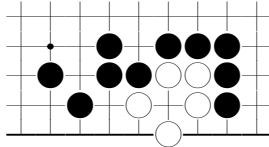


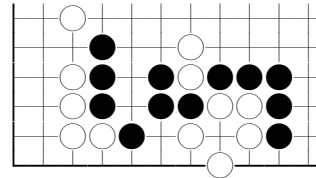
32. Vivre ou connecter	2
Problèmes	3
Réponses	4
1. Hané	4
2. Descente	4
3. Blanc peut faire un kô. Noir peut tuer	4
4. Deux réponses possibles	4
5. Coup diagonal	5

32. Vivre ou connecter

Dans de nombreuses occasions, un groupe qui, par lui-même serait mort, peut vivre en menaçant de se connecter à un groupe ami voisin.



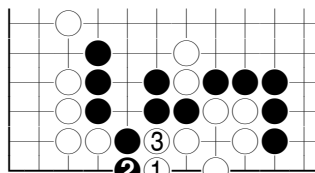
Diag. 1



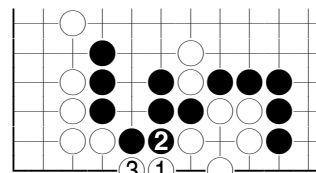
Diag. 2

Diag. 1. Le groupe Blanc, par exemple ne peut vivre indépendamment.

Diag. 2. Mais ajoutez quelques pierres, comme dans ce diagramme, et la situation change. Pouvez-vous voir le prochain coup Blanc ?



Diag. 3

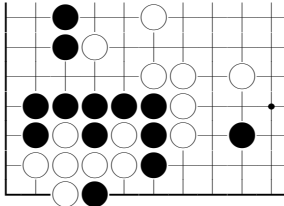


Diag. 4

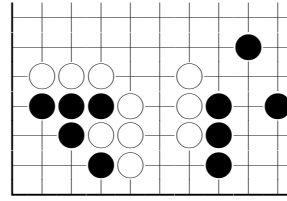
Diag. 3. Blanc joue le coup diagonal 1. Si Noir bloque en 2, il joue en 3, ce qui lui donne deux yeux.

Diag. 4. Si Noir joue en 2 pour supprimer le second œil, Blanc connecte sur la gauche. Ces deux diagrammes sont équivalents en ce qui concerne les territoires, mais Noir préférera le diagramme 4 qui lui donne une meilleure forme d'œil. Il ne doit cependant pas jouer 2 immédiatement, mais garder les deux possibilités en réserve.

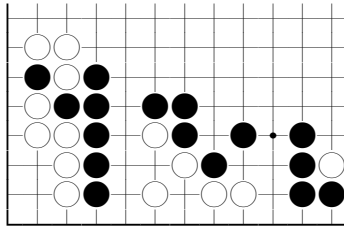
Problèmes



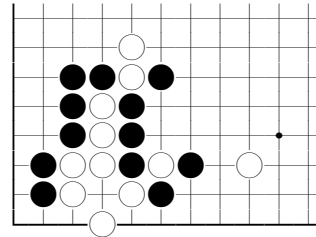
1. Blanc doit vivre



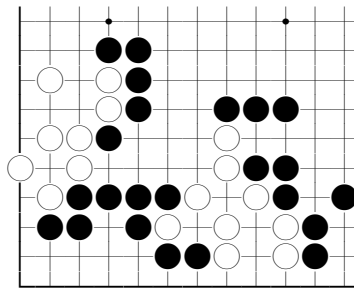
2. Noir doit vivre



3. Statut

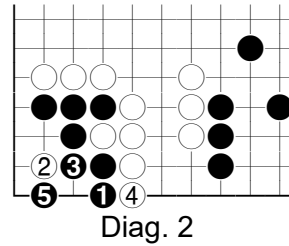
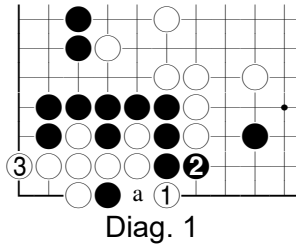


4. Blanc doit vivre



5. Blanc doit vivre

Réponses



1. Hané

Diag. 1. Le hané en 1 menace la connexion en 2. Si Blanc jouait directement en 3, Noir joue en "a", Blanc 1 et Noir peut rejouer en "a" pour, tout en rendant l'œil faux, empêcher la connexion de Blanc avec le groupe extérieur.

