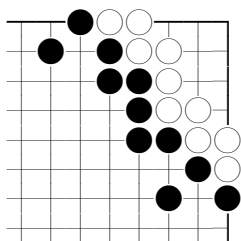


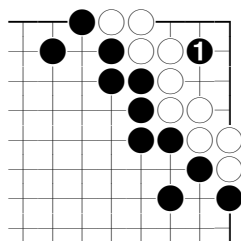
28. Séki dans le coin	2
Problèmes	3
Réponses	4
1. Séki goté	4
2. Séki goté ou kô	4
3. Séki en goté	4
4. Séki en senté	4
5. Kô de dix mille ans	4
6. Séki senté ou kô indirect	5
7. Séki senté mais.....	5
8. Séki goté ou kô.	5

28. Séki dans le coin

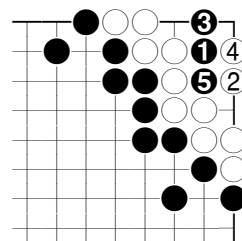
Il existe beaucoup de groupes dans le coin qui sont vivants, mais que l'adversaire peut envahir pour en faire des séki. On ne les considère usuellement pas comme des problèmes de vie et de mort mais ils en sont quand même ; le problème consiste pour l'envahisseur à vivre à l'intérieur d'un groupe ennemi.



Diag. 1



Diag. 2

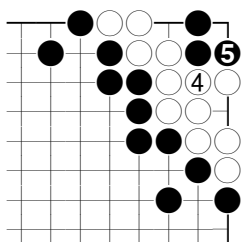


Diag. 3

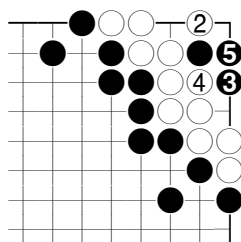
Diag. 1. Voici le groupe en L+2 après que Blanc ait fait hané puis connexion des deux côtés. Cela n'a pas renforcé sa forme ; il l'a plutôt affaibli en se réduisant ses libertés ; c'est une invitation à l'invasion qui suit.

Diag. 2. Noir envahit au point 2-2

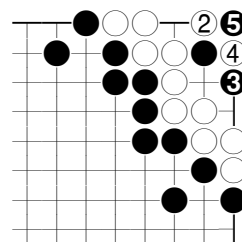
Diag. 3. Si Blanc réplique en 2, Noir descend en 3. Blanc 4 et Noir 5 produisent un séki.



Diag. 4.



Diag. 5.



Diag. 6.

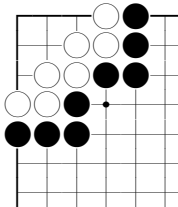
Diag. 4. Blanc 4 et Noir 5 peuvent également être joué de cette façon pour produire un autre séki.

Diag. 5. Il y a de nombreuses variations. Blanc peut faire un hané en 2. Noir joue le kosumi en 3 et Blanc joue en 4 pour obtenir un séki.

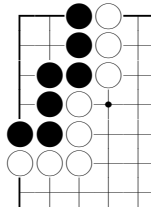
Diag. 6. Si Blanc ne peut pas se permettre de laisser Noir vivre, il peut jouer un kô en 4 mais c'est un kô en 2 étapes. En général, ce kô sera un succès encore plus grand que le séki pour Noir.

Problèmes

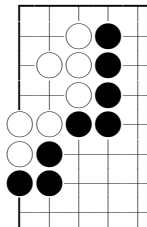
Dans plusieurs des problèmes ci-dessous, le défenseur peut choisir entre un kô et un séki. Ces options de kô sont indiquées dans les réponses mais pour résoudre les problèmes, sauf le problème 5, on peut prendre pour hypothèse que le défenseur cherchera à éviter le kô ; il faut aussi essayer de voir si l'attaquant obtient le séki en senté ou en goté.



