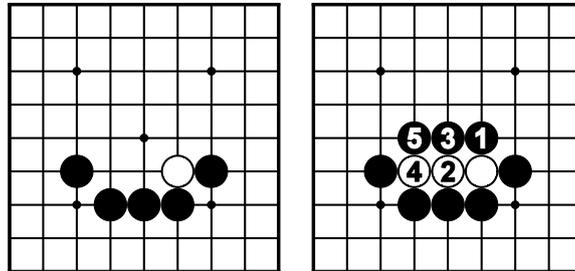


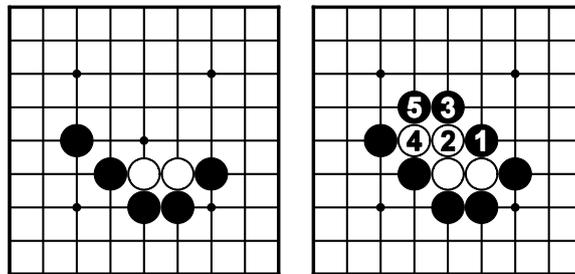
Capture en trois coups

Fiche 1 Solutions

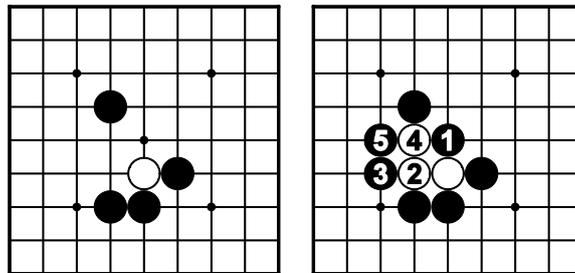
Blanc ne doit pas répondre aux coups noirs pour perdre le minimum de pierres.



