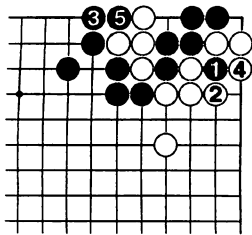


Premier niveau : solutions

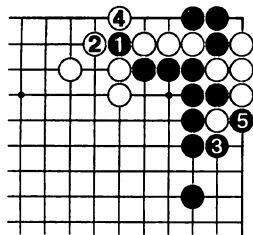
SEMEAI

COURSE DE VITESSE.

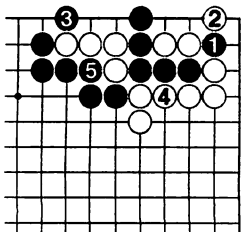
Noir joue...



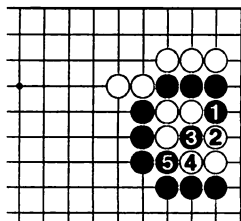
1



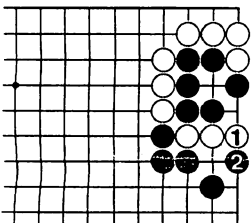
2



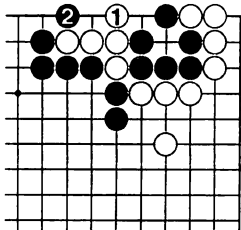
3



4

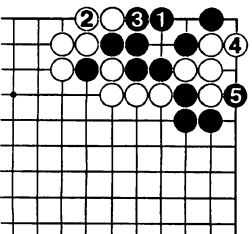


5

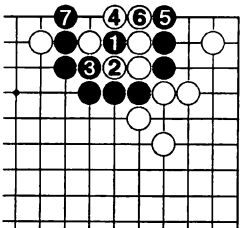


6

«CEI» contre «pas d'œil» :
noir n'a pas besoin de rajouter de coup.

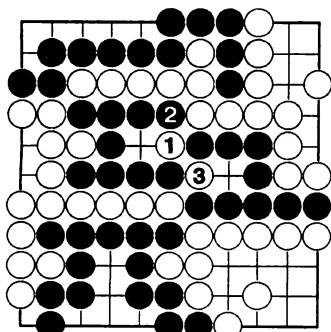


7



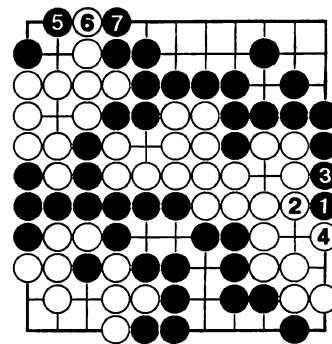
8

YOSE



A

«Double snap-back» ou «uttegaeshi croisé» : noir est pris !

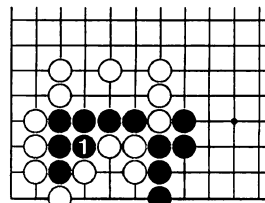


B

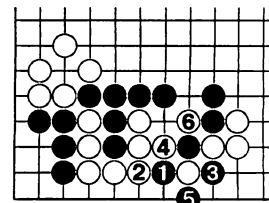
Noir gagne un point avec la séquence 1-4 (en gardant l'initiative) et il transforme ensuite le coin NO en seki

Deuxième niveau : solutions

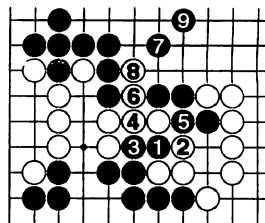
TESUJI



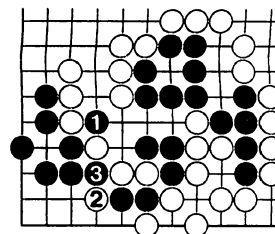
1 : Blanc est pris par «otoshi»



2 : noir 7 connecte. Blanc est pris !

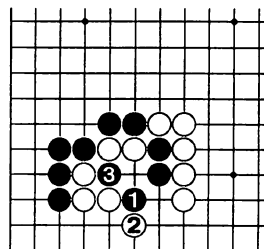


3 : Blanc est enfermé et ne peut pas faire deux yeux.

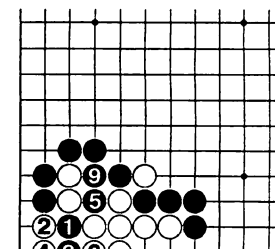


4 : Avec 1, noir connecte et sauve son groupe du centre.

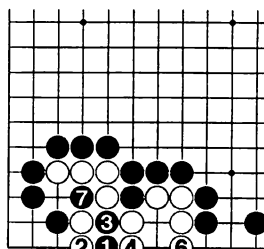
ENTRAINEMENT A L'UTTEGAESHI (SNAP-BACK)



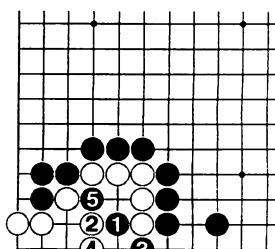
5



6 : 7 en 1 ; 8 prend en 3.

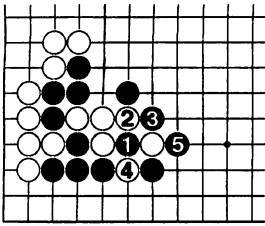


7 : 5 en 3.

