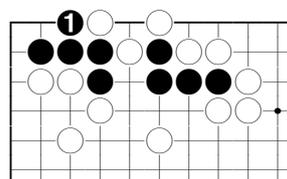


34	Sous les pierres.....	2
	Problèmes .....	3
	Solutions.....	4
	1. Blanc est mort. ....	4
	2. Noir peut faire un kô, Blanc peut tuer. ....	4
	3. Sacrifice de 4 pierres .....	5
	4. Blanc est vivant .....	5

### 34 Sous les pierres

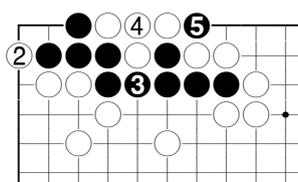
Quelques-unes des situations de vie et de mort les plus trompeuses surviennent lorsqu'il devient nécessaire de voir "sous les pierres" pour visualiser ce qui peut arriver dans l'espace libéré par un groupe de pierres qui seront capturées et retirées du jeu.

En voici un exemple plutôt ordinaire.

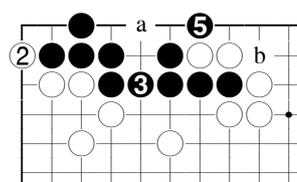


Diag. 1

Diag. 1. Quand Noir fait atari en 1, quelques joueurs pourraient conclure qu'il est vivant, mais ce n'est pas la vérité. Blanc ne peut pas empêcher de se faire capturer quelques pierres, mais il peut tuer le Noir en jouant sous elles. Quel doit être son prochain coup ?



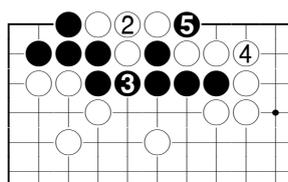
Diag. 2



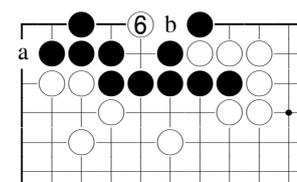
Diag. 3

Diag. 2. Ce blanc 2 n'est pas la bonne réponse. Noir fait atari en 3. Si Blanc connecte avec 4, faisant une pyramide de 4 pierres, Noir capture avec 5.

Diag. 3. Ceci rend miaï les points "a" et "b" et Noir est vivant sans condition.



Diag. 4



Diag. 5

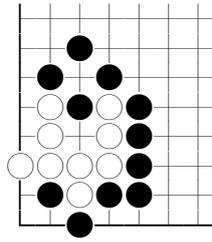
Diag. 4. Le coup correct est de connecter immédiatement avec 2. La séquence continue un peu comme précédemment avec la capture des 4 pierres noires mais cette fois :

Diag. 5. Blanc peut jouer en 6, rendant "a" et "b" miaï, et Noir meurt.

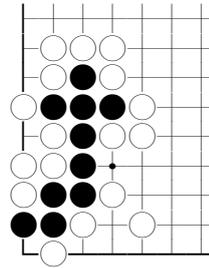
Pour trouver cette séquence, Blanc doit visualiser 6 sous les pierres depuis le tout début du Diag. 1.

Quelques problèmes avec des coups sous les pierres sont plutôt sensationnels, avec un sacrifice qui semble irrévocable, puis un retour miraculeux pour recapturer. Deux des problèmes qui suivent sont dans ce cas.

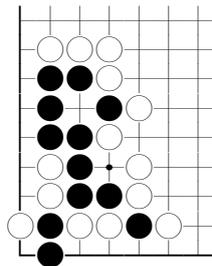
# Problèmes



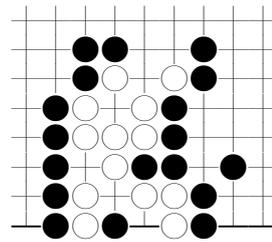
1. Statut



2. Statut

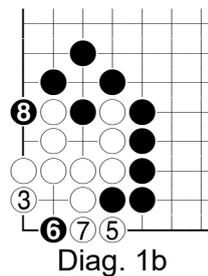
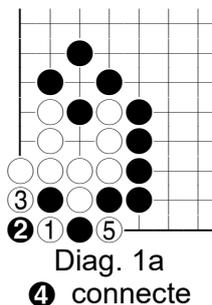


