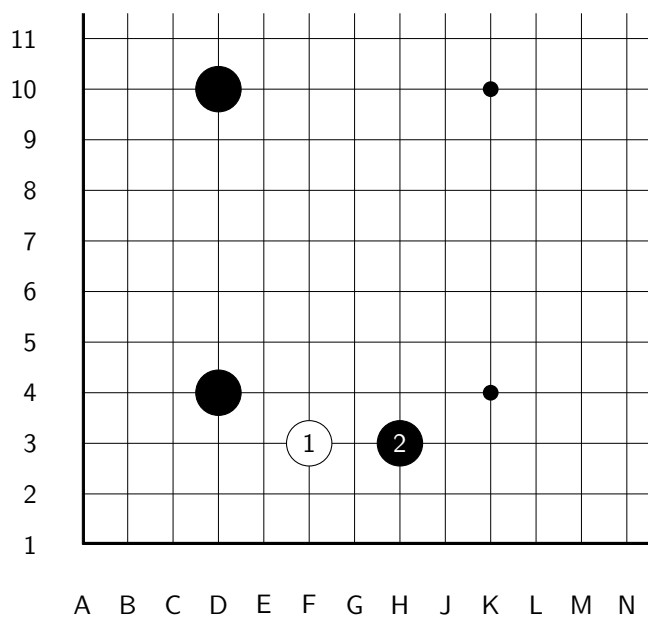
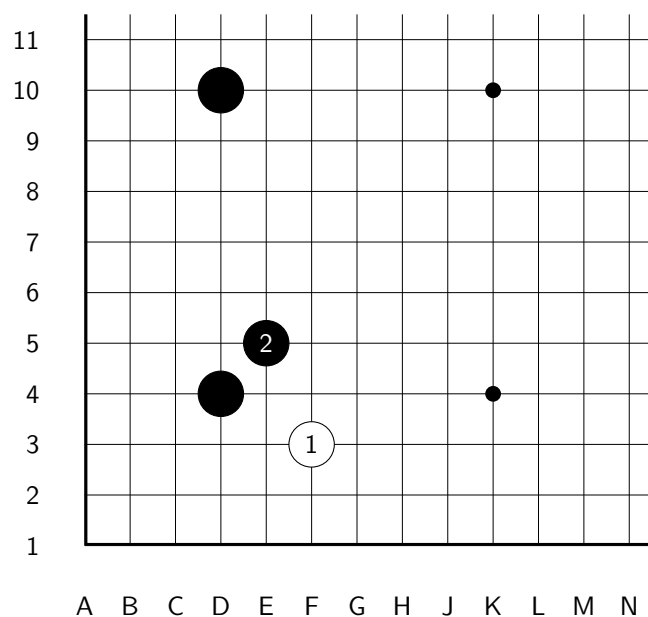


## Sanrensei ★★★☆ Blanc sort



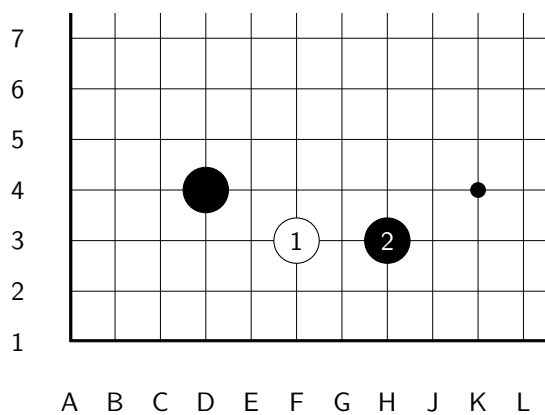
Blanc sort

## Sanrensei ★★★☆ Noir répond efficacement



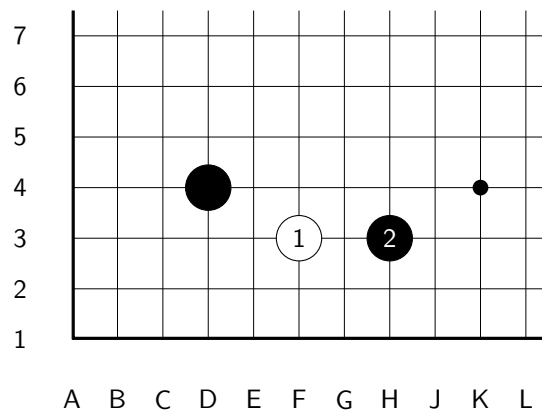
Blanc prend le coin, noir récupère l'initiative

