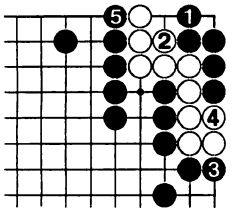
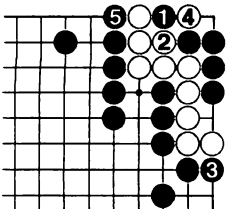


# Premier niveau : solutions

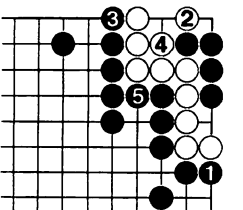
## SEMEAI



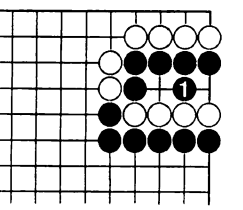
1 : Correct ; noir 1 fait un œil ; "œil contre pas d'œil", noir gagne !



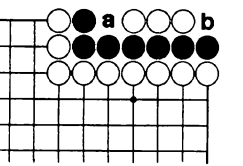
1 : Erreur ; noir est pris !



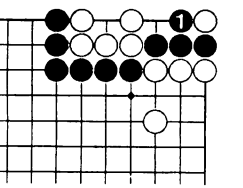
1 : Autre erreur; seki



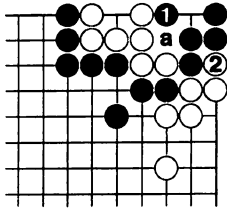
2 : C'est un seki ; noir 1 n'est pas nécessaire



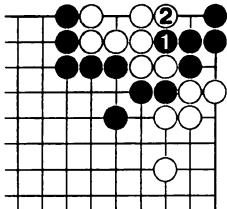
2 : Autre exemple de seki (seki par forme) ; ni blanc ni noir ne joueront en "a" ou en "b"



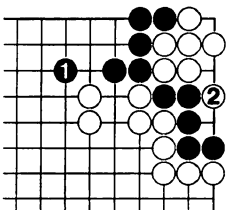
3 : Correct ; noir fait un œil en prenant en 1 ; "œil contre œil" (seki)



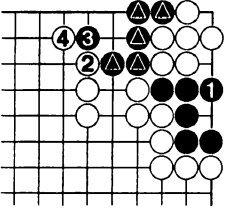
4 : Correct ; encore un seki ; ni blanc ni noir ne joueront en "a"



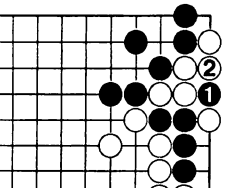
4 : Erreur ; noir est pris !



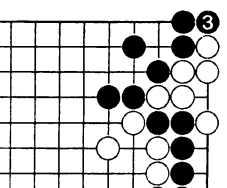
5 : Correct ; noir doit sauver ce qui est sauvable en sautant en 1



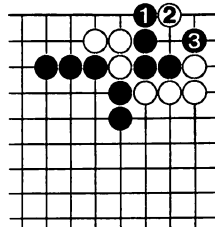
5 : Erreur ; noir 1 fait un seki local, malheureusement détruit quand blanc prend Δ



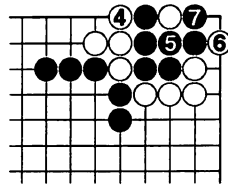
6 : Correct ; noir sacrifie une pierre en 1



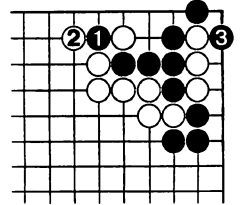
6 : Suite ; noir fait atari à 5 pierres



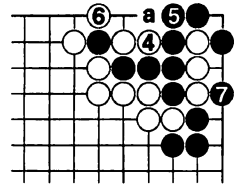
7 : Correct ; la descente en 1



7 : Suite ; après noir 7, blanc ne peut pas approcher



8 : Correct ; le sacrifice en 1 donne une liberté d'avance à noir



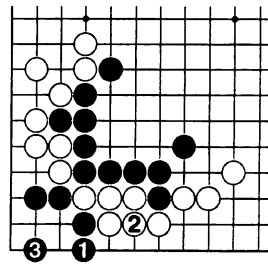
8 : Suite ; après noir 5, blanc ne peut pas faire atari en "a", il doit d'abord prendre en 6

