TactiGo

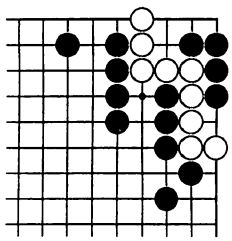
Numéro 5 MAI 1992

FEUILLE MENSUELLE SUR LES TECHNIQUES DU JEU DE GO

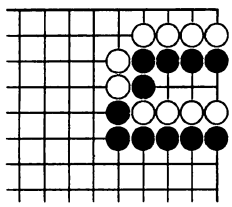
Premier niveau

SEMEAI & SEKI

Noir joue...

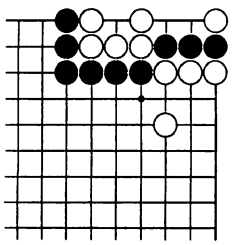


1

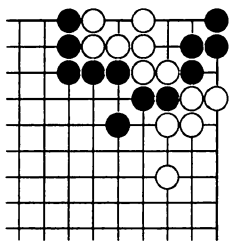


2

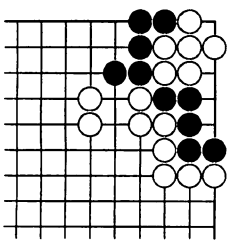
Noir doit-il rajouter un coup ?



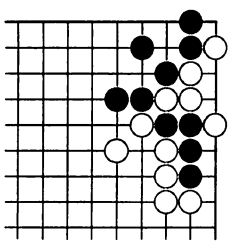
3



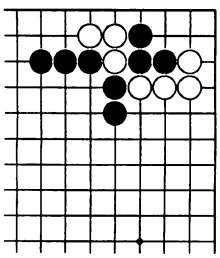
4



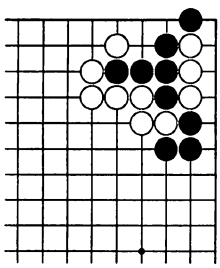
5



6



7



8

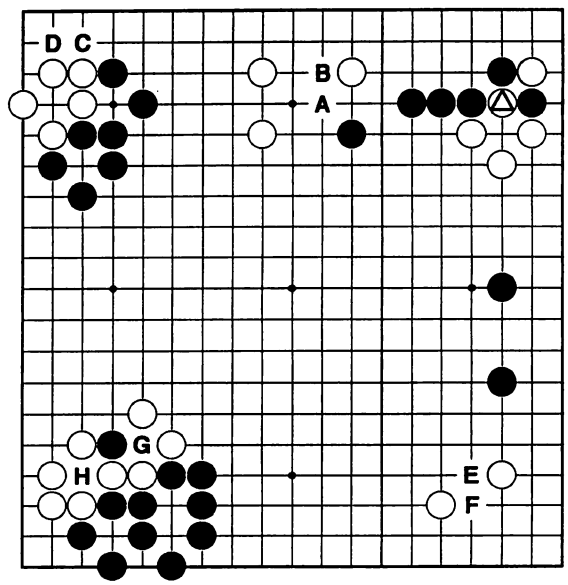
DU 28 AU 31 MAI
AU CENTRE-EXPO DE NEVERS

JÉOLOISIRS

Animations organisées par des professionnels autour des jeux et des jouets. Le club de go de Nevers y tiendra un stand de démonstration.

ETUDE DE KO

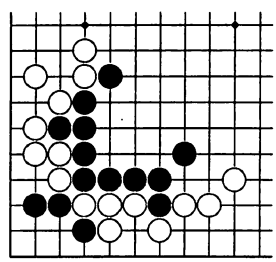
Blanc vient de prendre le ko en jouant en Δ (en prenant une pierre noire juste dessous Δ). Quelle menace joueriez-vous pour noir : A (suivi de B), C (suivi de D), E (suivi de F) ou G (suivi de la prise de 2 pierres avec H) ?
[Blanc ne répondra probablement pas à la menace car lui-même ensuite n'a plus de menace].



