

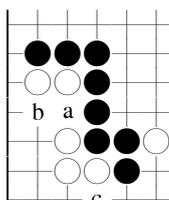
31 D'autres positions dans le coin	2
Problèmes	3
Réponses	4
1. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	4
2. Blanc est mort	4
3. Noir peut vivre, Blanc peut tuer.	4
4. Blanc peut vivre, Noir peut tuer.	5
5. Point 1-2.....	5
6. La pyramide de 4 pierres.....	5

31 D'autres positions dans le coin

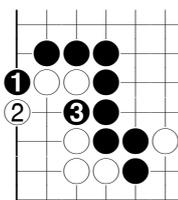
Il y a beaucoup de positions dans le coin dont nous n'avons pas encore parlé. En voici deux exemples et six problèmes.

Diag. 1. Cette position apparaît dans un jôséki à handicap lorsque Blanc envahit au sansan après un kakari. Il doit ajouter une pierre en "a", pour obtenir le groupe en grand L avec une jambe. S'il ne le fait pas Noir peut le tuer.

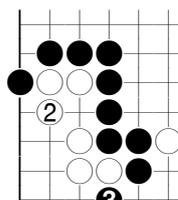
La question est de savoir comment tuer le Blanc. L'échange de "a" pour "b" conduit au groupe L+2 avec une jambe faible, ce qui fournit seulement un kô. Noir "b" pour Blanc "a" est pire : Blanc est vivant sans condition comme vous pouvez le vérifier par vous-même. Noir "c", Blanc "a" conduit au groupe en grand L qui est presque vivant. Que doit donc faire Noir?



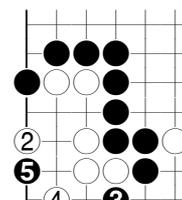
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3

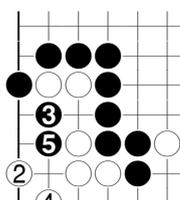


Diag. 4

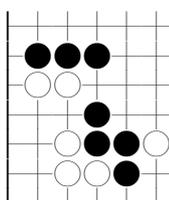
Diag. 2. Le coup qui tue est le hané en 1. Blanc ne peut pas répondre en 2 à cause de 3.

Diag. 3. Blanc 2 n'est pas bon non plus. Blanc a la forme en L+1 et le hané en 3 le tue.

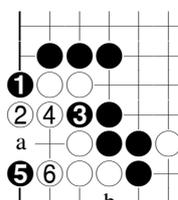
Diag. 4. Blanc va peut-être reculer d'un cran avec le coup 2 de ce diagramme, mais une fois encore le hané en 3 le tue.



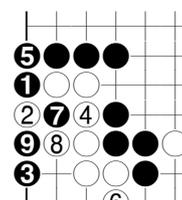
Diag. 5



Diag. 6



Diag. 7



Diag. 8

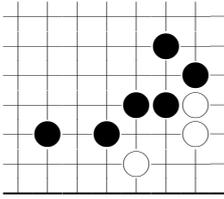
Diag. 5. Reculer encore un cran plus loin au point 1-2 est une mesure désespérée qui échoue également. Quand Noir joue 5, Blanc est sans défense.

Diag. 6. Cette position est identique mais Blanc a maintenant une liberté supplémentaire. Le mieux que Noir puisse faire est un kô.

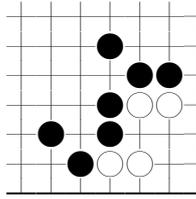
Diag. 7. Noir attaque en 1 comme avant mais Noir peut maintenant bloquer en 2. Blanc 3 ne fonctionne plus et conduit en réalité à une vie blanche. Si Noir joue en "a", Blanc joue en "b".

Diag. 8. Le coup correct pour Noir est le placement en 3 qui conduit à un kô direct. Cette séquence vaut la peine d'être étudiée ; 4, 5, et 7 sont tous nécessaires. Blanc en 6 est un exemple de bonne technique. Qu'il gagne ou perde le kô, Blanc sera toujours content d'être descendu en 6.

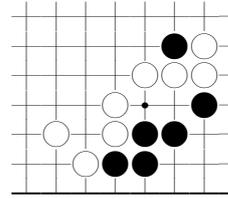
Problèmes



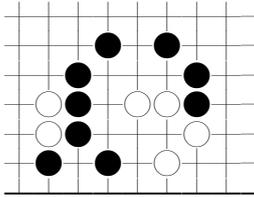
1. Statut ?



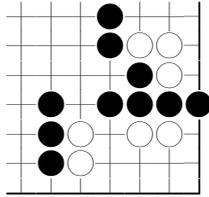
2. Statut ?



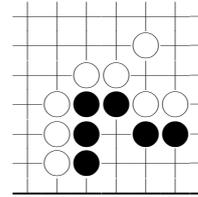
3. Statut ?



