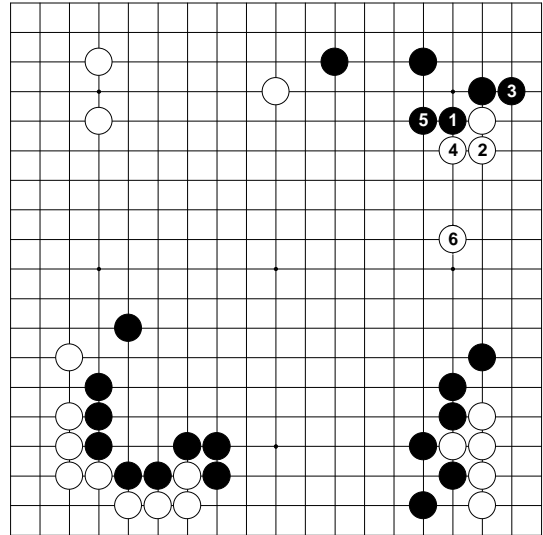
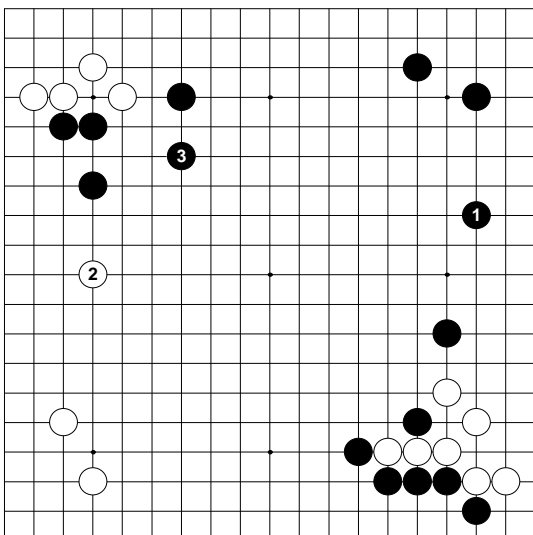


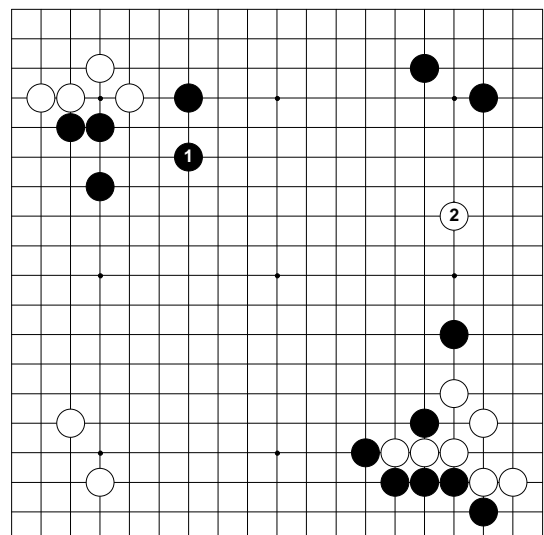
La pince de Noir 1 est cohérente au niveau global. Après la séquence montrée, par exemple, Noir réussit à ébaucher un grand moyo.



La séquence qui suit après Noir 1 laisse Blanc s'installer au centre des opérations.

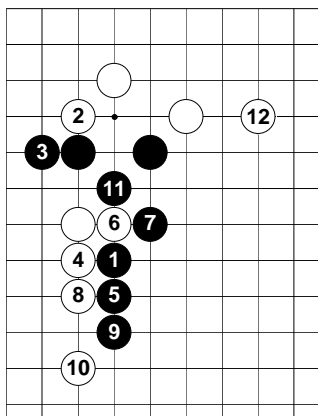


Noir 1 est important pour renforcer la pierre sur le bord en approche du groupe blanc, et dessiner la frontière du potentiel noir au centre. Blanc 2 est logique, et Noir 3 installe une barrière pour construire son moyo.