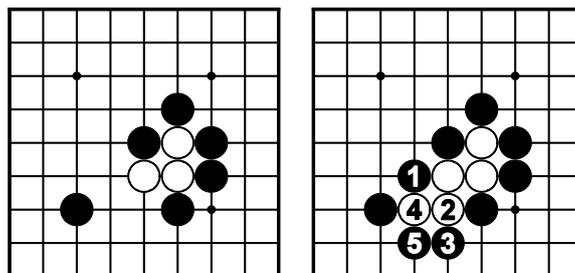
Problème 1



Problème 2



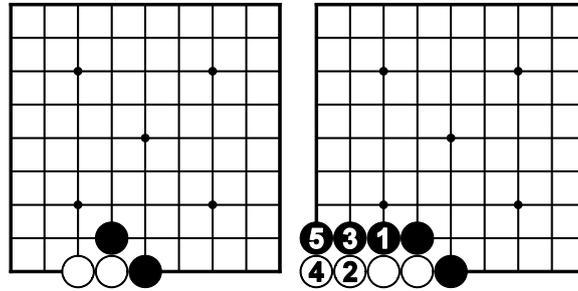
Problème 3



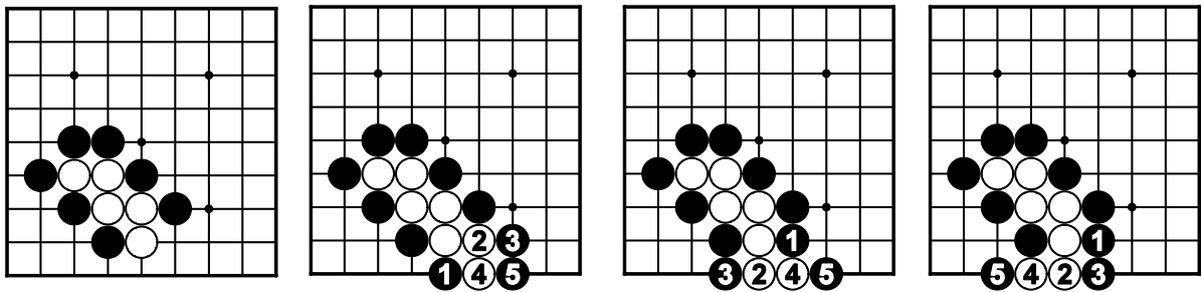
Problème 4

Fiche 1 Solutions

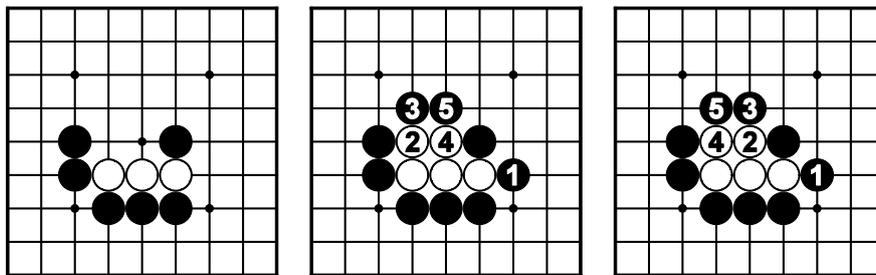
Blanc ne doit pas répondre aux coups noirs pour perdre le minimum de pierres.



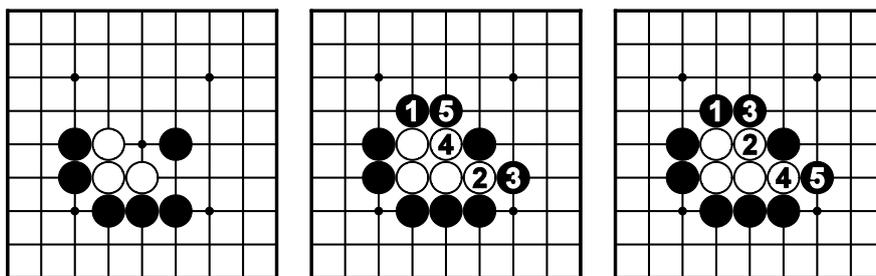
Problème 5



Problème 6



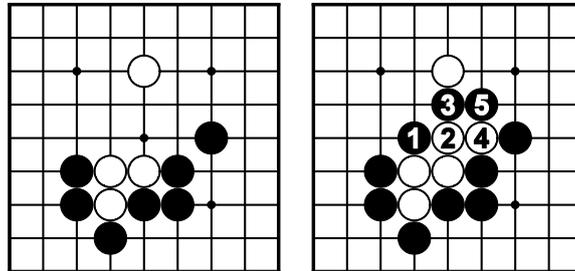
Problème 7



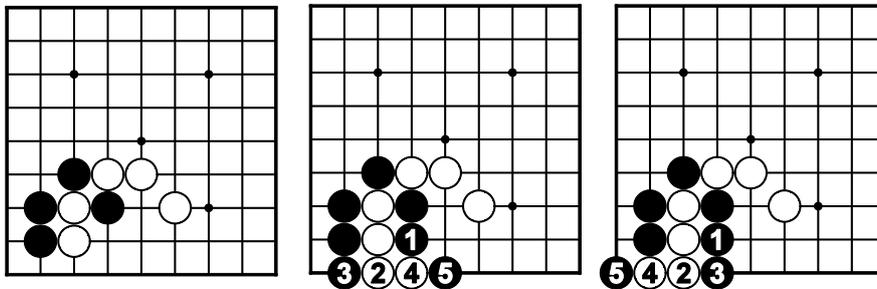
Problème 8

Fiche 2 Solutions

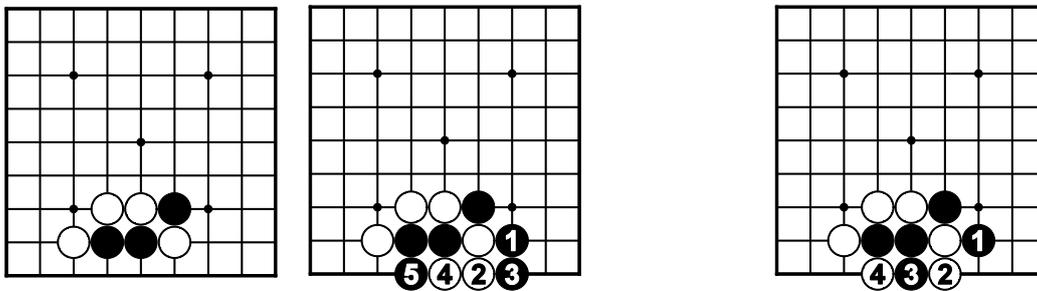
Blanc ne doit pas répondre aux coups noirs pour perdre le minimum de pierres.



