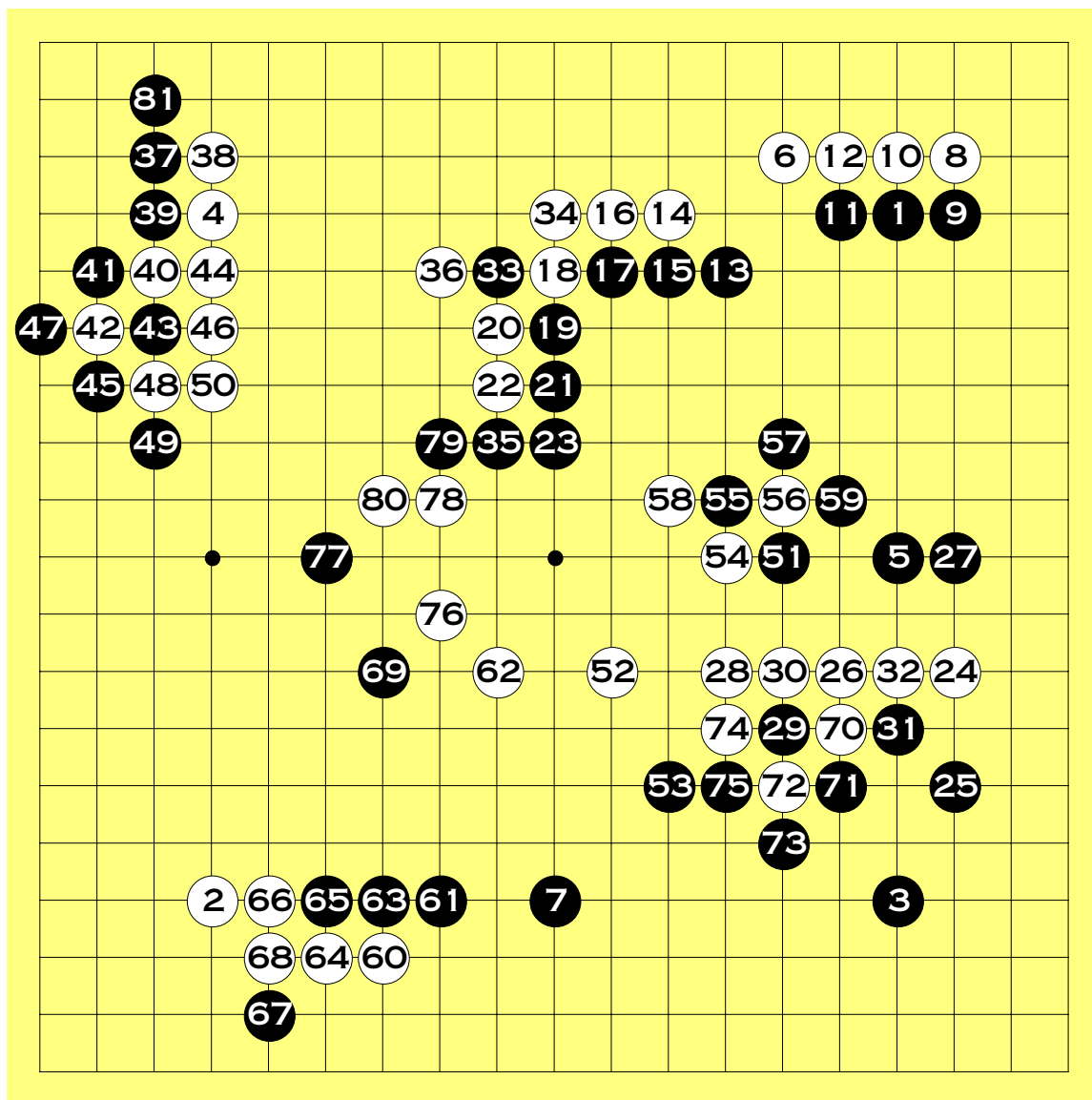


Analyse de partie
cours du 15/12/01

Recherche des gros points
Analyse d'une partie dans le style cosmique

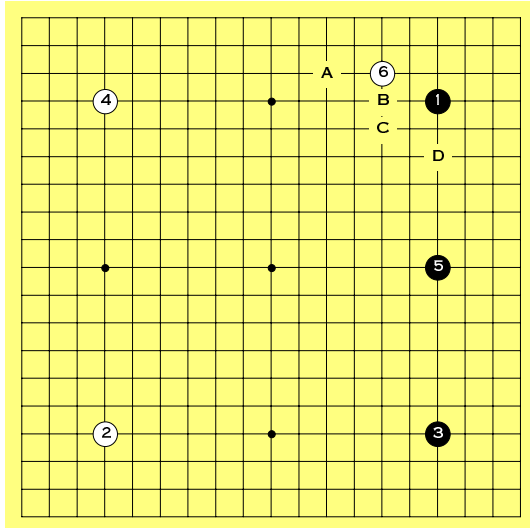


Coups 1 à 81

Analyse de partie cours du 15/12/01

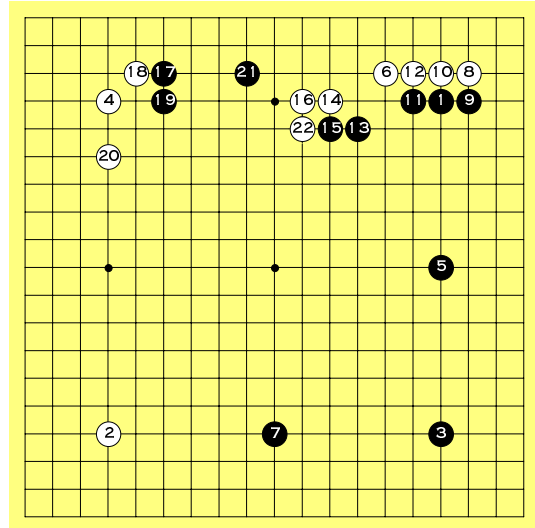
Le San ran sei

