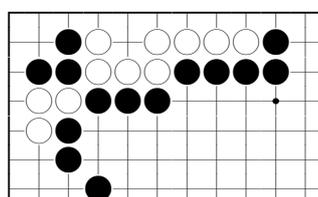


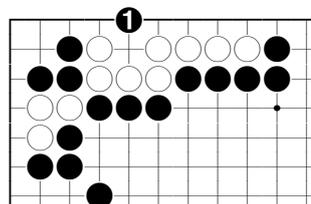
33. Menace de capture.....	2
Problèmes .....	3
Solutions.....	4
1. Manque de libertés.....	4
2. Priorité à l'attaque .....	4
3. Descente.....	4
4. Descente.....	4
5. Nozoki.....	5
6. Sacrifice .....	5

### 33. Menace de capture

Tandis que les groupes du chapitre précédent vivaient en menaçant de se connecter avec d'autres groupes, dans ce chapitre les groupes vont vivre en menaçant de capturer une partie des pierres qui les entourent.



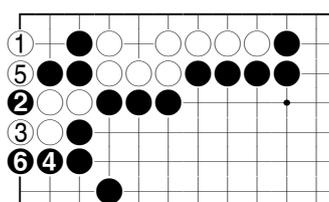
Diag. 1



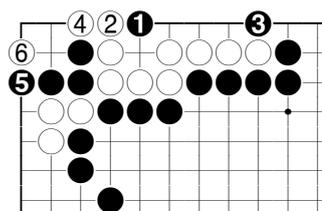
Diag. 2

Diag. 1. Dans cette position, par exemple, Blanc est déjà vivant. A première vue, cette affirmation semble contradictoire avec sa forme, une ligne longue de 6 intersections avec une encoche de 1 espace, qui devrait être indéterminée.

Diag. 2. Et véritablement, si la position était un peu différente, Noir pourrait tuer avec le coup 1



Diag. 3

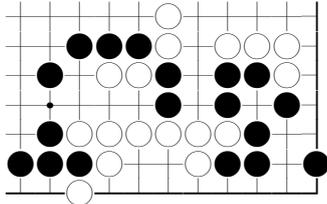


Diag. 4

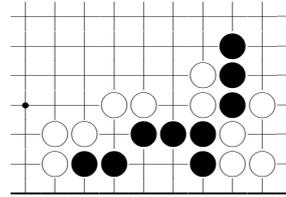
Diag. 3. Pourquoi, alors, Blanc est-il vivant. Il ne peut pas capturer les 3 pierres noires dans le coin. Leurs trois libertés sont plus inaccessibles que celles du Blanc et si celui-ci attaque avec le tésuji usuel dans cette position, le coup 1, il perd le combat.

Diag. 4. S'il laisse la position intacte, il est cependant en sécurité. Si Noir essaye de le tuer avec 1, Blanc menace l'équilibre du coin et si Noir continue avec 3, Blanc 4 précipite sa chute.

