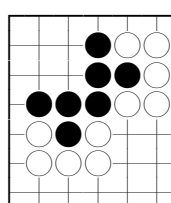


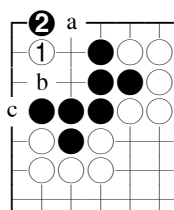
29. L'équerre du charpentier	2
Problèmes	3
Réponses	4
1. Noir peut faire un kô indirect. Blanc peut tuer.....	4
2. S'étendre vers le hané	4
3. Blanc fait un œil.	5
4. Pousser au travers.	5
5. Descente	5

29. L'équerre du charpentier

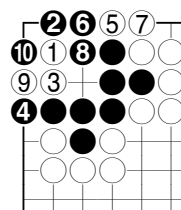
Diag. 1. L'équerre du charpentier, montrée ici, est de loin la plus difficile des positions de coin. En principe, si Blanc l'attaque, il peut forcer un kô mais il y a un nombre apparemment sans fin de façons d'en obtenir un et la position est grandement influencée par le nombre de libertés extérieures et les hané. Il y a un proverbe qui dit que "toute personne qui comprend à fond l'équerre du charpentier est shodan (amateur)" mais je soupçonne que shodan professionnel serait plus près de la vérité.



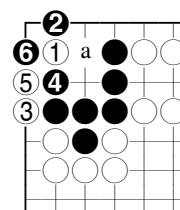
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3

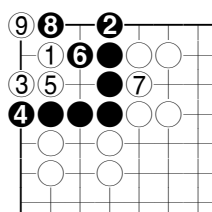


Diag. 4

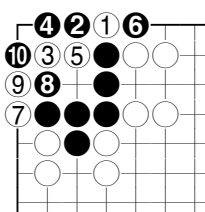
Diag. 2. Quand il n'y a pas de libertés extérieures ou seulement une, Blanc doit attaquer au point 2-2. La seule bonne réponse de Noir est 2, auquel Blanc ne doit pas répondre en "a" (voir problème 1). Blanc doit au contraire répondre de l'autre côté en "b" ou "c"

Diag. 3. En s'étendant vers le bas en 3, Blanc obtient un kô direct. La séquence ne marche que si Noir n'a pas de libertés. Voyez-vous pourquoi ?

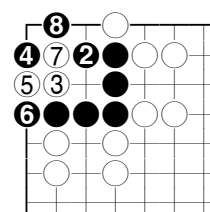
Diag. 4. Quand Noir a une liberté extérieure, Blanc choisit un autre chemin pour obtenir un kô. Noir ne doit pas jouer 4 en 5 ; sinon, Blanc joue en "a" en senté et Blanc en 4 le tue sans condition.



Diag. 5



Diag. 6



Diag. 7

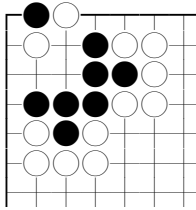
Diag. 5. Lorsque Noir a au moins 2 libertés extérieures, l'attaque au point 2-2 ne tourne pas très bien. Noir descend en 2 et Blanc peut seulement obtenir un kô indirect à deux étapes.

Diag. 6. Dans ce cas, Blanc doit commencer par un hané. Si Noir bloque en 2, alors Blanc occupe le point 2-2 et obtient le même kô direct que dans le diagramme 4. Pouvez-vous voir pourquoi il faut échanger 5 contre 6 ?

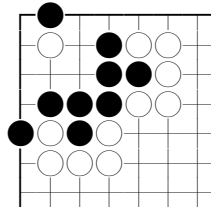
Diag. 7. Si Noir tourne en 2, le coup de blanc à l'estomac en 3 produit un kô similaire à celui du Diag. 3. (Il y a plusieurs variantes possibles dans cette séquence)

Quand Noir a déjà un hané, Blanc peut encore obtenir un kô direct mais si Noir a 2 hané et une liberté extérieure, Blanc peut seulement obtenir un kô de dix mille ans et Noir est pratiquement vivant.

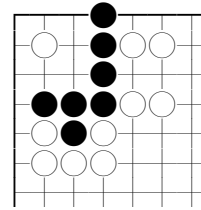
Problèmes



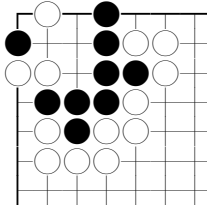
1. Statut



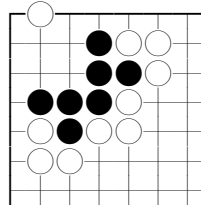
2. Blanc tue par kô



3. Blanc tue



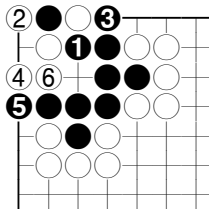
4. Noir vit



5. Noir vit

Réponses

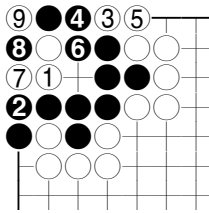
1. Noir peut faire un kô indirect. Blanc peut tuer.