4. Statut ?



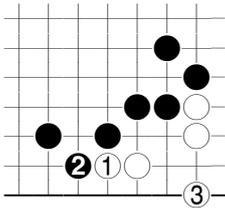
5. A blanc de vivre



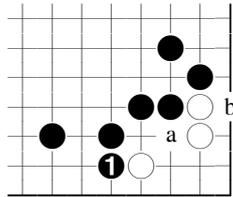
6. Blanc obtient un kô

Réponses

1. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.



Diag. 1a

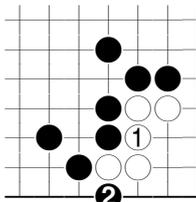


Diag. 1b

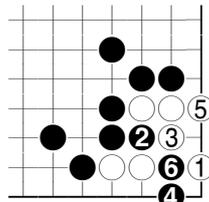
Diag. 1a. En poussant en 1, Blanc se donne assez de place pour faire deux yeux. Il y a plusieurs possibilités pour Blanc 3.

Diag. 1b. Pour tuer Blanc, Noir a juste à bloquer en 1. Si Blanc joue en "a", par exemple, il a une forme en L+1 que Noir peut tuer en jouant en "b".

2. Blanc est mort



Diag. 2a

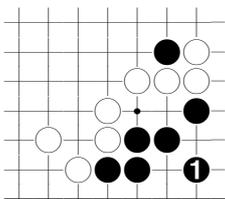


Diag. 2b

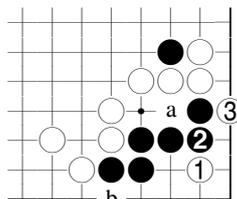
Diag. 2a. En connectant en 1, Blanc obtient un groupe en L+1 qui meurt par exemple avec le hané en 2.

Diag. 2b. Blanc ne peut pas vivre non plus en jouant à l'intérieur. Blanc 1 au point 1-2 paraît prometteur mais Noir 2, 4 et 6 mettent un terme aux espoirs de Blanc. Jouer 2 en 4 est aussi possible.

3. Noir peut vivre, Blanc peut tuer.



Diag. 3a

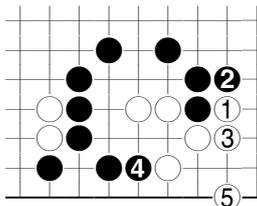


Diag. 3b

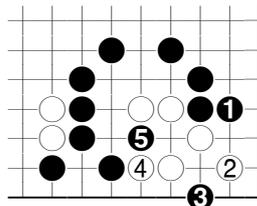
Diag. 3a. Noir a besoin de se défendre et 1 est le meilleur coup.

Diag. 3b. Blanc peut tuer Noir avec le placement en 1, qui menace de jouer en 2 pour se connecter. Si Noir Blanc bloque en 2, Blanc 3 le laisse mort. Par ailleurs, si Noir joue en 3, Blanc 2, Noir «a», Blanc «b» et Noir est mort

4. Blanc peut vivre, Noir peut tuer.



Diag. 4a

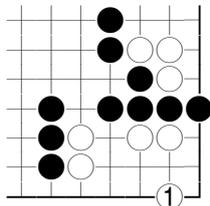


Diag. 4b

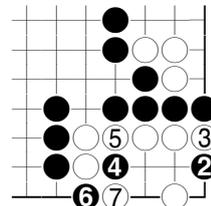
Diag. 4a. Blanc peut vivre en jouant par exemple 1 et 3 ; il y a d'autres façons.

Diag. 4b. Pour tuer le coin, Noir descend en 1. Le coup diagonal en 2 est la réponse la plus rusée, mais cela ne suffit pas. Après 5, Blanc est mort.

5. Point 1-2



Diag. 5a

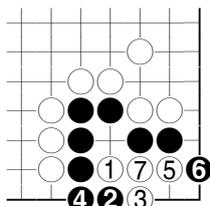


Diag. 5b

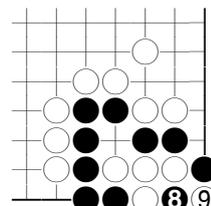
Diag. 5a Blanc vit de façon inconditionnelle en jouant au point 1-2

Diag. 5b Noir 2, 4, 6 sont contrés par le sacrifice en 7.

6. La pyramide de 4 pierres.



Diag. 6a



Diag. 6b

Diag. 6a. Noir doit répondre en 2 lorsque Blanc s'attache en 1 ; Blanc peut ensuite construire une pyramide de 4 pierres avec 3, 5 et 7.

Diag. 6b. Noir doit ensuite sacrifier une pierre en 8 et combattre un kô. Remarquez cependant, que si Noir avait une liberté supplémentaire il pourrait écraser Blanc et l'attaque aurait échoué.