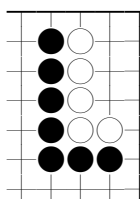
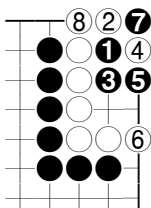


27. Le groupe en L long .....	2
Problèmes .....	3
Réponses .....	4
1. Suicidaire .....	4
2. Blanc est mort .....	4
3. Blanc peut faire un kô à deux étapes. Noir peut tuer.....	4
4. Coup au ventre.....	5
5. Placement .....	5
6. Blanc est vivant .....	5

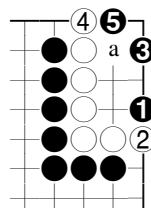
## 27. Le groupe en L long



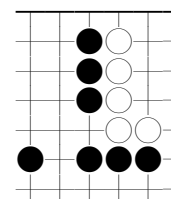
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3



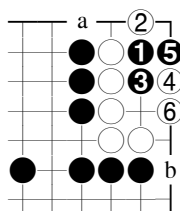
Diag. 4

Diag. 1. Le groupe en L long est plus long d'une ligne et largement plus solide que le groupe en L normal. Il est presque vivant ; si Noir attaque, tout ce qu'il peut obtenir est un kô indirect.

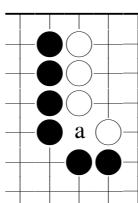
Diag. 2. Le coup usuel d'attaque est le coup à l'estomac Noir 1, qui conduit comme on le voit à un kô de dix mille ans. Noir doit approcher 3 fois avant de mettre Blanc en prise tandis que Blanc doit faire un coup d'approche avant de mettre Noir en prise ; il est probable qu'aucun des joueurs ne touchera à la position et finalement Noir connectera en 4 pour faire un séki. Blanc doit cependant faire attention à conserver un nombre convenable de menaces de kô, quand il commencera à perdre ses libertés extérieures.

Diag. 3. Cette attaque conduit également à un kô indirect ; ensuite blanc joue en "a" mais un peu de réflexion montre que le Diag. 2 est meilleur pour Noir.

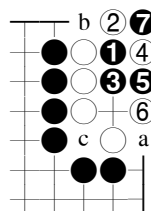
Diag. 4. Quand le groupe en L long a une liberté externe, il est vivant inconditionnellement.



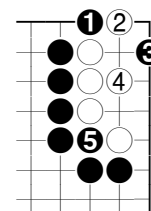
Diag. 5



Diag. 6



Diag. 7



Diag. 8

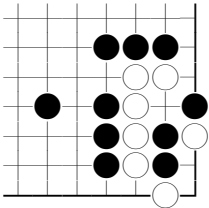
Diag. 5. Noir attaque également en 1 et 3 mais cette fois, Blanc joue 4 différemment, et Noir doit établir un séki. S'il joue 5 en 6, Blanc vit en faisant du territoire (problème 1). A noter que "a" et "b" sont senté pour Noir.

Diag. 6. Sans la pierre en "a", le groupe en L long est bien plus faible.

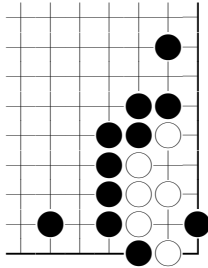
Diag. 7. Noir 1 et 3 produisent maintenant un kô direct. Si Blanc joue 6 en "a", alors Noir 7, Blanc "b", Noir "c" et Blanc a un kô défavorable à deux étapes.

Diag. 8. Mais Noir a à sa disposition une attaque beaucoup plus forte dans la série de tésuji montré ici. (voir également les problèmes 2 et 3)

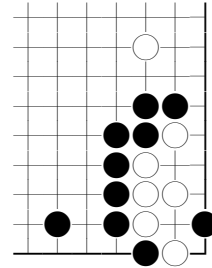
## Problèmes



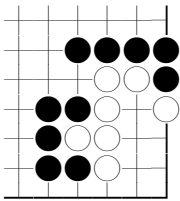
1. Blanc vit



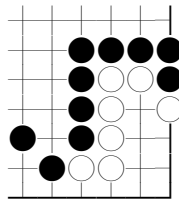
2. Statut ?



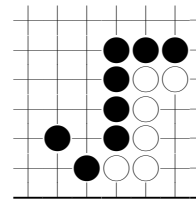
3. Statut ?



