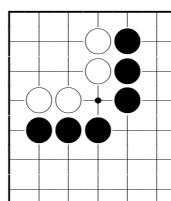
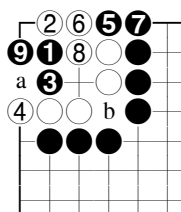


30. L'équerre du charpentier fragilisée .....	2
Problèmes .....	3
Réponses .....	4
1. Choix multiple.....	4
2. Un seul coup .....	4
3. Blanc peut vivre. Noir peut tuer. ....	4
4. Point 2-1.....	4
5. Blanc peut vivre. Noir peut faire un kô à 2 étapes .....	5

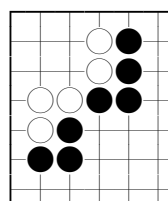
### 30. L'équerre du charpentier fragilisée



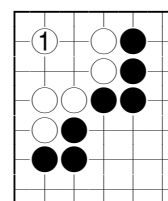
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3



Diag. 4

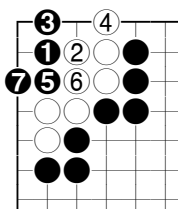
Diag. 1. Sans le hoshi du coin, l'équerre du charpentier est plus faible que précédemment. Si Noir attaque, il n'obtient pas seulement un kô mais peut tuer inconditionnellement.

Diag. 2. Contre Noir 1, Blanc essaye son tésuji en 2 mais Noir 9 le tue inconditionnellement en rendant "a" et "b" miaï. Cette séquence fonctionne quel que soit le nombre de libertés extérieures que Blanc possède. D'autres possibilités sont exploitées pour Blanc 2 dans les problèmes, mais elles se terminent toutes par le même résultat.

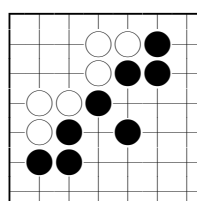
Les choses se compliquent lorsque Blanc a déjà un ou deux hané sur les bords en plus, mais laissons de côté ces horribles détails et continuons avec d'autres formes.

Diag. 3. Cette position est tout à fait ordinaire. Blanc meurt ou vit suivant qu'il a ou non le senté.

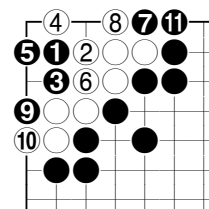
Diag. 4. Blanc en 1 au point 2-2 est un tésuji de protection d'œil qui lui donne une forme forte et vivante.



Diag. 5



Diag. 6



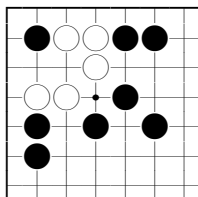
Diag. 7

Diag. 5. Mais Noir 1 au point 2-2, tésuji de privation d'œil, est fatal. Blanc doit jouer 2 et 4 pour empêcher Noir de connecter sur la droite. Noir joue 5 pour détruire l'œil Blanc et 7 pour faire lui-même un œil et cela tue le Noir. Dans cette séquence, Noir peut tout aussi bien jouer 3 en 5 ; il ne redoute pas une réponse de Blanc en 3 (voir problème 4)

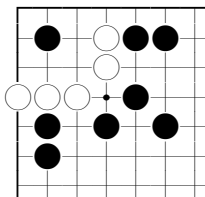
Diag. 6. Même avec 2 jambes, Blanc n'est pas complètement sauf. Noir ne peut que faire durer avec un kô à gagner 2 fois.

