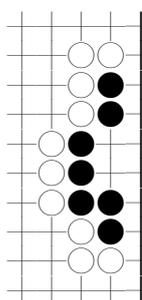


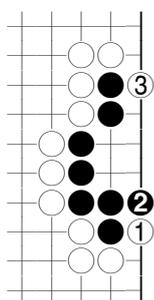
7. Encoche de deux espaces. ....	2
Problèmes .....	3
Réponses .....	4
1. Noir peut vivre. Blanc peut tuer. ....	4
2. Noir est vivant (Blanc a un séki goté) .....	4
3. Blanc est vivant .....	4
4. Noir est vivant. Blanc obtient un séki senté .....	4
5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer. ....	5
6. Blanc peut vivre. Noir peut tuer. ....	5

## 7. Encoche de deux espaces.

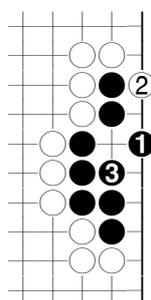
Nous étudions encore les rangées de pierre sur la deuxième ligne, mais cette fois l'encoche est de deux espaces.



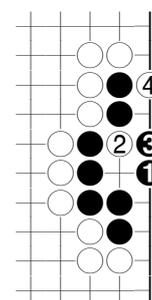
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3



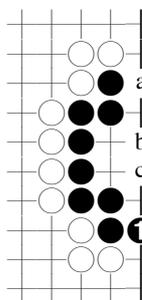
Diag. 4

Diag. 1. Voici une formation intéressante à retenir à titre de référence. Telle quelle, elle vit ou meurt selon celui qui joue le premier. S'il y avait une pierre de plus de long, le groupe serait toujours vivant ; s'il y avait une pierre de moins de long, il serait toujours mort.

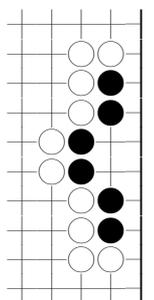
Diag. 2. Si c'est à Blanc de jouer, il peut tuer Noir en réduisant son espace vital avec 1 et 3.

Diag. 3. Si c'est au tour de Noir, il peut vivre en jouant en 1. Noir 1, qui protège le point de coupe est le seul coup qui marche.

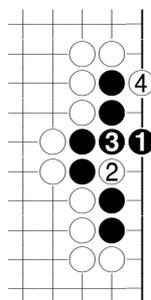
Diag. 4. Si Noir joue en 1, par exemple, et manque le coup correct de défense, Blanc peut le tuer en jouant 2 et 4.



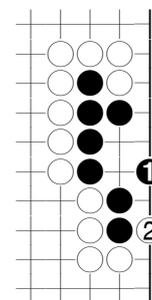
Diag. 5



Diag. 6



Diag. 7



Diag. 8

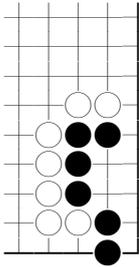
Diag. 5. Quand Noir n'a pas de point de coupe, il peut même s'offrir le luxe de vivre en descendant en 1. Cette façon peut être préférable puisqu'elle a un effet sur l'extérieur. Ensuite, si Blanc joue en «a», Noir répond en "b" ; ou bien si Blanc joue en "b", Noir joue en "c".

Diag. 6. Ici, Noir a deux points de coupes et comme vous pouvez le déduire d'après le Diag. 4, il est mort.

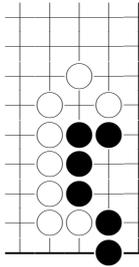
Diag. 7. Noir essaye de vivre avec 1, mais Blanc 2 le tue

Diag. 8. Ce groupe est trop court pour pouvoir vivre sur le bord. Par exemple, si Noir joue en 1, Blanc tue en 2. La façon dont un tel groupe se comporte dans le coin est cependant très intéressante ; nous vous laissons y travailler dans les problèmes 1 et 2 ci-dessous.