4. Noir tue

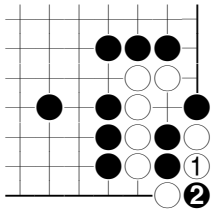


5. Noir fait un kô

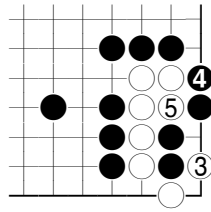


6. Statut?

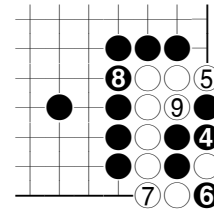
## Réponses



Diag. 1a



Diag. 1b



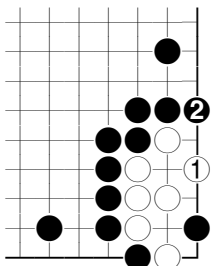
Diag. 1c

### 1. Suicidaire

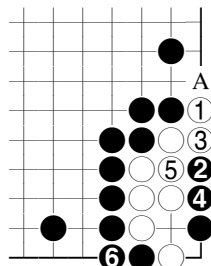
Diag. 1a. Blanc 1 semble suicidaire

Diag. 1b. Mais quand il recapture en 3, Noir est victime de son manque de libertés quand il essaye de s'échapper avec 4

Diag. 1c. Cet autre coup 4 ne marche pas non plus : Blanc a assez de libertés pour capturer par écrasement.



Diag. 2a

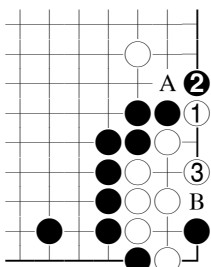


Diag. 2b

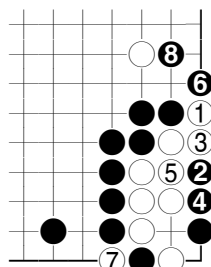
### 2. Blanc est mort

Diag. 2a. Blanc 1 est facilement paré par la descente en 2

Diag. 2b. Le hané est plus astucieux ici. Si Noir jouait en "A", Blanc aurait la possibilité de recevoir en kô avec 2. Mais avec 2,4 et 6, Blanc est bien mort.



Diag. 3a

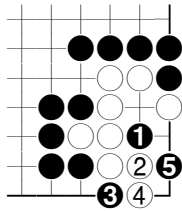


Diag. 3b

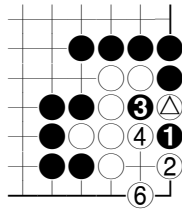
### 3. Blanc peut faire un kô à deux étapes. Noir peut tuer.

Diag. 3a. Cette fois, Noir doit jouer en 2 et se battre pour un kô, mais ce kô lui est favorable. Blanc doit jouer un coup supplémentaire en "A" (ou bien en "B") pour gagner ce kô.

Diag. 3b. Si noir essaye de tuer le coin inconditionnellement, il termine avec un séki goté.

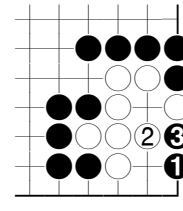


Diag. 4a



Diag. 4b

5 connecte en  $\triangle$



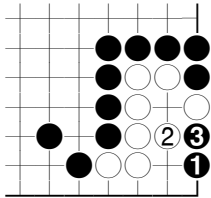
Diag. 4c

#### 4. Coup au ventre

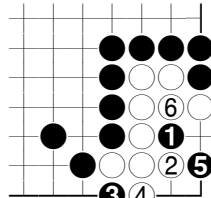
Diag. 4a. Si Noir trouve le coup au ventre 1, Blanc est mort.

Diag. 4b. Mais si Noir a la bêtise de jouer atari avec 1, Blanc fait un contre atari avec 2, écrase en 4 pour vivre en 6.

Diag. 4c. Enfin, le placement en 1 permet à Noir de faire un kô



Diag. 5a

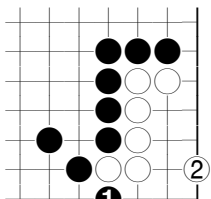


Diag. 5b

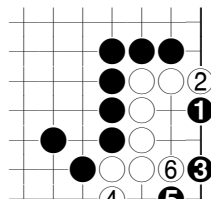
#### 5. Placement

Diag. 5a Cette fois-ci, le placement en 1 qui conduit au kô avec 3 est la bonne réponse. Le coup 1 en 3 échoue comme précédemment.

Diag. 5b Le coup au ventre échoue car Blanc a trop d'espace. Blanc peut vivre avec 6 mais il pourrait aussi capturer 3 avant.



Diag. 6a



Diag. 6b

#### 6. Blanc est vivant

Diag. 6a. Le groupe en L long avec une jambe est vivant. Si Noir fait hané avec 1, Blanc doit défendre en 2, le point clé de cette forme.

Diag. 6b. Blanc n'a plus à redouter 1 et 3. il a assez de libertés extérieures pour capturer les pierres d'invasion ; même s'il décide de ne pas les capturer, le coin ne fait que devenir séki.