La base du style cosmique. Les coups locaux a, b, c, d Peuvent être le thème du prochain cours

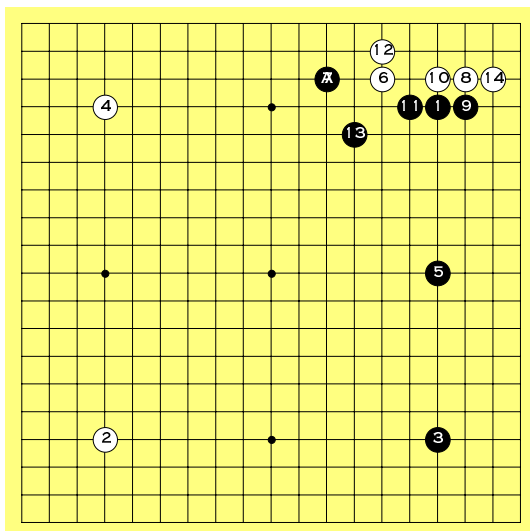


Mauvais pour noir

Noir envahit le territoire blanc mais laisse un groupe peu stable et donne le coup 22 à blanc.

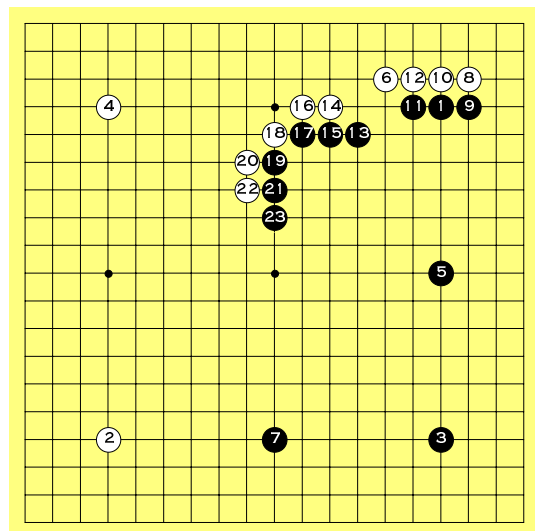


Exemple de variante type.



