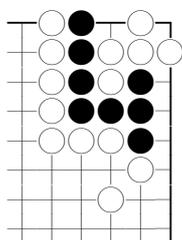


8. Un œil dans l'estomac.....	3
Problèmes	4
Réponses	5
1. Pyramide indéterminée	5
2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	5
3. Pyramide indéterminée	5
4. Blanc est mort.	5
5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	6

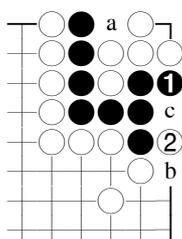
8. Un œil dans l'estomac

Quand l'attaquant a construit un groupe avec un œil à l'intérieur du groupe qu'il attaque, pour ainsi dire dans son estomac, cela peut vouloir dire qu'il l'a tué. Il y a deux types distincts de cette situation.



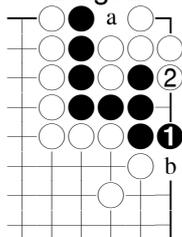
Diag. 1

Diag. 1. Voici un exemple du premier type. Si Noir pouvait capturer les cinq envahisseurs blancs, il aurait une forme vivante mais-



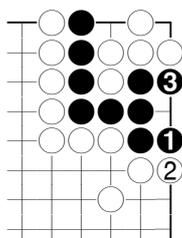
Diag. 2

Diag. 2. Si Noir joue en 1, Blanc répond en 2 et Noir ne peut pas continuer en a. Les cinq pierres blanches sont protégées par leur œil et par le manque de liberté de Noir. Noir n'est pas protégé ; Blanc peut jouer « b » puis « c » et le mettre en atari.



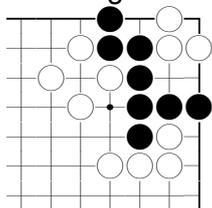
Diag. 3

Diag. 3. Si Noir joue 1 ici, Blanc répond en 2 et la situation reste inchangée. Noir n'a pas assez de libertés extérieures pour mettre Blanc en atari.



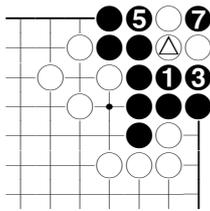
Diag. 4

Diag. 4. Blanc ne doit pas répondre à Noir 1 de cette façon, ou Noir fera un œil avec 3 et obtiendra un séki.



Diag. 5

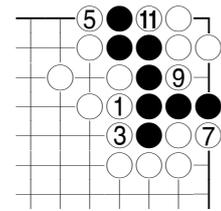
Diag. 5. Voici un exemple du deuxième type de situation. Noir a maintenant assez de libertés pour capturer les pierres d'invasion, mais cela ne lui sert à rien car il s'agit d'une forme en trois indéterminée. Il ne peut pas non plus faire un œil pour faire jeu égal avec Blanc et est donc mort.



Diag. 6

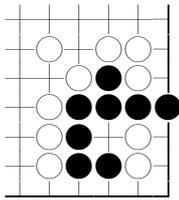
Diag. 6. Les coups noirs 1 à 7 sont vains.

Diag. 7. Comme Noir n'a aucune possibilités, tout ce qu'il peut faire est de laisser Blanc jouer les coups 1 à 11 et mourir. Blanc n'a bien sûr pas besoin de jouer tous les coups de ce diagramme ; ils sont juste là pour prouver que Noir peut être mis en atari.

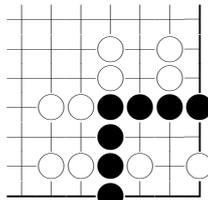


Diag. 7

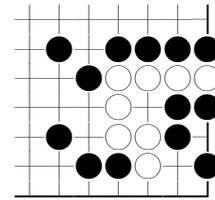
Problèmes



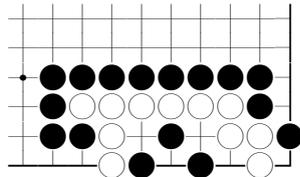
1. Blanc tue



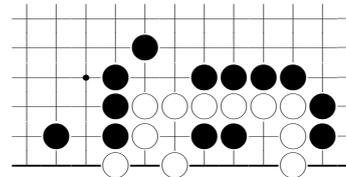
2. Statut?



3. Blanc tue



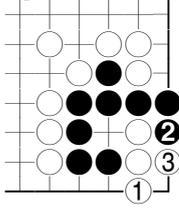
4. Statut?



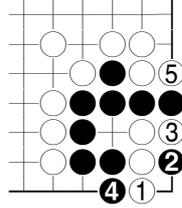
5. Statut?