## ETUDE DE KO

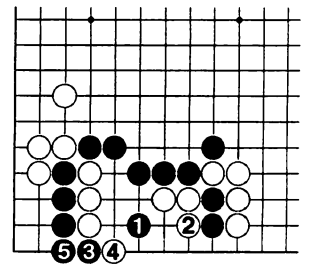
Blanc E suivi de F est la plus grosse menace que puisse trouver noir.

# Deuxième niveau : solutions

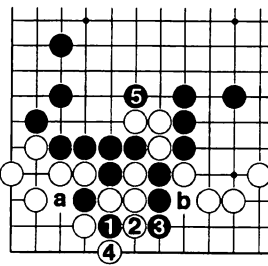
## TESUJI



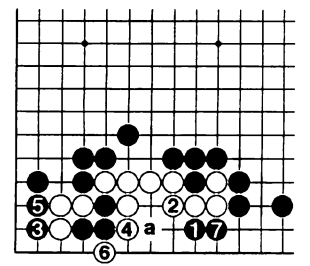
1



3

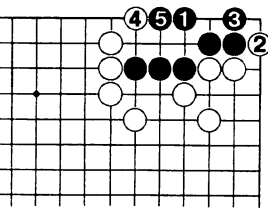


2 : Si blanc 2 en "a", noir 2, blanc connecte, noir en "b"

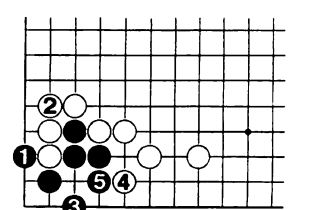


4 : Si noir 1 en "a", blanc 4, noir 1, blanc 2, noir 7, blanc 5

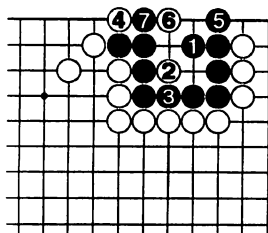
## TSUME GO



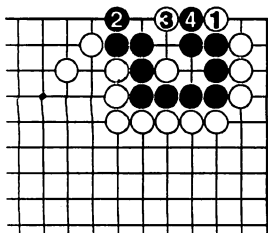
5 : Correct



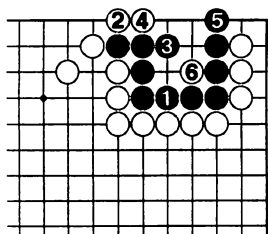
6 : Correct



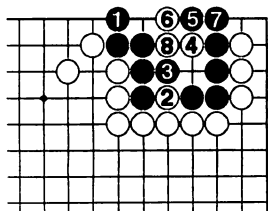
7 : Correct ; point vital en 1 ; seki !



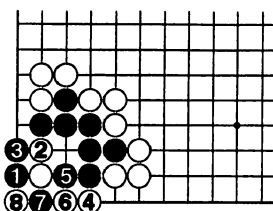
7 : Correct (variante) ; seki !



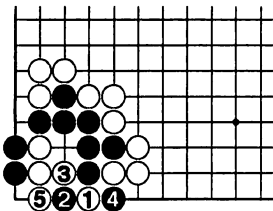
7 : Erreur ; noir est mort !



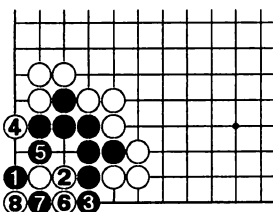
7 : Erreur ; noir est mort !