Diag. 7. De nouveau, Noir attaque au point 2-2. Noir 3 empêche Blanc de faire un œil en 6 et bien que Blanc 4 fasse un œil sur le côté haut, Noir 5 menace 6 et conduit à un kô à gagner 2 fois (favorable au Blanc). Il y a une bonne raison pour laquelle Noir échange 7 pour 8 avant de jouer en 9 dans cette séquence (Problème 5)

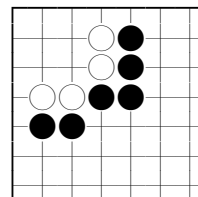
## Problèmes



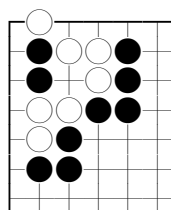
1. Noir doit tuer



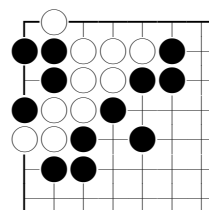
2. Noir doit tuer



3. Statut?



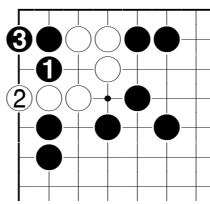
4. Noir doit tuer



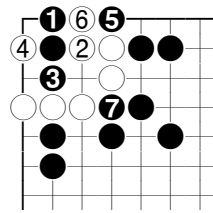
5. Statut?

# Réponses

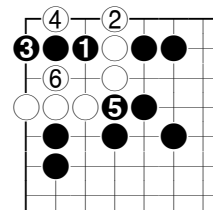
## 1. Choix multiple



Diag. 1



Diag. 2a



Diag. 2b

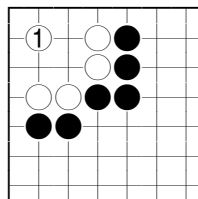
Diag. 1. Noir a de si nombreuses façons de tuer Blanc après l'échange 1-2 qu'il peut difficilement échouer.

## 2. Un seul coup

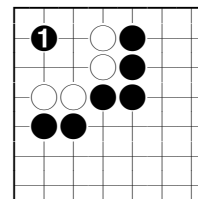
Diag. 2a. Noir a une seule façon de tuer Blanc, et c'est la descente en 1. Noir 3 empêche Blanc de faire des yeux et menace de faire une forme pyramidale. Blanc 4 l'en empêche mais 5 et 7 le laissent mort.

Diag. 2b. Ce coup Noir 1 échoue de façon intéressante. Noir continue avec 3 et 5, mais il obtient au mieux un séki. S'il joue 3 en 4, Blanc joue 4 en 3 pour obtenir de nouveau un séki.

## 3. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.



Diag. 3a

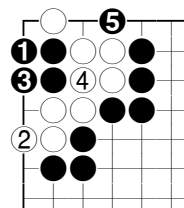


Diag. 3b

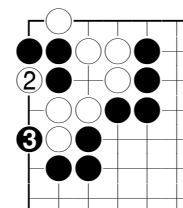
Diag. 3a. Il devrait être facile de voir que Blanc est vivant après ce coup 1.

Diag. 3b. Si Noir joue en 1, Blanc est trivialement mort. Le groupe Blanc dans ce problème a donc le même statut que s'il avait une jambe sur l'un des cotés.

## 4. Point 2-1



Diag. 4a

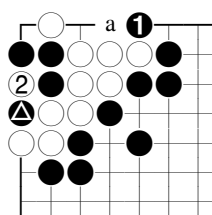


Diag. 4b

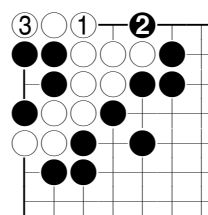
Diag. 4a. Noir doit jouer au point 1-2 ou sinon Blanc y jouera pour obtenir un kô. Blanc essaye de toute façon de provoquer un kô en descendant en 2 mais Noir 3 l'en empêche rendant 4 et 5 miaï.

Diag. 4b. Si Blanc joue en 2, Noir peut répondre simplement en 3 et de nouveau, il n'arrive pas à obtenir un kô.


## 5. Blanc peut vivre. Noir peut faire un kô à 2 étapes



Diag. 5a



Diag. 5b

Diag. 5a. Quand Noir fait hané en 1, Blanc ne répond pas en "a" mais prend immédiatement le kô. Le kô est encore à deux étapes mais Blanc peut maintenant jouer en "a" comme menace. C'est la pénalité que Noir doit payer pour avoir raté la séquence correcte et avoir joué la pierre  avant 1.

Diag. 5b. Si Blanc en a l'occasion, il vit inconditionnellement en écrasant le noir avec 1 et 3.