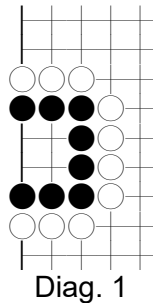


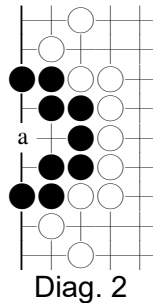
3. Yeux de quatre et cinq espaces.	2
Problèmes	3
Réponses	4
1. Noir peut vivre par séki. Blanc peut tuer.	4
2. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.	4
3. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	4
4. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	5
5. Noir peut vivre. Blanc peut tuer par kô.	5

3. Yeux de quatre et cinq espaces.

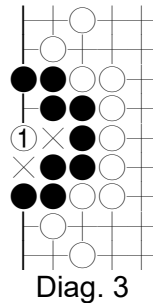
Les formes de quatre espaces ou d'un nombre supérieur sont vivantes lorsque ces formes sont droites mais lorsque les espaces ne sont pas alignés, la forme peut être indécise et même dans un cas morte.



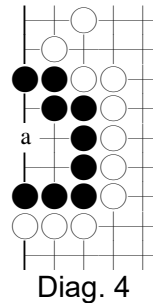
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3



Diag. 4

Diag. 1. Voici la forme morte, le carré de quatre. Noir ne peut empêcher le Blanc de combler son espace vital pour en faire une forme en trois indéterminée. S'il prend l'un des points intérieurs, Blanc occupe le point diagonalement opposé.

Diag. 2. Cette pyramide de quatre espaces est une forme indéterminée. Si Noir joue en "a", il est vivant avec trois yeux.

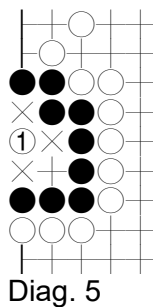
Diag. 3. Par contre si Blanc joue en 1, il pourra combler l'espace vital Noir en le transformant en une forme en trois (en jouant par exemple aux points marqués ×) et Noir est donc mort.

Diag. 4. Cette grosse forme en cinq est également indéterminée. Si Noir joue "a", il vivra.

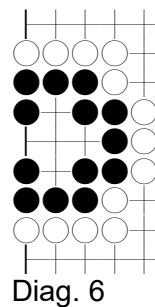
Diag. 5. Mais si Blanc joue le premier, il jouera en 1 et pourrait combler l'espace vital Noir avec une pyramide de quatre pierres en jouant par exemple aux points marqués × ou avec un carré de quatre et Noir est donc mort.

Diag. 6. Cette forme en 5 en étoile est également indéterminée. Si Noir joue en son centre, il est vivant avec quatre yeux.

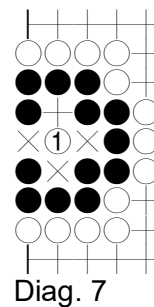
Diag. 7. Mais si Blanc joue le premier, il jouera en 1 et pourrait combler l'espace vital Noir avec une pyramide de quatre pierres (en jouant par exemple aux points marqués ×) et Noir est donc mort.



Diag. 5



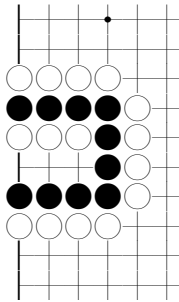
Diag. 6



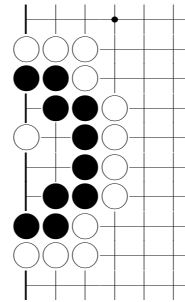
Diag. 7

Il y a deux autres formes en cinq dont les espaces ne sont pas alignés, mais elles sont toutes deux vivantes. Cherchez les et vérifiez-le.

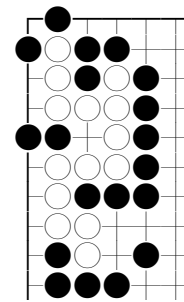
Problèmes



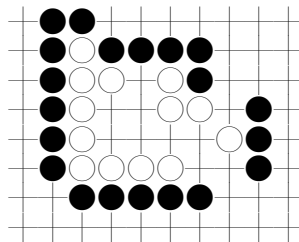
1. Statut



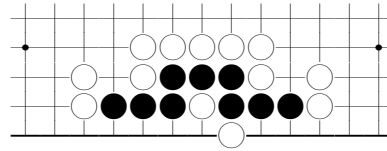
2. Statut



3. Statut



4. Statut

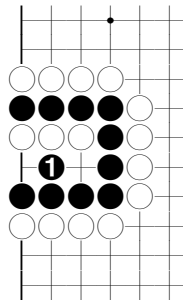


5. Statut

Réponses

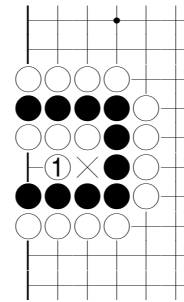
1. Noir peut vivre par séki. Blanc peut tuer.

