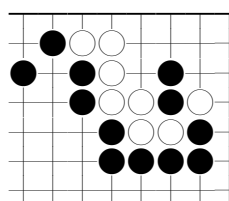


36 Construire des formes d'œil	2
Problèmes	3
Réponses	4
1. Coup à l'estomac.....	4
2. Point 1-2.....	4
3. Groupe en porte	4
4. Centre de symétrie	5
5. Attachement.....	5

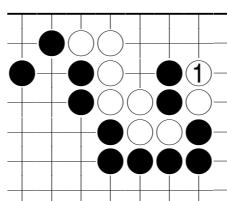
36 Construire des formes d'œil

Ce livre se termine sur une note optimiste - tous les derniers exemples et problèmes portent sur des groupes vivants.

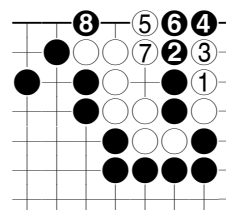
Dia 1. Nous nous intéressons à des groupes qui n'ont que l'esquisse d'une forme vivante ou qui doivent construire leur deuxième œil. Le groupe Blanc dans ce diagramme en est un bon exemple.



Diag. 1



Diag. 2

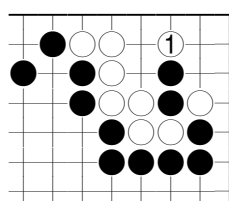


Diag. 3

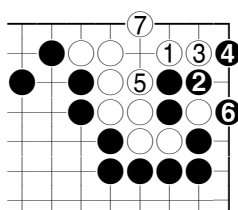
Dia 2. Peut-être la plupart des amateurs ramperaient avec 1, en espérant capturer les deux pierres noires.

Diag. 3. Mais ils seraient désagréablement surpris. Comme le montre cette séquence, Noir gagne la course ; Blanc ne peut faire atari ni d'un côté ni de l'autre.

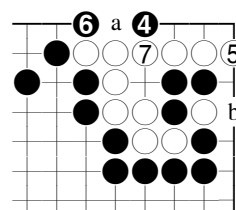
Comme les deux pierres noires ne peuvent être capturées, Blanc semble avoir de faibles chances de survie, mais il a en fait un moyen de se sauver.



Diag. 4.



Diag. 5.



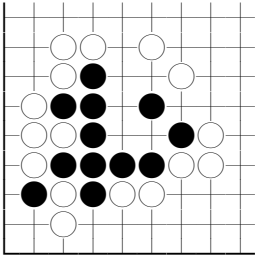
Diag. 6.

Diag. 4. Blanc 1, tésuji du coup sur le nez est le premier coup. Le diagramme 3 prouve en effet que si Noir arrive à jouer à ce point, Blanc est fichu.

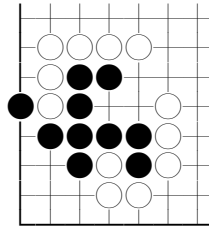
Diag. 5. Noir doit répondre en 2 et Blanc a juste assez d'espace pour faire 2 yeux avec 3, 5 et 7

Diag. 6. Noir peut essayer de détruire l'espace vital en 4, et 6 qui menace Noir 7 est un coup astucieux mais Blanc 7 laisse "a" et "b" miaï et les efforts de Noir n'aboutissent à rien.

