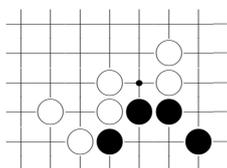


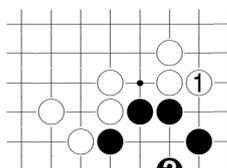
35. Ce que change une liberté de différence	2
Problèmes	3
Réponses	4
1. Blanc peut faire un kô. Noir peut tuer.	4
2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	4
3. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.	4
4. Noir est mort.	5
5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	5
6. Blanc peut faire un kô. Noir peut tuer.	5

35. Ce que change une liberté de différence

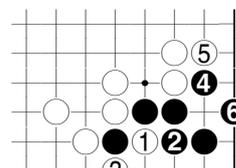
Ce chapitre rassemble quelques positions dans lesquelles la présence ou l'absence d'une liberté extérieure produit une grande différence sur le statut d'un groupe. Les formes que nous allons regarder sont toutes déjà apparues dans ce livre sous une forme ou une autre. Peut-être vous rappelez vous cet exemple ?



Diag. 1.



Diag. 2.

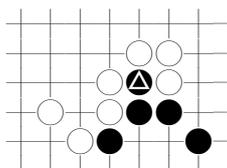


Diag. 3.

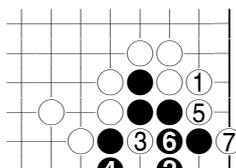
Diag. 1. Comme on l'a montré dans un précédent problème, ce groupe Noir dans le coin est vivant.

Diag. 2. Si blanc attaque en 1, Noir défend avec le tésuji en 2.

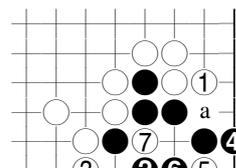
Diag. 3. Ou bien, si Blanc décide de capturer une pierre tant qu'il en a la possibilité, Noir peut faire des yeux sur le côté droit.



Diag. 4.



Diag. 5.



Diag. 6.

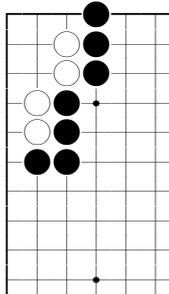
Diag. 4. Mais, enlevez à Noir sa liberté, et le statut du groupe change. Maintenant Blanc peut le tuer.

Diag. 5. L'attaque blanche commence avec 1, et Noir 2 ne marche plus grâce au coup Blanc 5 qui fait atari.

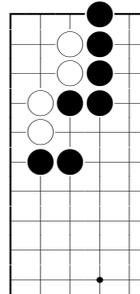
Diag. 6. Si Noir connecte en diagonale avec 2, Blanc doit descendre en 3. Noir n'arrive pas à faire deux yeux avec 4 à cause des coups blancs en 5 et 7. On peut imaginer d'autres variations, comme Noir 4 en 6 (Blanc répond en "a"), ou Noir 2 en 7 (Blanc répond en 6), mais elles aboutissent toutes à la mort du Noir.

Noir doit apprendre qu'il ne faut pas jouer des coups comme ▲ du Diag. 4 juste parce qu'ils sont senté. Les libertés sont toujours précieuses.

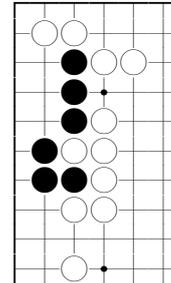
Problèmes



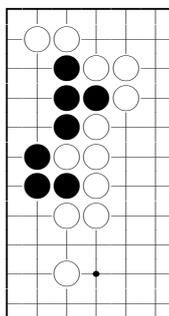
1. Statut ?



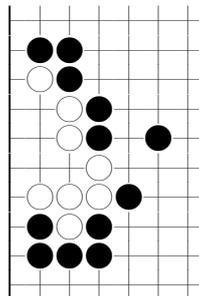
2. Statut ?



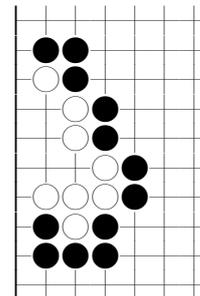
1. Statut ?



4. Statut ?



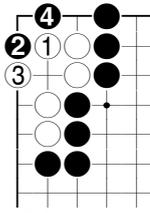
5. Statut ?



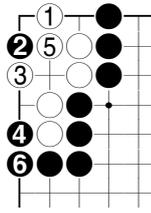
6. Statut ?