Diag. 1

Diag. 1. Cette séquence est plus ou moins automatique ; la difficulté principale est d'analyser le résultat. Pour Noir, c'est un kô à deux étapes : il devra ignorer deux menaces de kô pour le gagner.

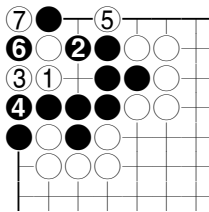
La position Blanche est encore pire : à cause des libertés intérieures et extérieures de Noir, il doit faire face à un kô à trois étapes. Le kô est donc indirect pour les deux joueurs mais il doit être résolu car il n'y a aucune façon pour transformer la situation en séki.



Diag. 2a

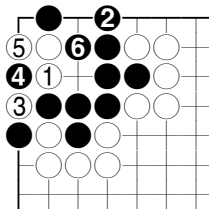
2. S'étendre vers le hané

Diag. 2a. Blanc doit commencer par s'étendre vers le hané. Noir 2 peut sembler inutile, mais il n'a pas de meilleur coup. Le résultat est un kô direct.



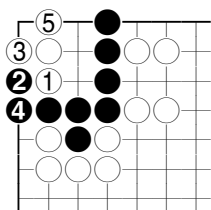
Diag. 2b

Diag. 2b. Si Noir joue en 2 comme ici, Blanc 3 conduit obligatoirement au même kô.



Diag. 2c

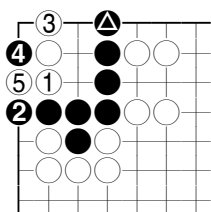
Diag. 2c. Voici un troisième coup pour Noir 2. Le résultat est encore un kô direct avec 7 qui reprend en 3.



Diag. 3a

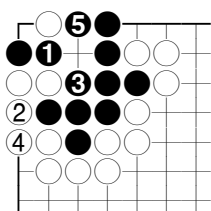
3. Blanc fait un œil.

Diag. 3a. Blanc 1 apporte la mort. Noir 2 est une mauvaise réponse car Blanc peut obtenir avec 3 et 5 une forme en 4 pyramidale et Noir meurt facilement. En fait, Blanc peut même ne pas jouer 5 car Noir est déjà mort.



Diag. 3b

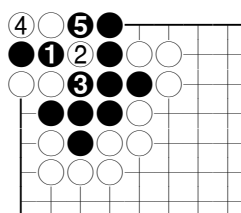
Diag. 3b. Noir 2 est meilleur, car après 3, 4 empêche Blanc de faire la forme pyramidale. Blanc fait cependant un œil avec 5 et comme Noir n'a que 3 libertés extérieures, il ne peut pas approcher pour capturer. Ainsi, la descente en \triangle qui marche si bien quand Noir a deux libertés extérieures échoue complètement lorsqu'il n'en a qu'une.



Diag. 4a

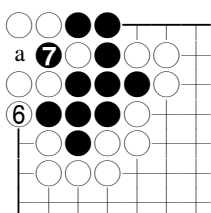
4. Pousser au travers.

Diag. 4a. Noir doit tout d'abord pousser avec 1. Si blanc connecte avec 2, Noir 3 et 5 lui donnent 2 yeux. Noir ne doit pas essayer d'empêcher le Blanc de connecter en jouant 1 en 2, car Blanc 2 en 1 le tue.



Diag. 4b

Diag. 4b. Que se passe-t-il si Blanc résiste et joue en 2. La séquence est plus longue mais le résultat est identique.



Diag. 4c

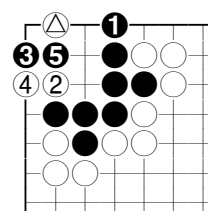
Diag. 4c. Lorsque Noir capture avec 7, Blanc ne peut pas connecter en "a" à cause du manque de libertés.

5. Descente

Diag. 5. Noir descend en 1. Blanc 2 est tésuji, mais Noir 3 est un contre tésuji ; l'échange de 4 pour 5 ramène au problème précédent.

Si blanc joue 4 en 5, Noir obtient un séki avec 5 en 4.

Les problèmes 4 et 5 constituent des problèmes de vie et de mort fameux. L'attaque Blanche en "delta" n'est pas réellement un bon coup mais les réponses en 1, 3 et 5 ne sont pas faciles à trouver et si Noir manque l'une d'elles, il mourra.



Diag. 5.