## Approche en keima ★☆☆☆ Noir laisse le coin

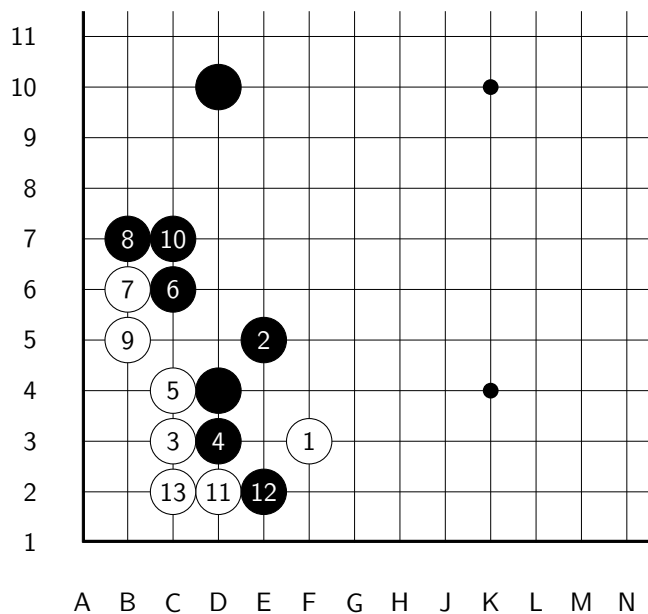


Blanc approche et se fait pincer par 2.  
Une réponse possible est de prendre le coin en concédant un mur noir.

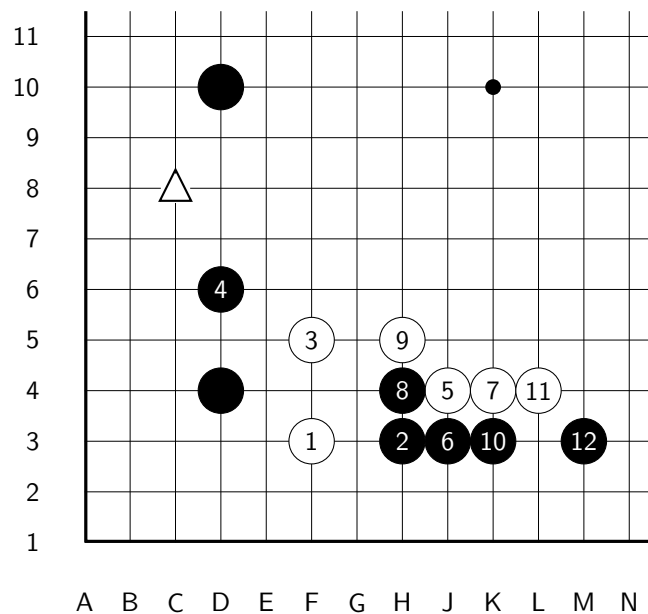
## Approche en keima ★★★☆ Noir laisse le coin et blanc crée des faiblesses



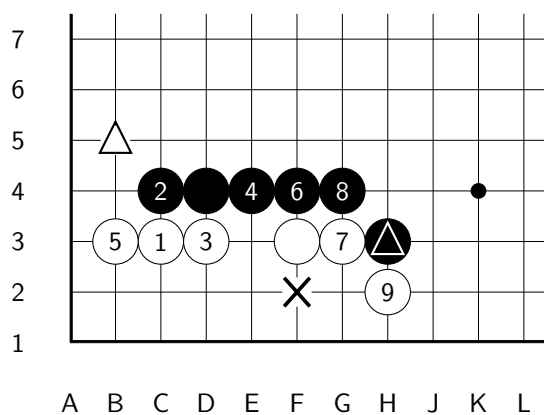
Blanc approche et se fait pincer par 2.  
Une réponse moderne consiste à envahir le coin et pousser sur les bords du groupe pour créer des faiblesses.



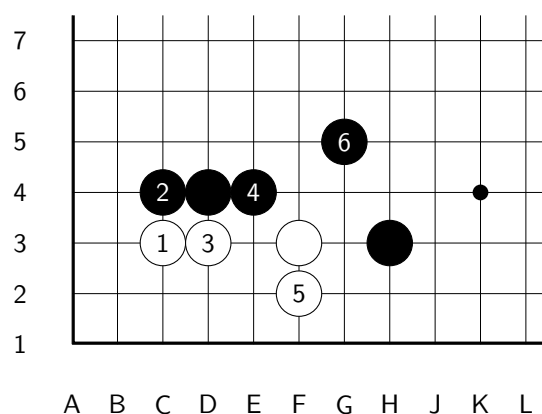
Blanc prend le coin, noir récupère l'initiative et peut jouer un autre point important sur le plateau



Blanc sort et peut ensuite prendre l'initiative pour envahir en  $\triangle$ . Noir ne peut pas le tuer.



Blanc peut envahir le coin en jouant san-san ① et concède un mur noir. Au lieu de la séquence standard dans laquelle blanc joue  $\times$ , il descend en ⑤ afin de consolider le nobi ① ③ avant de pouvoir pousser en ⑦. Noir doit poursuivre de ④ à ⑧. Il en résulte les deux faiblesses  $\triangle$ , que noir ou blanc peuvent résoudre plus tard dans la partie.



Blanc peut envahir le coin en jouant san-san ① et concède un mur noir après ⑥. Le double keima autour de ⑥ contient des faiblesses à exploiter plus tard dans la partie.