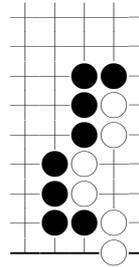
## Problèmes



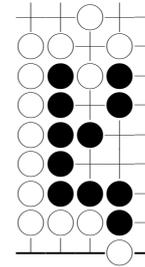
1. Statut?



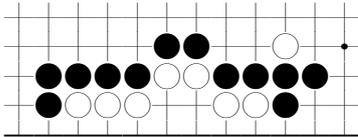
2. Statut?



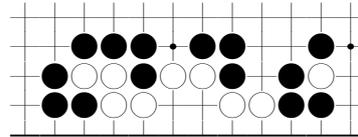
3. Statut?



4. Statut?

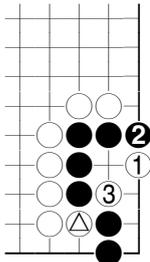


5. Statut?



6. Statut?

## Réponses

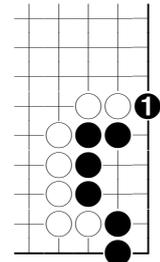


Diag. 1a

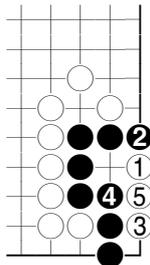
### 1. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.

Diag. 1a. Blanc joue le premier. Blanc se combine avec Blanc pour capturer le Noir par manque de libertés.

Diag. 1b. Noir joue le premier. Il empêche la séquence du diagramme 1a.



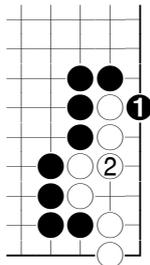
Diag. 1b



Diag. 2

### 2. Noir est vivant (Blanc a un séki goté)

Diag. 2. La séquence du Diag. 1a ne fonctionne plus. Le mieux que Blanc puisse faire est de faire un séki en goté comme le montre ce diagramme

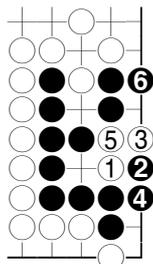


Diag. 3

### 3. Blanc est vivant

Diag. 3. L'échange de 1 pour 2 recrée la forme vivante correspondant au groupe avec une encoche de un espace.

Tout autre attaque ne fait que donner plus de points à Blanc.

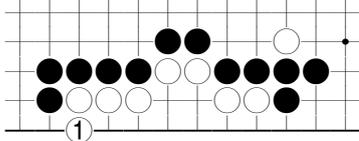


Diag. 4

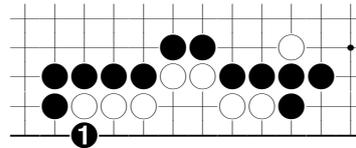
### 4. Noir est vivant. Blanc obtient un séki senté

Blanc 1 est la seule attaque valable mais Noir 2 la contre bien.

**5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.**



Dia 5a

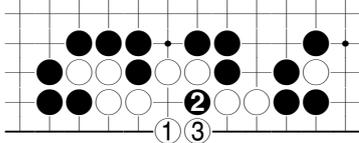


Dia 5b

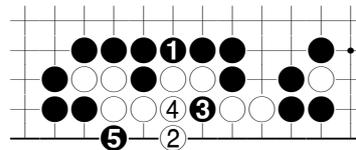
Diag. 5a. Cette forme est d'une pierre plus longue qu'une forme morte, et comme vous l'avez sans doute deviné, elle vit ou meurt selon le senté. Si Blanc a le senté, 1 est le meilleur moyen pour lui de vivre.

Diag. 5b. Si Noir a l'initiative, le coup 1 réduit Blanc à une forme morte.

**6. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.**



Dia 6a



Dia 6b

Diag. 6a. Blanc a juste assez de libertés extérieures pour vivre avec 1

Diag. 6b. Noir, s'il a le senté peut tuer Blanc et en même temps consolider son mur extérieur avec 1. Blanc 2 ne marche plus.