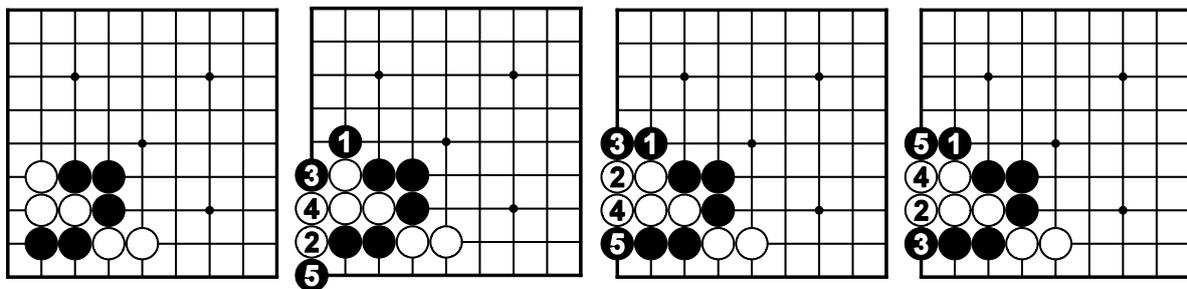
Problème 9



Problème 10



Problème 11

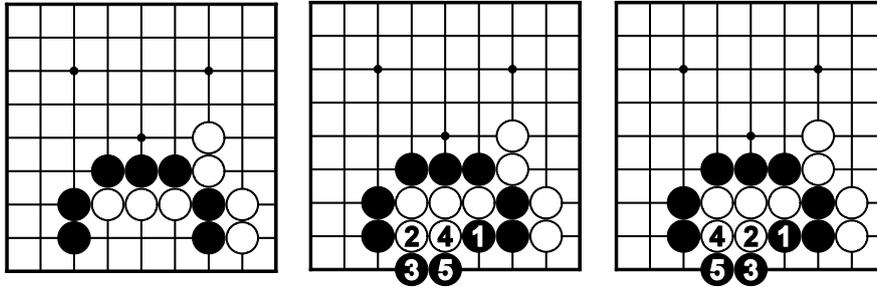


Problème 12

Si Noir 1 ailleurs, Blanc 2 en 1 empêche la capture en 3 coups.

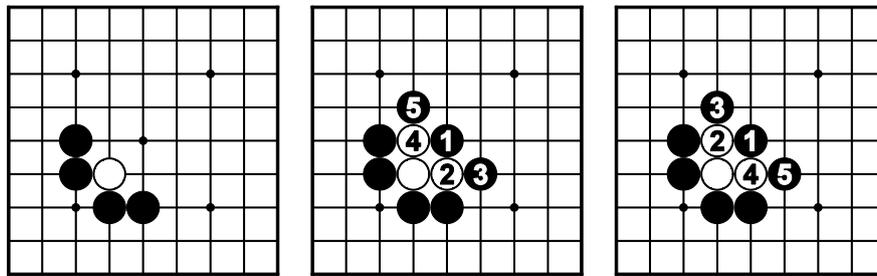
Fiche 2 Solutions

Blanc ne doit pas répondre aux coups noirs pour perdre le minimum de pierres.