Réponses

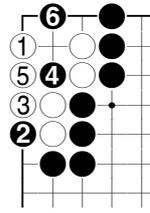
1. Blanc peut faire un kô. Noir peut tuer.



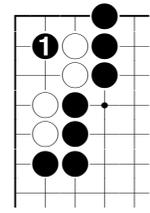
Diag. 1a



Diag. 1b



Diag. 1c



Diag. 1d

Diag. 1a. Le mieux que Blanc puisse obtenir est un kô. La séquence de 1 à 4 doit maintenant vous être connue comme du papier à musique.

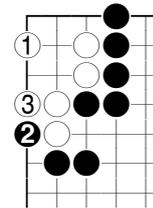
Diag. 1b. Si Blanc essaye le point 1-2 supérieur, Noir peut le tuer en occupant l'autre point 1-2 et en continuant comme indiqué. Attention à ne pas jouer le coup 4 en 5 dans cette séquence.

Diag. 1c. Blanc ne va nulle part en jouant l'autre point 1-2, car le coup 4 est un atari. Le kô du diagramme 1a est le seul espoir blanc.

Diag. 1d. Si Noir commence, il a de nombreuses façons de tuer Noir comme cet attachement en 1.

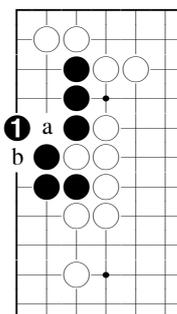
2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

Diag. 2. Maintenant le coup 1 fonctionne. Avec cette liberté supplémentaire, Blanc peut répondre à 2 en 3, et est vivant. Bien sûr, si Noir commence, il peut tuer le Blanc comme dans le Diag. 1d.

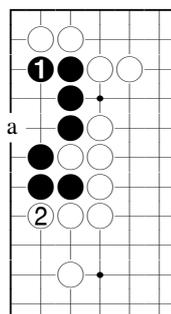


Diag. 2

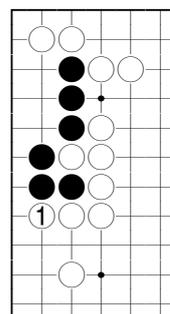
3. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.



Diag. 3a



Diag. 3b



Diag. 3c

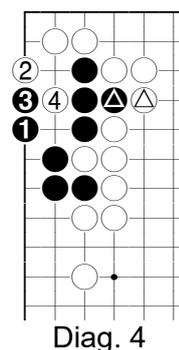
Diag. 3a. Le coup diagonal en 1 donne des yeux sûrs à Noir en "a" et en "b". C'est d'ailleurs la seule façon de vivre.

Diag. 3b. Ce coup Noir 1 échoue. De même un coup 1 en 2 serait contré par Blanc en "a".

Diag. 3c. Pour tuer le Noir, la meilleure façon est de bloquer en 1.

4. Noir est mort.

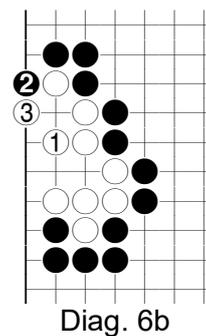
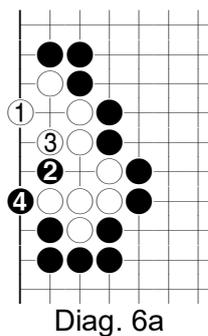
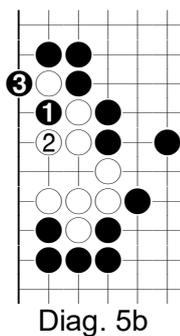
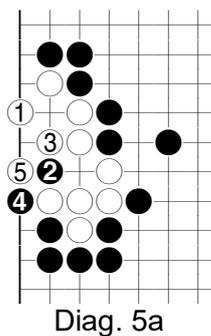
Diag. 4. Noir a peut-être commis une bourde en échangeant ▲ pour △. En tout cas, son coup diagonal en 1 est maintenant contré par le coup 2 et Blanc peut ensuite détruire l'œil avec 4.



5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

Diag. 5a. Blanc vit avec la connexion diagonale en 1, tenant en réserve le sacrifice en 5 pour lutter contre les coups 2 et 4

Diag. 5b. Si Noir a le premier coup, il tue facilement le Blanc en capturant une pierre.



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

Diag. 6a. Sans la liberté extérieure, Blanc 1 est une grosse erreur. Noir 4 fait atari, ne laissant pas le temps à Blanc de sacrifier une pierre.

Diag. 6b. Blanc doit donc chercher un kô, qu'il peut obtenir en jouant d'abord en 1 puis en 3.