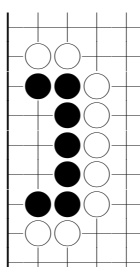


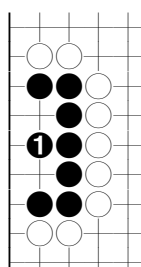
9. Encoche à trois espaces	2
Problèmes	3
Réponses	4
1. Noir peut vivre. Blanc peut tuer	4
2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer	4
3. Le tésuji qui rend borgne.....	4
4. Le tésuji de la pince	4
5. Un œil dans l'estomac.....	5
6. Noir peut vivre. Blanc peut faire un kô.....	5

9. Encoche à trois espaces

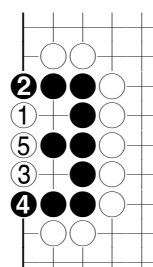
Les groupes dans ce chapitre sont des encoches à trois espaces.



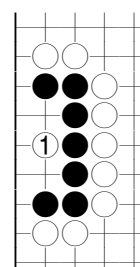
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3



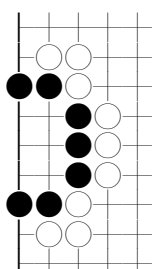
Diag. 4

Diag. 1. Voici la forme de base : les 3 encoches sont libres et il n'y a pas de jambes. Noir vit ou meurt suivant le senté.

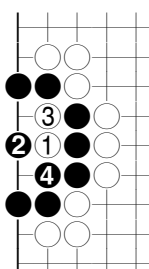
Diag. 2. Voici comment Noir peut vivre. Noir 1 a tendance à être le point clé dans la plupart des formations d'encoche à 3 espaces ; cela devrait vous aider à résoudre 4 des 6 problèmes du chapitre. Noir 1 est la seule façon de vivre dans ce cas particulier.

Diag. 3. Si Blanc attaque la forme du diagramme 2, tout ce qu'il peut obtenir est un séki en goté.

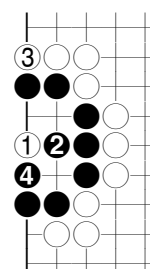
Diag. 4. Lorsque c'est à Blanc de jouer, il y a plusieurs façons de tuer mais Blanc 1 sur le point clé remplit son office le plus efficacement.



Diag. 5



Diag. 6



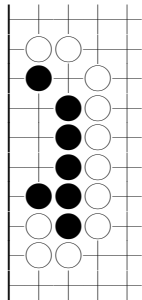
Diag. 7

Diag. 5. Cette forme, appelé peigne, est une autre forme importante à connaître. Noir est vivant.

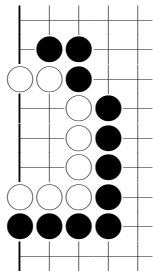
Diag. 6. Blanc 1 au point clé est paré par noir 2 en dessous ; les points 3 et 4 sont alors miaï. Noir a vécu.

Diag. 7. Cette attaque blanche se termine à peu près pareil que la précédente. En conclusion, le peigne est vivant.

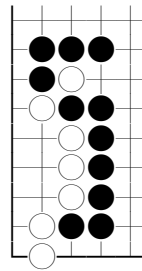
Problèmes



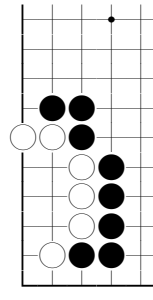
1. Statut?



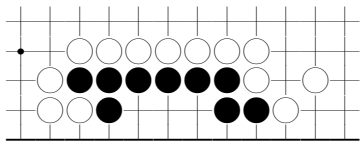
2. Statut?



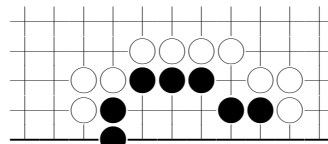
3. Noir tue



4. Noir obtient un kô



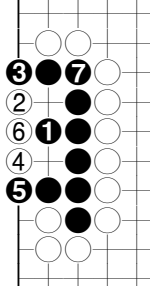
5. Blanc tue



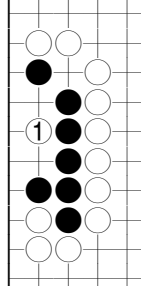
6. Statut?