3. Statut



4. Statut

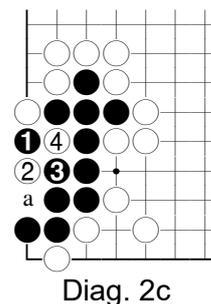
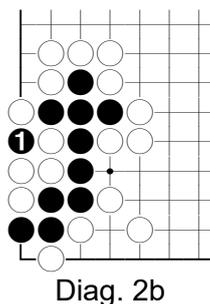
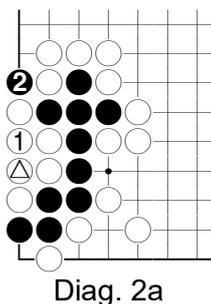
## Solutions



### 1. Blanc est mort.

Diag. 1a. Le seul moyen pour Blanc d'essayer de vivre est de sacrifier une pierre en 1, mais Noir capture avec 2 et connecte avec 4, sacrifiant une pyramide de 4 pierres.

Diag. 1b. Noir 6 rend 7 et 8 miaï et blanc est donc mort.



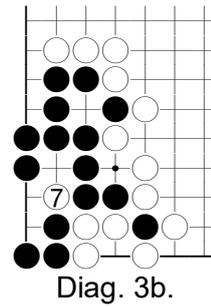
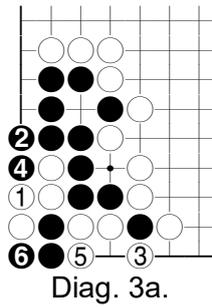
### 2. Noir peut faire un kô, Blanc peut tuer.

Diag. 2a. Pour tuer Noir, Blanc se contente de connecter en 1. Quand Noir capture en 2, Blanc rejoue au point vital de la forme en 5 en  $\triangle$

Diag. 2b. Qu'arrive-t-il, alors, quand Noir joue le premier et capture en 1 et obtient une forme en 4.

Diag. 2c. Blanc fait atari en 2, et Noir est obligé de combattre un kô. Après 4, Noir ne peut pas faire atari en "a" sinon Blanc connecte et le tue inconditionnellement.

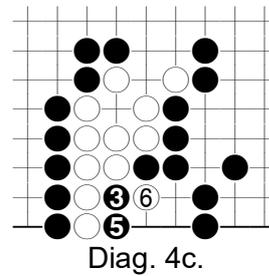
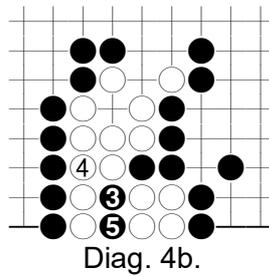
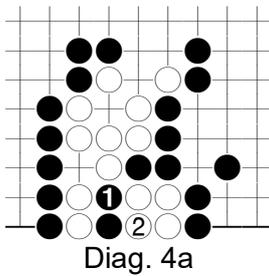
### 3. Sacrifice de 4 pierres



Diag. 3a. La clé de ce problème est dans la connexion en 1, sacrifiant 4 pierres. Blanc perd de bon cœur perd la course pour capturer, car

Diag. 3b. Il peut jouer en 7 et recapturer les 3 pierres noires dans le coin.

### 4. Blanc est vivant



Diag. 4a. Noir a, semble-t-il, une bonne attaque avec 1, qui oblige Blanc à capturer en 2.

Diag. 4b. Noir continue avec le sacrifice en 3, attendant Blanc en 5 et Noir en 4 qui rendrait l'œil Blanc faux. Blanc, cependant, sacrifie 4 pierres et connecte en 4.

Diag. 4c. En recapturant en 6, Blanc obtient son deuxième œil.