Construction du moyo noir

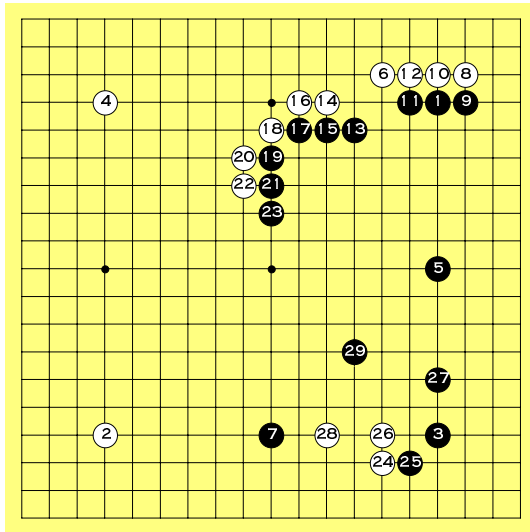
La seule séquence possible jusqu'à noir 23



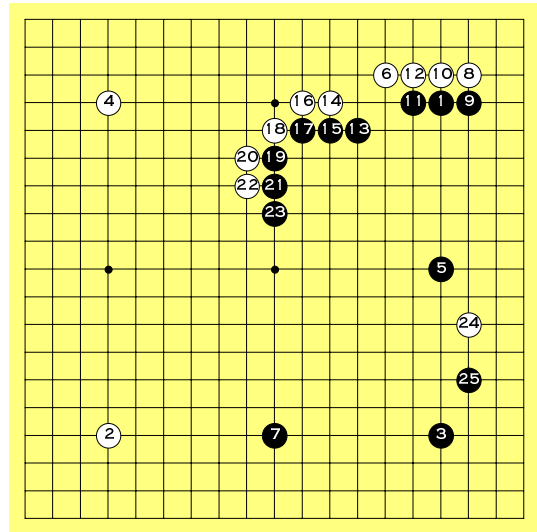
Analyse de partie cours du 15/12/01

Mauvais pour blanc

Blanc pourrait envahir ici mais donne à noir le bon coup 29.

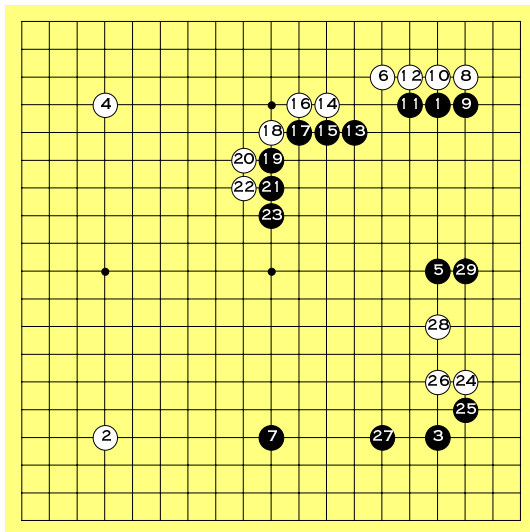


Blanc choisit d'envahir en 24. Il ne faut pas avoir peur pour le territoire en attaquer en 25