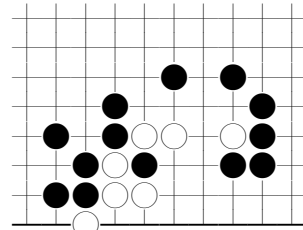
Problèmes



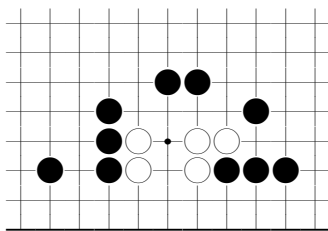
1. Noir doit vivre



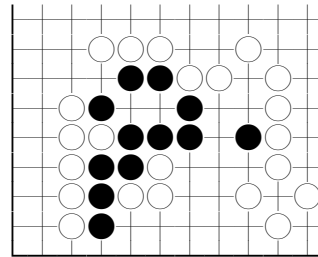
2. Noir doit vivre



3. Blanc doit vivre

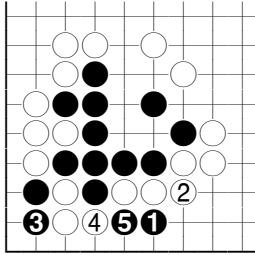


4. Blanc doit vivre

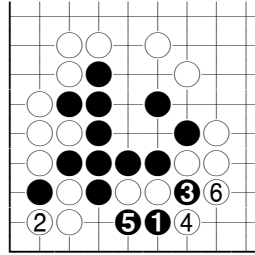


5. Noir doit vivre

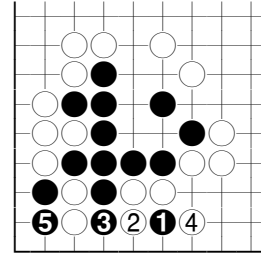
Réponses



Diag. 1a



Diag. 1b



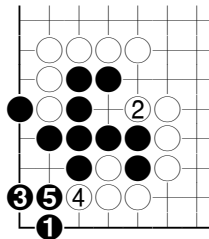
Diag. 1c

1. Coup à l'estomac

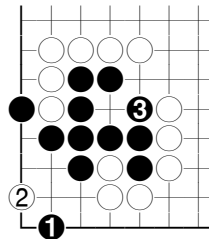
Diag. 1a. Noir réussit à faire son deuxième œil grâce en s'attachant "à l'estomac". Si Blanc connecte avec 2, Noir 3 capture deux pierres dans le coin.

Diag. 1b. Blanc doit jouer en 2, et Noir 3 capture également deux pierres.

Diag. 1c. Blanc 2 dans ce diagramme ne marche pas mieux.



Diag. 2a

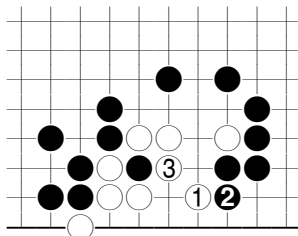


Diag. 2b

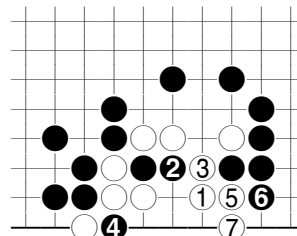
2. Point 1-2

Diag. 2a. L'unique point pour vivre est le point 1-2. Si Blanc supprime l'œil dans le centre, Noir 3 fait un autre œil dans le coin.

Diag. 2b. Si Blanc empêche Noir de faire un deuxième œil dans le coin par exemple avec 2, Noir est senté et peut faire son 2^{ème} œil dans le centre.



Diag. 3a



Diag. 3b

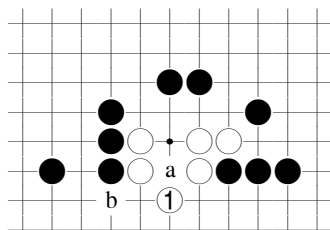
3. Groupe en porte

Diag. 3a. Blanc 1 est le point clef. Si Noir bloque en 2, Blanc capture en 3 et a deux yeux.

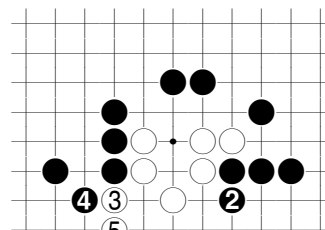
Diag. 3b. Si Noir essaye de supprimer l'espace vital avec 2 et 4, Blanc peut le récupérer avec 5 et 7.

4. Centre de symétrie

Diag. 4a. Blanc commence au centre de symétrie. Cela lui donne un œil sûr en "a" et un autre œil



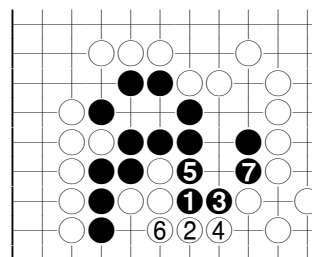
Diag. 4a



Diag. 4b

5. Attachement

Diag. 5. Si Noir trouve le bon attachement en 1, 3 et 5 sont alors senté et le coup 7 complète son deuxième œil.



Diag. 5

* *
*

Vie et Mort

Imitant la forme générale de son prédécesseur **Tésuji**, ce livre est organisé autour de plus de 200 problèmes et exemples de vie et de mort en 36 chapitres.

Ses caractéristiques notables sont :

- L'approche par « statut » qui amène le lecteur au travers de la même analyse qu'il doit pratiquer dans de véritables parties.
- Le regroupement des problèmes autour de tésuji usuels comme le jet de pierre ou le placement et de formes standards comme les encoches à 1, 2, 3 espaces sur les bords ou les groupes en L dans le coin
- Un développement pas à pas logique, qui fait de **Vie et Mort** non seulement un excellent livre d'apprentissage mais aussi une référence inestimable auquel se renvoyer.