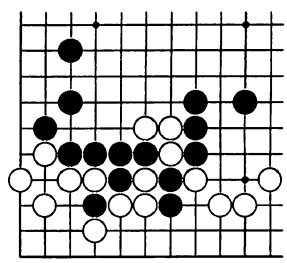
Deuxième niveau

TESUJI

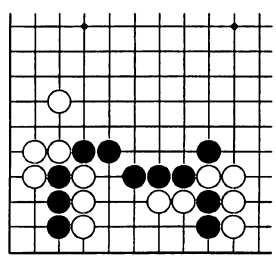
A noir de jouer



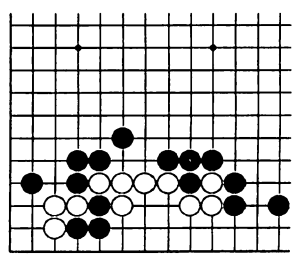
1



2



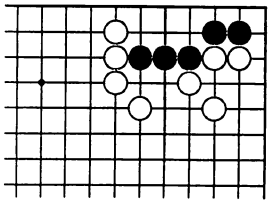
3



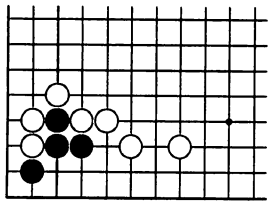
4 : Yose

TSUME GO

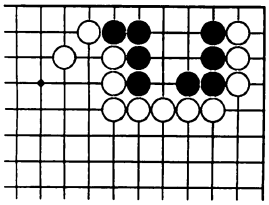
A noir de jouer



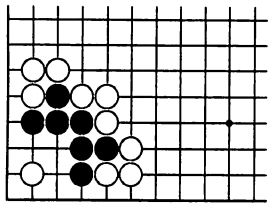
5



6



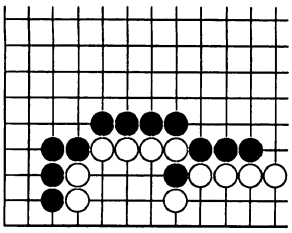
7



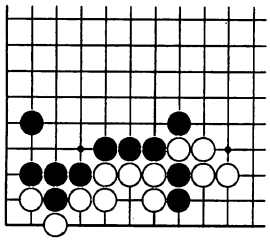
8

YOSE

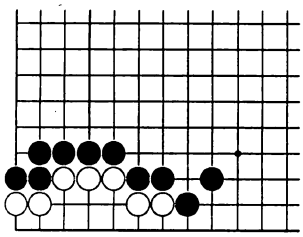
A noir de jouer



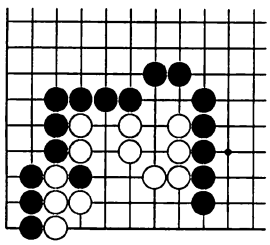
9



10



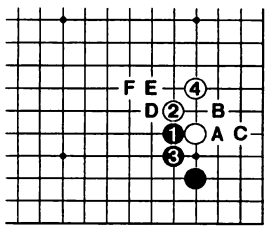
11



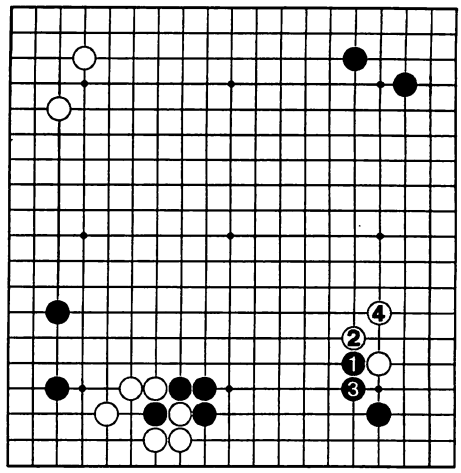
12

ETUDE DE FUSEKI ET DE JOSEKI

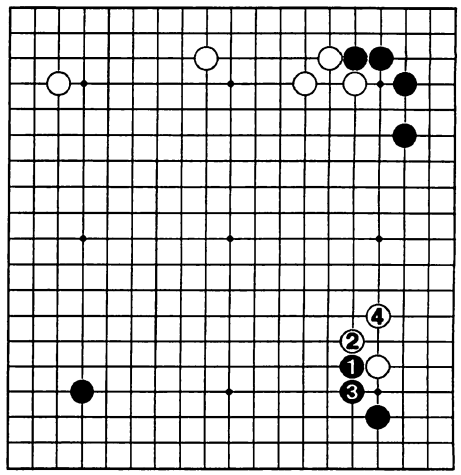
Dans l'une de ces situations, le joseki N1-B2-N3-B4 est tout à fait adapté ("un cas d'école"), dans une autre il est moyennement adapté (mais "pourquoi pas ?"), enfin dans la dernière c'est vraiment "à côté de la plaque".
Pouvez-vous dire, parmi A, B et C, quel est "le cas d'école", le "pourquoi pas ?" et le "à côté de la plaque" ?



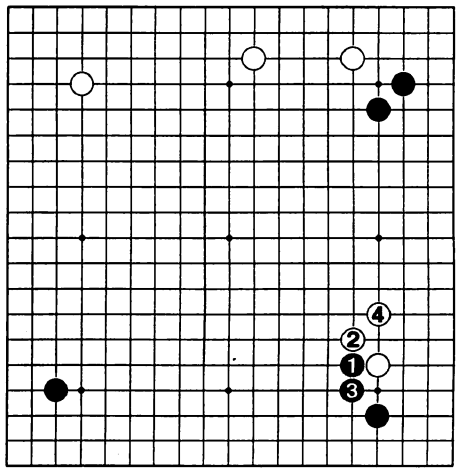
Rappelons ci-dessus deux suites possible du joseki :
— soit noir A, blanc B, noir C (qui garde le coin) ;
— soit noir D, blancE, noir F (qui se développe dans le centre).



A

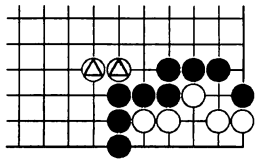


B



C

Troisième niveau

PROBLÈME POUR RIRE

Grâce aux deux pierres Δ, blanc peut s'en sortir. Comment ?