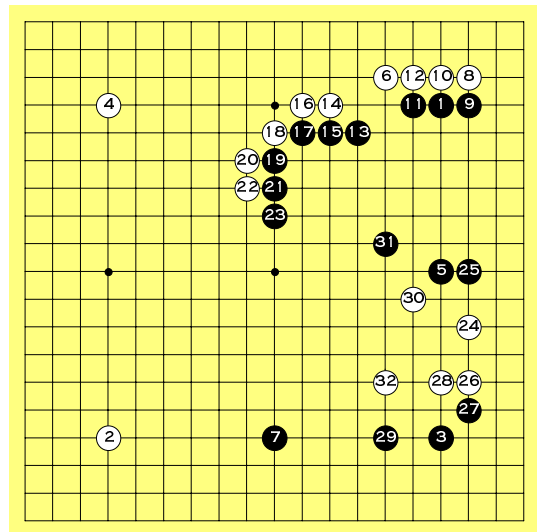
Mauvais pour blanc

Blanc a un groupe faible et noir fait encore trop de territoire



Trop mou - Mauvais pour noir

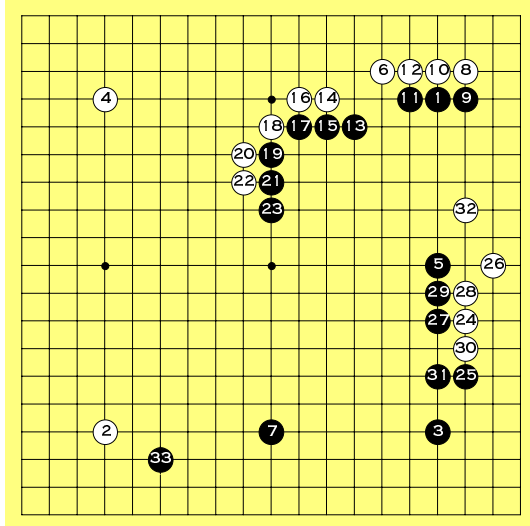
Si l'on défend le territoire ici, blanc se stabilise trop facilement avec la séquence suivante.



Analyse de partie cours du 15/12/01

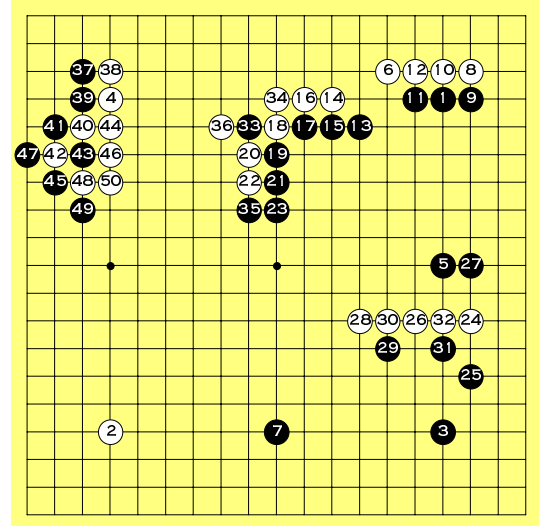
Catastrophique pour blanc

Si blanc décide de prendre le territoire tout de suite, noir avec le mur est et le kakari 33 fait un énorme moyo.

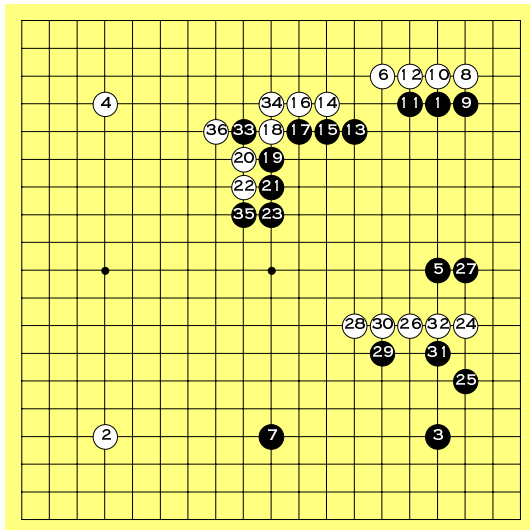


Invasion noir en sente

Le prochain gros coup est le coin nord ouest



Noir affaiblit le groupe flottant avec 29 et 31 et augmente son influence avec 33 et 35.



Catastrophique pour noir

L'attaque immédiate sur le groupe blanc est trop violente et ne marche pas.