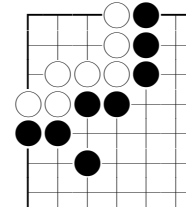
1. Noir joue



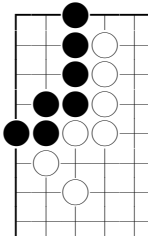
2. Blanc joue



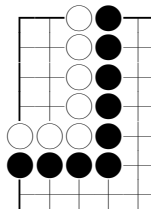
3. Noir joue



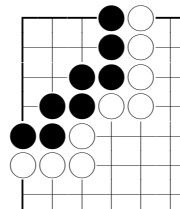
4. Noir joue



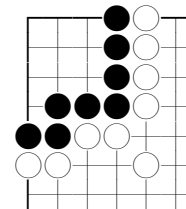
5. Blanc joue



6. Noir joue

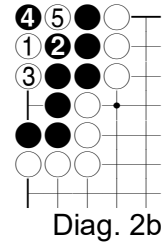
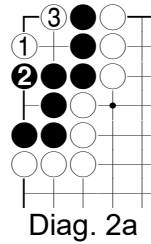
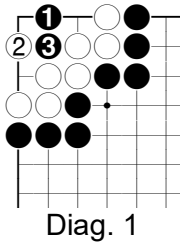


7. Blanc joue



8. Blanc joue

Réponses



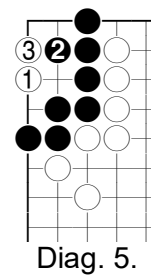
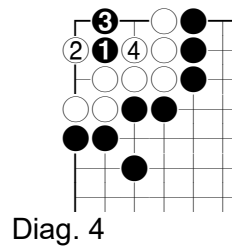
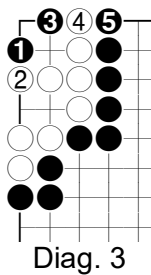
1. Séki goté

Diag. 1. Noir peut commencer invariablement en 1, 2 ou 3. Le résultat est identique : séki.

2. Séki goté ou kô

Diag. 2a. Blanc obtient normalement un séki mais perd l'initiative.

Diag. 2b. Noir peut choisir un kô en jouant 2 mais le kô est direct et Noir doit trouver la première menace.



3. Séki en goté

Diag. 3. C'est la même forme que le problème précédent. Que se passe-t-il si Blanc capture les deux pierres 1 et 3 après 5 ? Noir peut capturer 3 pierres et gagne donc 2 points. Blanc a donc intérêt à laisser la position en séki.

4. Séki en senté

Diag. 4. Blanc 2 et Noir 3 sont miaï dans ce problème et conduisent à un séki en senté.

5. Kô de dix mille ans

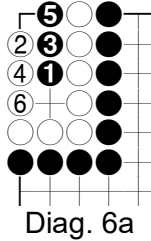
Diag. 5. Après Blanc 3, la position peut évoluer soit en un séki, soit en un kô de dix mille ans. Celui qui déclenche le kô devra pour le gagner faire un coup d'approche à coté de Blanc 1.

6. Séki senté ou kô indirect

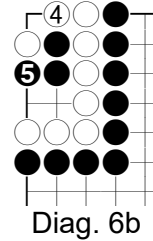
Diag. 6a Noir 1 est la meilleure invasion ; Blanc 2 est la meilleure réponse. Dans la séquence de 3 à 6, Blanc laisse Noir obtenir un séki en senté

Diag. 6b. Blanc peut jouer en 4 mais il peut être tué avec un mannen-kô.

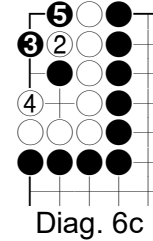
Diag. 6c. Blanc 2 risque aussi un kô ; dans ce cas un kô en deux étapes.



Diag. 6a



Diag. 6b

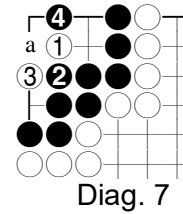


Diag. 6c

7. Séki senté mais...

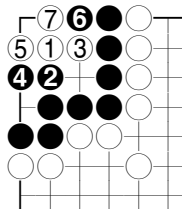
Diag. 7. Il y a de nombreuses façons de répondre à Blanc 1, mais cette façon a l'avantage d'obliger parfois le Blanc à connecter en "a" en goté pour éviter à Noir de regagner ses points par kô.

Si Blanc joue 3 en "a", Noir joue en 3 et il termine obligatoirement en goté.

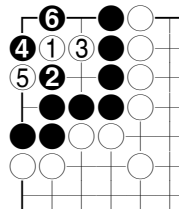


Diag. 7

8. Séki goté ou kô.



Diag. 8a



Diag. 8b

Diag. 8a. Blanc 1 et 3 sont les points clés pour obtenir un séki.

Diag. 8b. Noir 4 et 6 permettent d'obtenir un kô. En général, Noir préfère cependant vivre en séki.