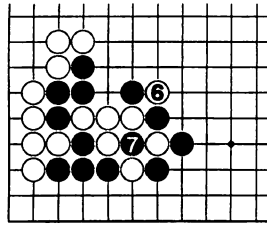


8

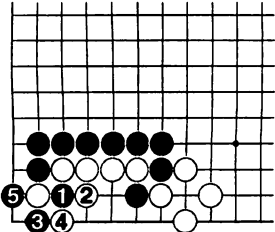
PROBLÈMES DE KO



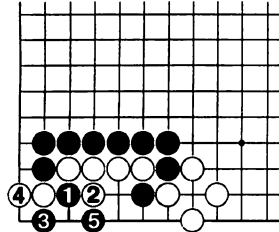
9



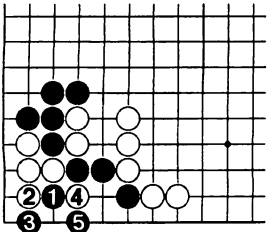
9 : Suite



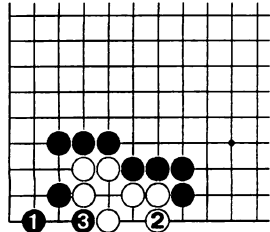
10



10 : Variante



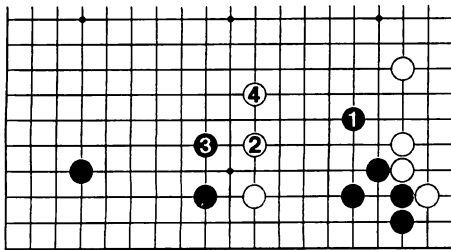
11



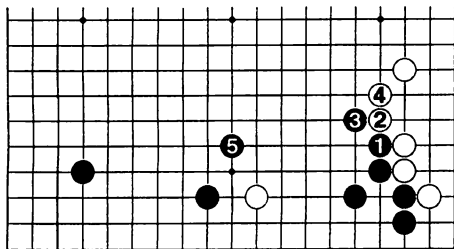
12

«Pour attaquer, pensez au keima»

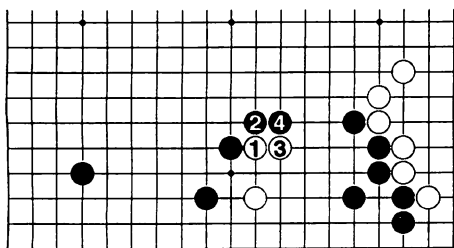
A



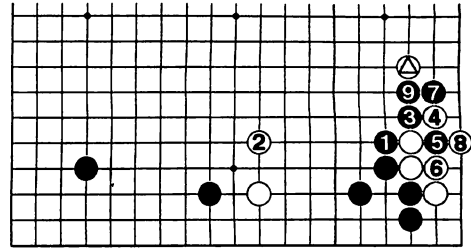
C'est le mauvais keima : blanc saute en 2 et 4



Il faut d'abord se renforcer à droite avec 1 et 3, puis jouer le keima d'attaque en 5

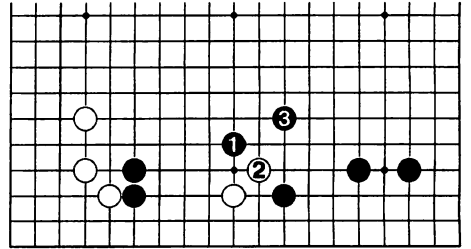


Suite : Blanc n'aura pas la partie facile !

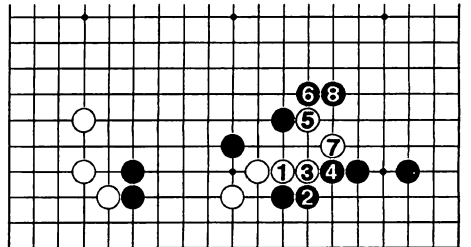


Si blanc ne répond pas sur le bord après noir 1, noir joue une séquence dévastatrice !

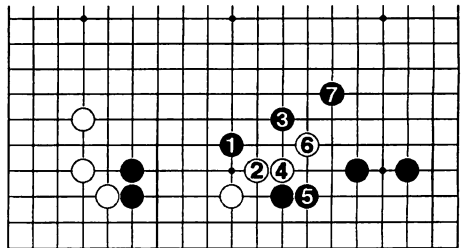
B



Le premier coup d'attaque est le boshi. Blanc 2 est contré par le terrible keima en 3



Suite : blanc se débat pour sortir du filet qui l'enserme, mais se retrouve inexorablement enfermé



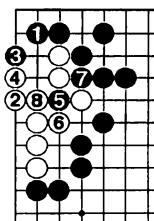
Variante :

si blanc 6, un deuxième keima noir en 7 continue l'attaque.

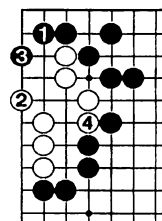
RECTIFICATIF TactiGo N°2

Réponse au problème 8 du jeu-concours Igo-kenkyu N°1

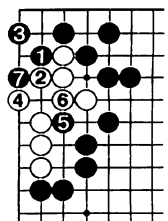
La réponse indiquée comme correcte (dia. 1) est en faite erronée, car blanc peu jouer 4 comme dans le dia. 2. La bonne réponse est donc le hane du dia. 3 qui amène un ko.



Dia. 1



Dia. 2



Dia.3

Merci et bravo au club de Montpellier qui nous a signalé cette erreur importante.