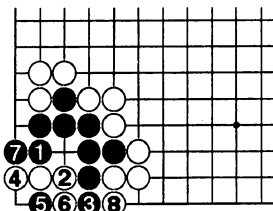
8 : Correct ; 1 est la meilleure réponse sur l'attaque du carré du charpentier ; ko !



8 : Attention, il ne faut pas se tromper en cours de route !

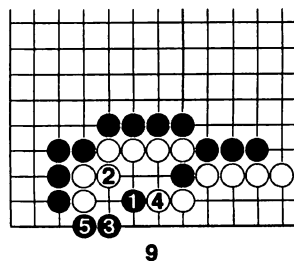


8 : Correct (variante) ; ko !

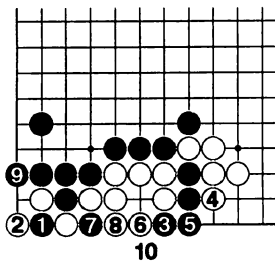


8 : Erreur ; blanc tue noir !

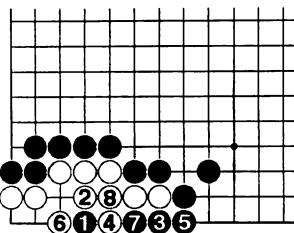
YOSE



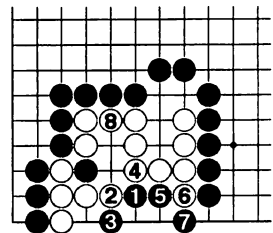
9



10



11



12

ETUDE DE FUSEKI ET DE JOSEKI

Cas A

"A côté de la plaque". Noir, avec 1, doit attaquer le coin SE en tenaille, en se servant de l'appui de son shimari NE.

Cas B

"Un cas d'école". Ensuite noir suivra la variante de développement vers le centre (D, E, F) pour construire un moyo sur le bord sud. Blanc de son côté ne peut pas espérer grand-chose sur le bord E du fait de l'avancée noire du coin NE, sur la 3ème ligne, très solide.

Cas C

"Pourquoi pas ?" ; le choix de noir se justifie par la position noire sur le bord sud, mais blanc n'est pas mécontent de la situation à l'est.

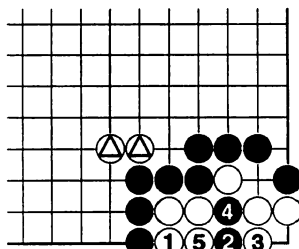
Tiré à 50 exemplaires ce numéro de

## TactiGo

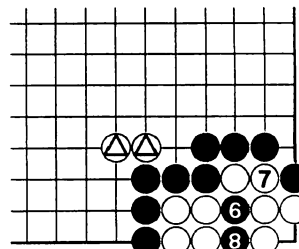
a été réalisé avec le concours de  
 Dominique NADDEF (choix des problèmes, correction),  
 Patrice FONTAINE (réalisation, expédition),  
 et Jean-Michel FRAY (échelle de niveau).

## Troisième niveau : solutions

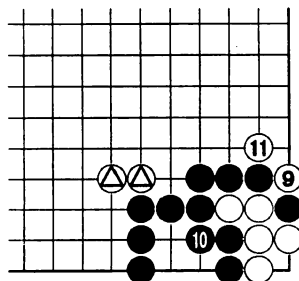
PROBLÈME POUR RIRE



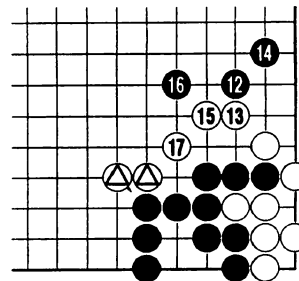
Correct



Suite



Suite



Suite

### BULLETIN D'ABONNEMENT 1992

A retourner au  
 GO CLUB LIN HAIFENG — 24, rue Fresnel — 87000 LIMOGES  
 accompagné d'un chèque de 100 FF.

\* \* \*

Nom & prénom :

Adresse :