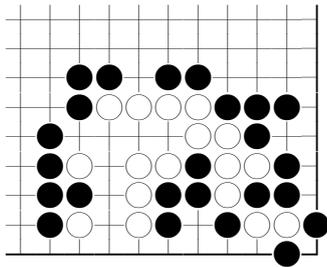
## Problèmes



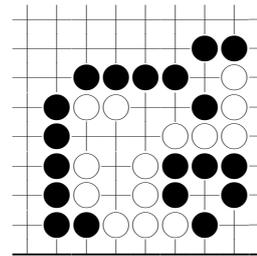
1. Blanc doit vivre



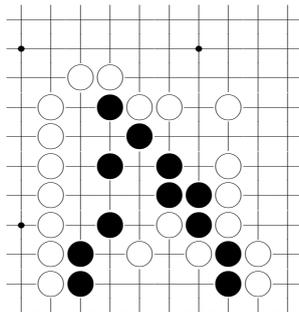
2. Noir vit ou fait un kô



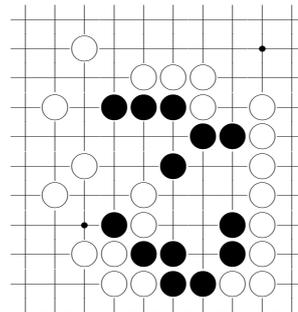
3. Blanc doit vivre



4. Blanc doit vivre

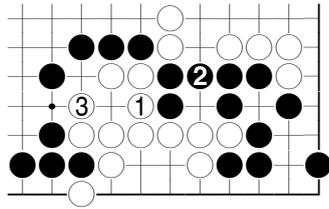


5. Noir doit vivre

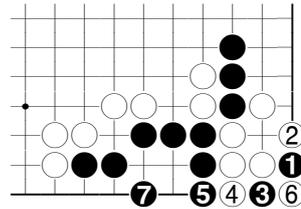


6. Noir doit vivre

## Solutions



Diag. 1



Diag. 2

### 1. Manque de libertés

Diag. 1. Blanc menace la capture en 2 par manque de libertés.

### 2. Priorité à l'attaque

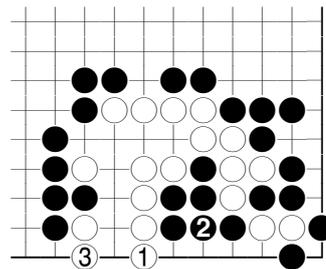
Diag. 2. Noir doit commencer avec 1 et 3. Blanc n'a aucun problème s'il répond à 3 avec 4, mais alors Noir 5 fait atari, ce qui permet à Noir de vivre avec le coup 7.

Si Noir joue 4 en 6 ou 7, la situation se transforme en bataille de kô mais il prend le risque de perdre ses pierres du coin.

Noir peut commencer par jouer en N5, mais la séquence du diagramme 2 est meilleure car Noir peut utiliser le coup en 5 comme menace si par hasard Blanc décide de jouer le kô.

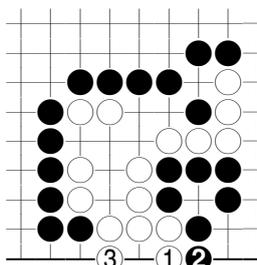
### 3. Descente

Diag. 3. Blanc descend en 1 qui menace de sacrifier une pierre en 2. Après la connexion en 2, Blanc 3 lui donne son second œil.

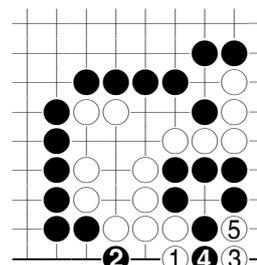


Diag. 3

### 4. Descente



Diag. 4a



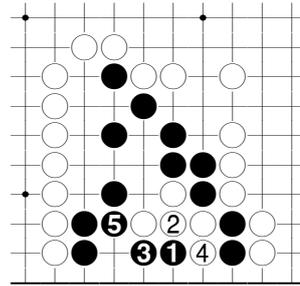
Diag. 4b

Diag. 4a. Blanc descend en 1, menaçant de tuer le coin, et fait son deuxième œil avec 3.

Diag. 4b. Noir ne peut pas se permettre de tuer l'œil.

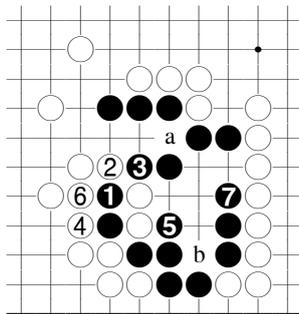
## 5. Nozoki

Diag. 5. Le nozoki Noir 1 oblige Blanc à connecter en 2. Il rampe ensuite avec 3, forçant Blanc 4 et 5 lui donne un œil sur le bord en plus de son œil dans le centre.

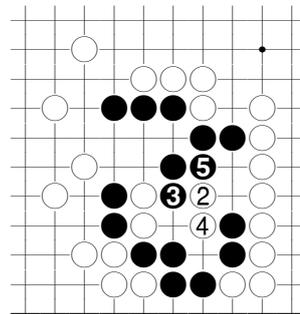


Diag. 5

## 6. Sacrifice



Diag. 6a



Diag. 6b

Diag. 6a. Noir doit commencer avec le sacrifice en 1, ce qui lui permet de jouer les deux coups 3 et 5 en senté. Ces deux pierres et 7 lui donnent 2 yeux sûrs au point "a" et "b"

Si Noir commence en 3, laissant Blanc répondre en 1, il aura 1 œil mais ne sera pas capable d'en faire un deuxième.

Diag. 6b. Résister avec 2 échoue.