Réponses

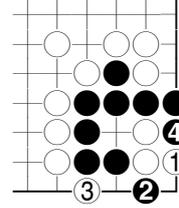
1. Pyramide indéterminée



Diag. 1a



Diag. 1b

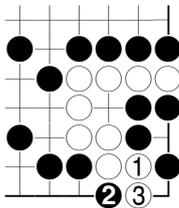


Diag. 1c

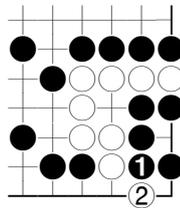
Diag. 1a. Blanc 1 est le coup mortel. Si Noir répond en 2, Blanc obtient avec 3 la forme de la pyramide indéterminée.

Diag. 1b. Si Noir joue en 2 pour empêcher Blanc de former la pyramide, Blanc fait son œil avec 3 et Noir meurt par manque de libertés. S'il avait une liberté extérieure de plus, il pourrait vivre de cette façon, mais malheureusement...

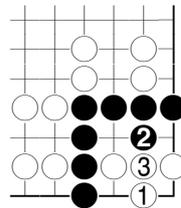
Diag. 1c. Ce Blanc 1 est une erreur. Noir 2 rend les coups 3 et 4 miaï, et Noir est vivant.



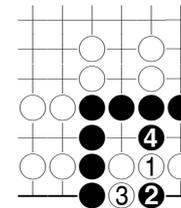
Diag. 2a



Diag. 2b



Diag. 3a



Diag. 3b

2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

Diag. 2a. En rendant l'œil noir faux, Blanc peut obtenir une vie par séki. Si Blanc avait une liberté extérieure de moins, Noir pourrait jouer 2 en 3 et forcer un kô.

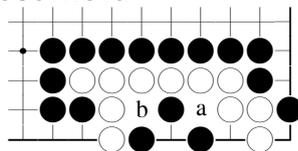
Diag. 2b. Noir a plusieurs façons de tuer Blanc mais la plus efficace est de jouer le coup 1, car il peut alors ignorer le coup 2. Blanc n'a pas assez de libertés extérieures pour capturer Noir.

3. Pyramide indéterminée

Diag. 3a. Blanc 1 est le point clé. Noir 2 n'est alors qu'une menace de kô car 3 permet de constituer la forme de la pyramide. Si Noir avait joué 2 en 3, Blanc l'aurait capturé et obtenu ainsi la forme de l'étoile dans son estomac.

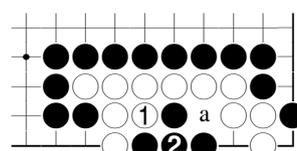
Diag. 3b. Blanc 1 est une erreur. Noir peut empêcher la forme pyramidal et a assez de libertés extérieures pour capturer Blanc s'il joue 3. Si Blanc joue 3 à l'extérieur, Noir joue en 3 et obtient un séki.

4. Blanc est mort.



Diag. 4a

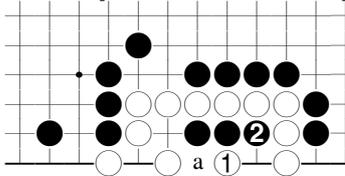
Diag. 4a. Si Blanc ne fait rien, Noir peut après avoir bouché toutes les libertés extérieures, le mettre en atari après "a" et "b"



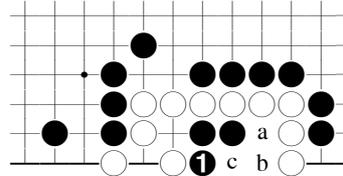
Diag. 4b

Diag. 4b. Mais si Blanc joue 1 ou "a", Noir pourra obtenir une forme en 5. Dans les deux cas, Noir est mort.

5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.



Diag. 5a



Diag. 5b

Diag. 5a. Si Blanc joue en 1, tout ce que peut faire Noir est d'obtenir un séki en goté avec 2. S'il joue en «a», Blanc répond en 2 et vit en faisant du territoire (7 points).

Diag. 5b. Pour tuer Blanc, Noir commence à former un œil avec 1. Il peut alors combler les libertés extérieures du Blanc et compléter ensuite son œil avec «a» et «b» pour mettre Blanc en atari. Si Blanc joue en «a», Noir répond en «c» et pourra combler l'espace vital blanc à l'aide de la forme en cinq. Par contre, si Noir avait joué son premier coup en «c», Blanc l'ignorerait et il ne pourrait ni combler les libertés de Blanc pour en faire une forme indéterminée ni faire un œil dans son estomac.