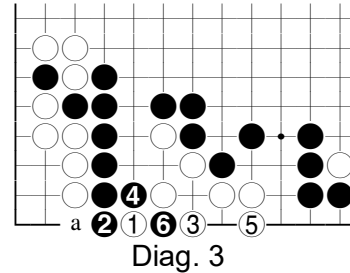
2. Descente

Diag. 2. Noir vit sans condition en descendant en 1. Blanc ne peut pas détruire sa forme d'œil avec 2 car la connexion en 3 rend 4 et 5 miaï. Il serait meilleur de jouer 2 en bloquant en 4, suivi par Noir 2, Blanc 5 qui conduit à un séki.

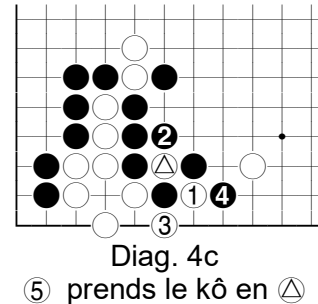
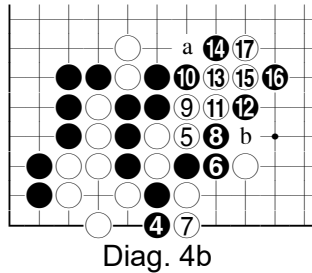
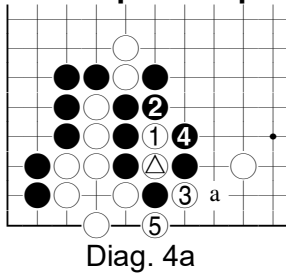
3. Blanc peut faire un kô. Noir peut tuer.

Diag. 3. Blanc 1 et 3 sont la bonne combinaison. Après 4 et 5, Blanc a obtenu une vie par kô. Blanc 1 doit être joué d'abord ; si Blanc joue simplement en 3, Noir réplique en 1, menaçant de jouer en 6 et Blanc est mort.

Si Noir joue le premier, il peut tuer le Blanc très efficacement avec le hané en "a".



4. Deux réponses possibles

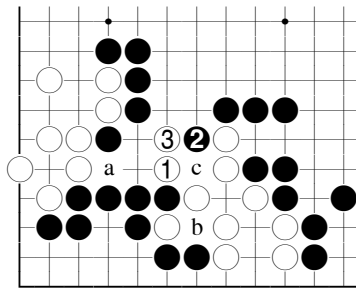


Diag. 4a. Il y a deux réponses possibles à ce problème. Dans la première, Blanc 5 rend la recapture en △ et la connexion en "a" miaï. Blanc vit sans condition

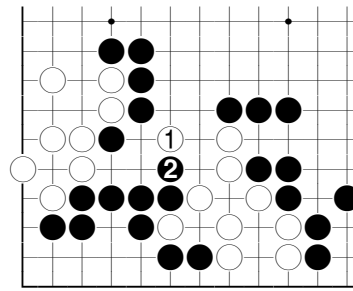
Diag. 4b. Il n'est pas bon pour Noir de descendre en 4. Blanc réplique avec 5 et 7 et se laisse pousser en shichô avec plaisir. Il peut le pousser aussi loin que possible puis capture les deux pierres du bord Sud et a maintenant les points de coupe à "a" et "b" à exploiter.

Diag. 4c. Dans la seconde réponse, Blanc joue un kô. En admettant qu'il peut gagner ce kô, la séquence a l'avantage de ne pas renforcer autant le Noir que dans le Diag. 4a.

5. Coup diagonal



Diag. 5a



Diag. 5b

Diag. 5a. Blanc commence avec le coup diagonal en 1. Si Noir répond en 2, Blanc 3 rend "a" et "b" miaï. Si Noir joue 2 en "b", Blanc joue également en 3 ce qui rend 2 et "a" miaï. Si Blanc jouait 1 en "b", Noir en "c" le tue.

Diag. 5b. Le coup Blanc 1 échoue également.