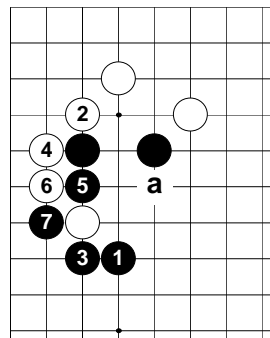


Si Noir 1 installe d'abord la barrière, Blanc 2 attaque la pierre noire, et permettra à Blanc de damer le moyo noir (c'est-à-dire partager le centre).

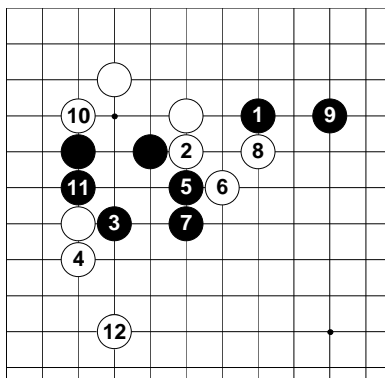
Problème de joseki



Il s'agit d'un joseki classique, où Blanc se développe sur les deux bords alors que Noir obtient un groupe solide au centre.

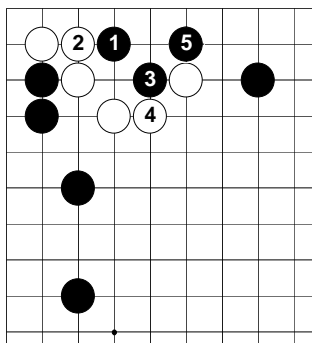


Noir 3 est une autre possibilité qui donne une position forte sur le bord ouest, mais Blanc est content d'obtenir un gros coin. Plus tard, Blanc pourra encore attaquer en a. Ce joseki s'appelle Kobayachi-Kato, car il était souvent joué entre ces deux joueurs.

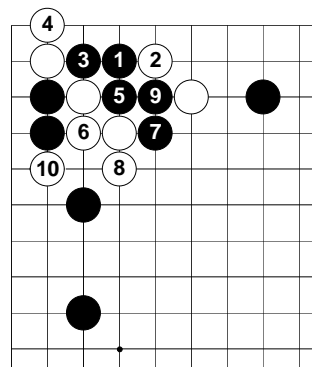


Noir 1 peut aussi faire une barrière sur le bord nord, mais le groupe noir au centre reste vulnérable

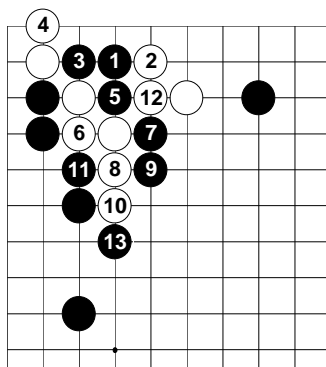
Problèmes de tesuji



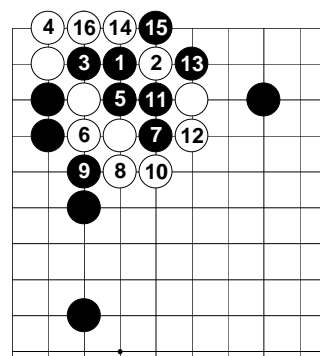
Noir 1 attaque la base de vie de Blanc. Si Blanc 2 connecte, jusqu'à Noir 5, le groupe blanc reste flottant, et sous l'attaque noire.



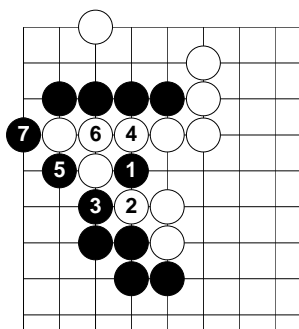
Blanc 2 peut résister en coupant la connexion vers l'extérieur, Blanc 4 est le coup le plus résistant dans le coin, et jusqu'à Blanc 10, l'échange est honnête, mais cette séquence est conditionnée par un shicho.



