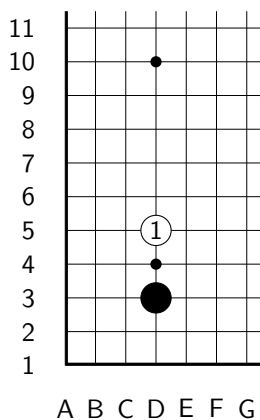


Approche en tobi ★★☆☆

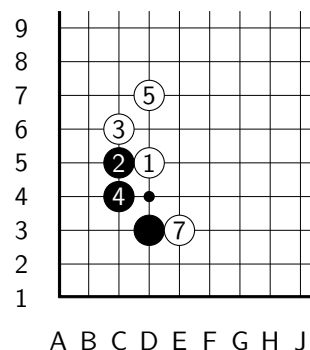
Attach and pull back



Noir se protège mais laisse le bord.

Approche en tobi ★★★☆

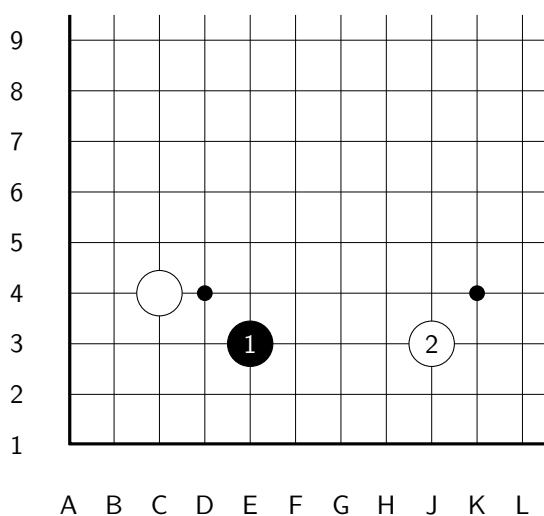
Connexion diagonale de blanc



La connexion en diagonale ⑤ apporte ici une faiblesse. Au regard et au profit de cette faiblesse, noir peut tenuki. Puis, si blanc compresse en ⑦, noir consolide son coin et fragilise blanc.

Approche en keima sur komoku ★★★☆

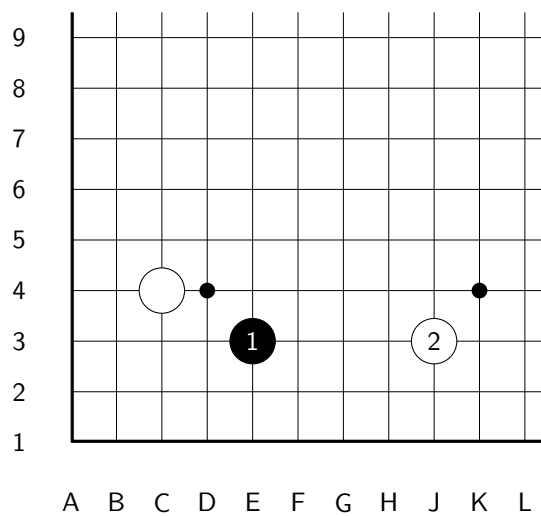
Blanc pince de loin



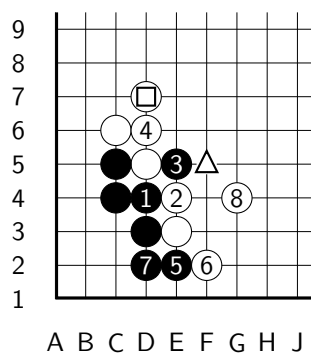
Blanc laisse le coin.

Approche en keima sur komoku ★★★☆

Blanc pince de loin

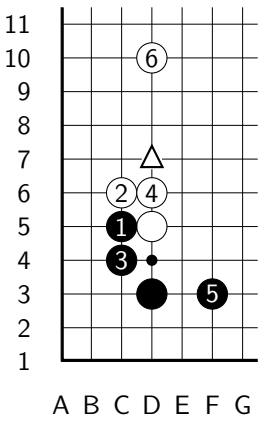


Blanc garde le coin.

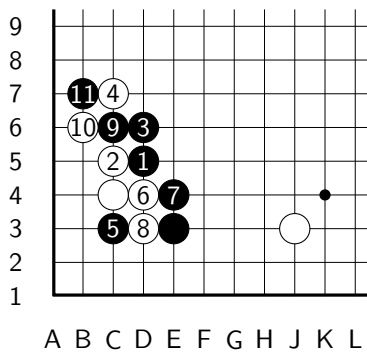


Après ⑧ noir a de nouveau l'initiative pour jouer ailleurs, ce qui correspond à un deuxième coup gratuit pour noir dans la globalité de cette séquence. De plus, à tout moment, noir peut jouer en △ et mettre en difficulté blanc.

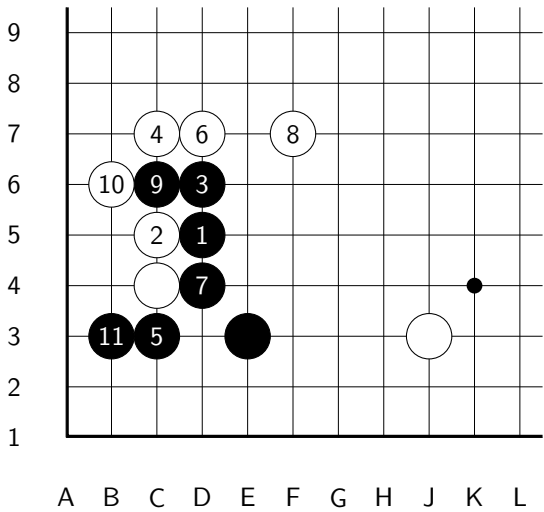
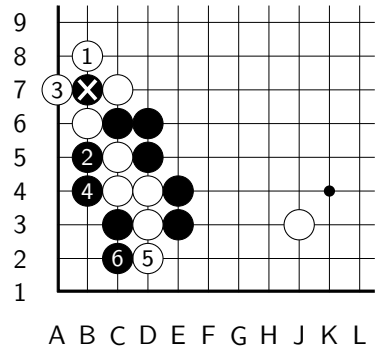
Ceci résulte de la connexion trop faible □ au début de la séquence.



Blanc joue la connexion ④ afin de pouvoir profiter d'une belle extension sur le bord, sans se créer de faiblesse, comme aurait pu le faire un connexion diagonale en △ à la place de ④.



Noir gagne la possibilité de jouer ⑪ qui est un bon coup, parce qu'il est protégé de la capture sous couvert de capturer les 4 pierres blanches :



Les deux pierres blanches peuvent être laissées à la prise afin de profiter de l'initiative. Noir et blanc en ressortent également satisfaits.