Réponses

1. Noir peut vivre. Blanc peut tuer



Diag. 1a

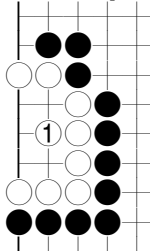


Diag. 1b

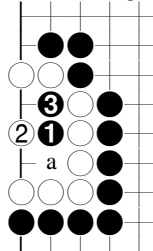
Diag. 1a. Noir 1 occupe le point clé. Blanc peut obtenir un séki en senté avec 2,4 et 6 mais ce n'est pas forcément bon pour lui, car Noir 3 et 7 affectent sérieusement l'extérieur.

Diag. 1b. Blanc 1 est bien sûr fatal. Remarquez que Noir n'a plus de menace de kô avec ce groupe : aucun coup ne menace de faire 2 yeux.

2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer



Diag. 2a

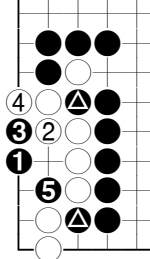


Diag. 2b

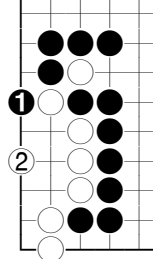
Diag. 2a. Blanc vit avec 5 points de territoire.

Diag. 2b. Noir au point vital 1 provoque le manque de libertés : Blanc devrait jouer 4 en "a" mais cela mettrait ses propres pierres en atari.

3. Le tésuji qui rend borgne



Diag. 3a

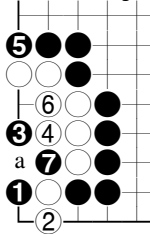


Diag. 3b

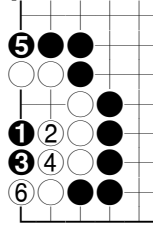
Diag. 3a. Noir 1 coopère bien avec les pierres delta pour priver le blanc de ses yeux. Les coups 3 et 5 conduisent Blanc à l'étouffement. 3 en 4 est aussi possible.

Diag. 3b. Noir 1 laisse Blanc occuper le point vital qui lui apporte les 2 yeux.

4. Le tésuji de la pince



Diag. 4a

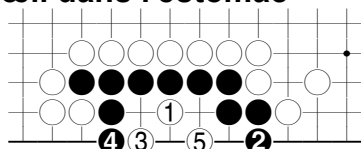


Diag. 4b

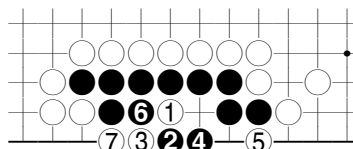
Diag. 4a. La pince en 1 permet d'obtenir un kô. Blanc peut jouer directement en "a". Dans ce cas, Noir reçoit en kô en 2. Noir 1 en 2 laisserait à blanc la forme vivante du peigne.

Diag. 4b. Dans cette situation le coup 1 au centre vital échoue

5. Un œil dans l'estomac



Diag. 5a



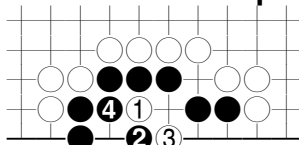
Diag. 5b

Diag. 5a. Blanc attaque comme d'habitude au point central. La meilleure résistance est en 2, mais Blanc peut constituer un œil à l'intérieur de l'estomac Noir. On peut échanger l'ordre des coups 1 et 3.

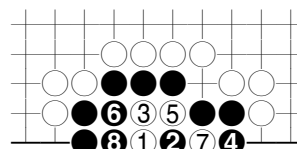
Diag. 5b. Une variante. Si Noir essaye de capturer 1, il ne parvient pas à faire 2 yeux. S'il capture 3 et 7, Blanc rejoue en 7 pour rendre l'œil faux.

Ce problème montre qu'une encoche de 3 espaces a le même statut qu'elle ait une jambe ou pas.

6. Noir peut vivre. Blanc peut faire un kô



Diag. 6a



Diag. 6b

Diag. 6a. Si Noir commence, il peut vivre en jouant en 1. Si c'est Blanc, il doit attaquer en 1 puis 3. Noir 4 permet d'obtenir un kô. Ce type de kô est assez fréquent.

Diag. 6b. Si Blanc attaque depuis ce point, il n'y a pas de kô. Noir le presse avec 6 et 8 et vit inconditionnellement.