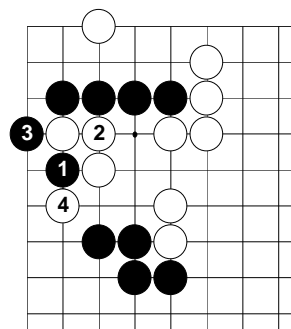
Si le shicho est bon pour Noir, Blanc 2 ne marche plus. En effet, Noir 11 a le temps de défendre ses pierres sur le bord ouest et de prendre le coin, car si Blanc 12 coupe, il se fait prendre en shicho. Noir 9 est important, sinon...



Si Noir joue directement en 9, Blanc 10 retourne la situation et capture les pierres d'invasion noires.

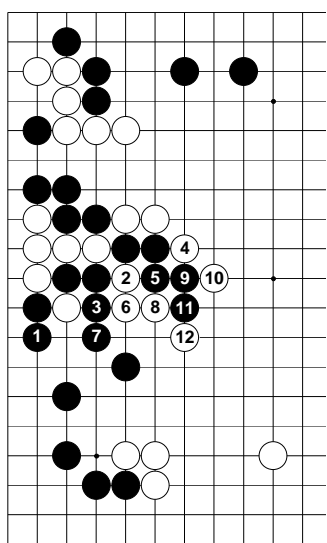


Noir 1 est un sacrifice pour sauver les pierres dans le coin.

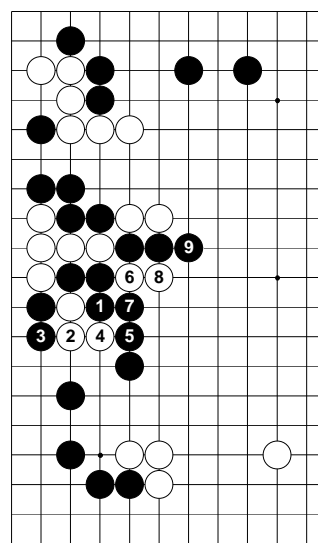


Noir 1 est un faux tesuji qui manque de préparation.

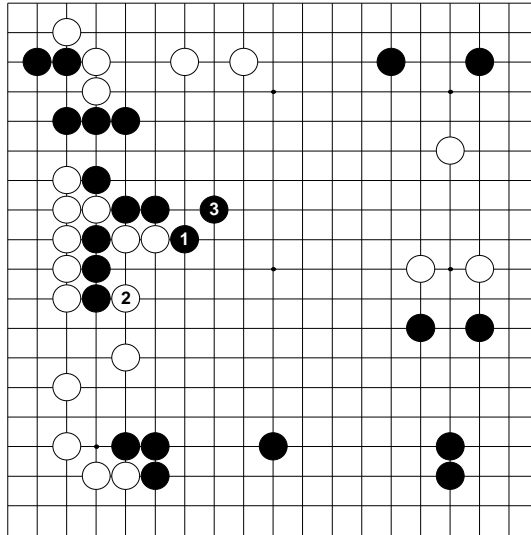
Problèmes de chuban



Si Noir 1 se précipite à sauver la pierre de coupe sur la deuxième ligne, il se fait prendre en shicho à l'extérieur, et perd le combat.

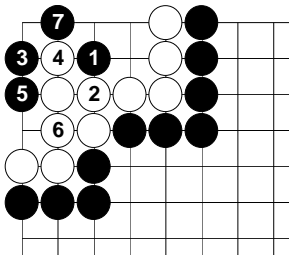


Il faut donc jouer Noir 1 pour éviter le shicho, et jouer Noir 3 ensuite pour gagner le combat.

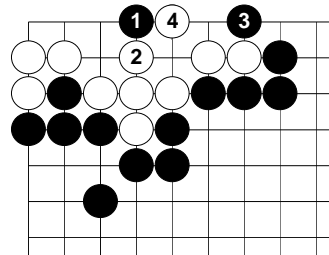


Noir 1 est raisonnable pour renforcer le centre en laissant les trois pierres à la poubelle. Après, la situation est plus facile à maîtriser pour Noir. Si Noir cherche à sortir les trois pierres, il se retrouve avec deux groupes faibles.

Problèmes de yose



Noir 1 fait seki grâce à Noir 5.



Noir 1 réduit le territoire blanc à cinq points au lieu de sept.

Problèmes de tsumego