Diag. 1a. Noir 1 prend le point clé et crée un séki.



Diag. 1a

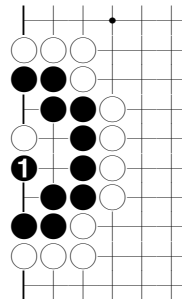
Diag. 1b. Blanc 1 est le coup qui tue. Ensuite, Blanc pourrait combler l'avant-dernière liberté du Noir en constituant une grosse forme en cinq (en jouant par exemple au point marqué ×, bien qu'il n'ait en fait aucun besoin de le faire)



Diag. 1b

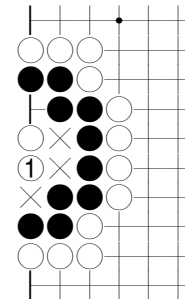
2. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.

Diag. 2a. Noir vit avec six points de territoire.



Diag. 2a

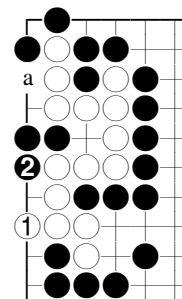
Diag. 2b. Blanc 1 est fatal, car ensuite Blanc pourra combler les libertés du Noir en formant une grosse forme en cinq.



Diag. 2b

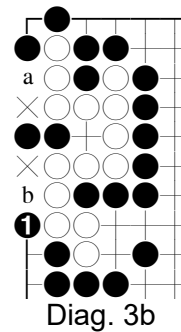
3. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

Diag. 3a. Blanc 1 menace de jouer en 2, mais si Noir joue en 2, il obtient seulement un séki en goté. Pour Noir jouer en "a" ne lui sert à rien.

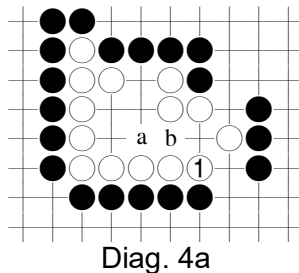


Diag. 3a

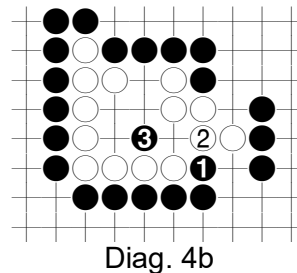
Diag. 3b. Quand Noir occupe le point clé en 1, Blanc meurt. Même si Blanc joue en "a" et en "b", Noir pourra toujours lui combler son œil selon la forme d'une pyramide de 4 pierres.



4. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.



Diag. 4a

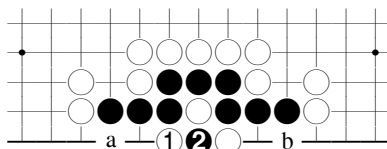


Diag. 4b

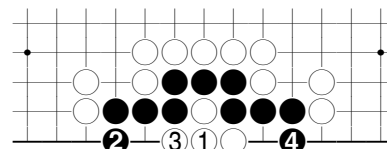
Diag. 4a. Blanc rend miaï les points "a" et "b". Dans cette situation, Noir ne peut donc plus empêcher la formation de 2 yeux.

Diag. 4b. Noir commence par échanger 1 pour 2, donnant ainsi à Blanc une forme en 5, puis il joue au point vital de cette forme avec 3. Si Noir commence en 3, Blanc joue en 1 et vivra

5. Noir peut vivre. Blanc peut tuer par kô.



Diag. 5a



Diag. 5b

Diag. 5a. Il est évident que Noir peut vivre ; voyons comment Blanc peut obtenir un kô. Il doit commencer avec Blanc 1. Quand Noir capture avec 2, le kô est lancé. Si Noir joue en "a", Blanc jouera en "b" et vice versa pour l'empêcher d'obtenir un séki. Si Blanc connecte le kô, la forme du Noir sera comblée par une forme en 4 pyramidale.

Diag. 5b. Une erreur blanche. Noir peut vivre par séki.