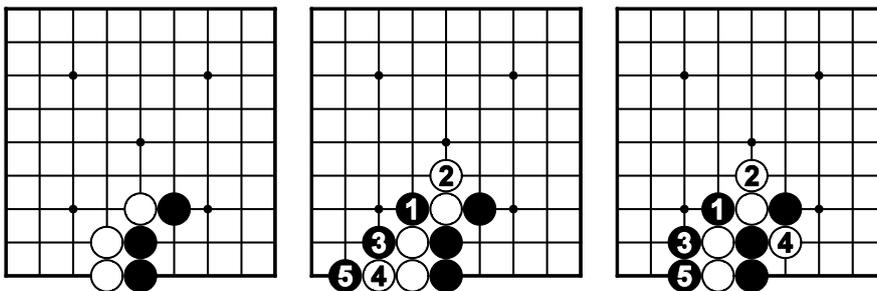


Problème 13

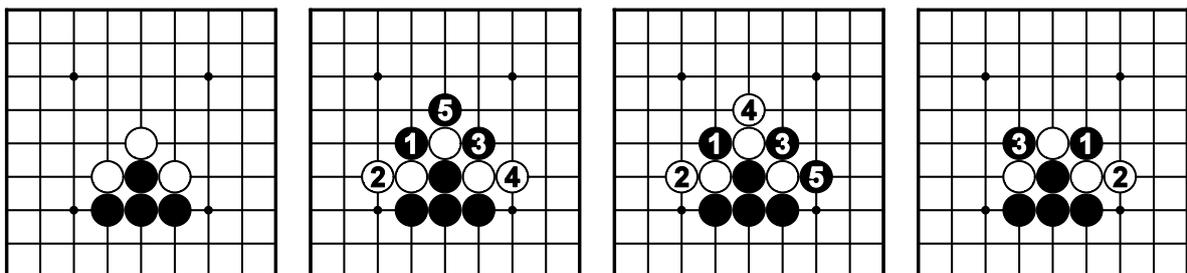
Si Noir 1 ailleurs, Blanc 2 en 1 fait atari à deux pierres noires. Blanc capture avant Noir.



Problème 14

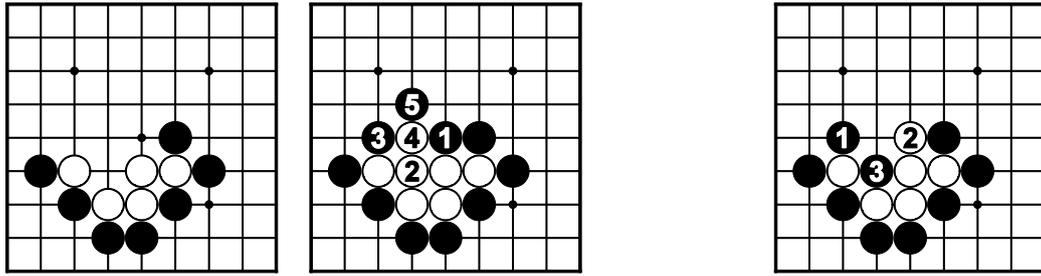


Problème 15



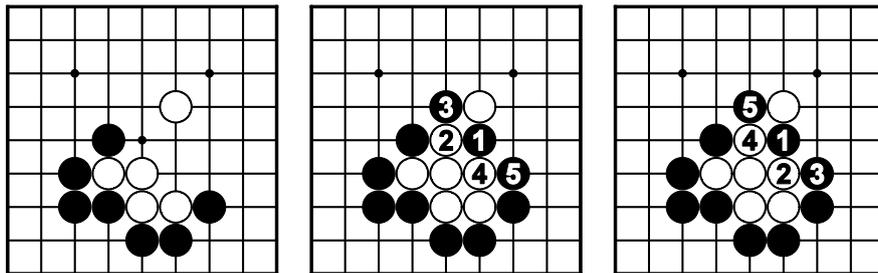
Problème 16

Capture en trois coups

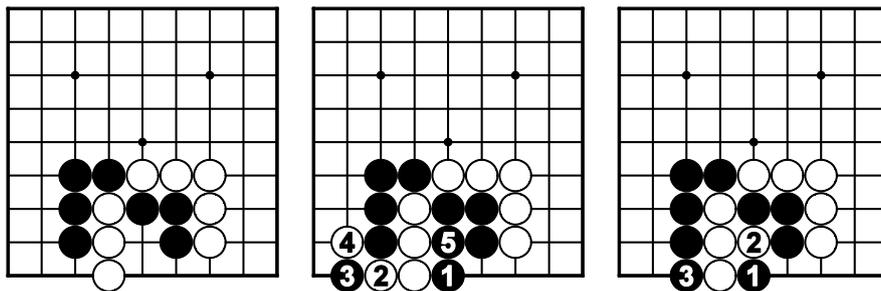


Problème 17

Noir 1 du dia.2 permet de capturer au moins 4 pierres.

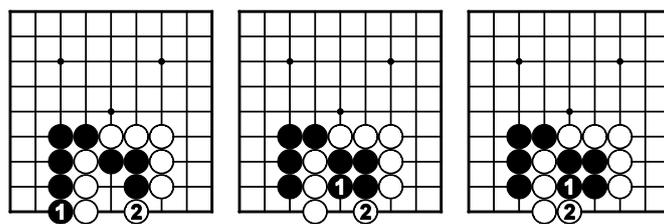


Problème 18



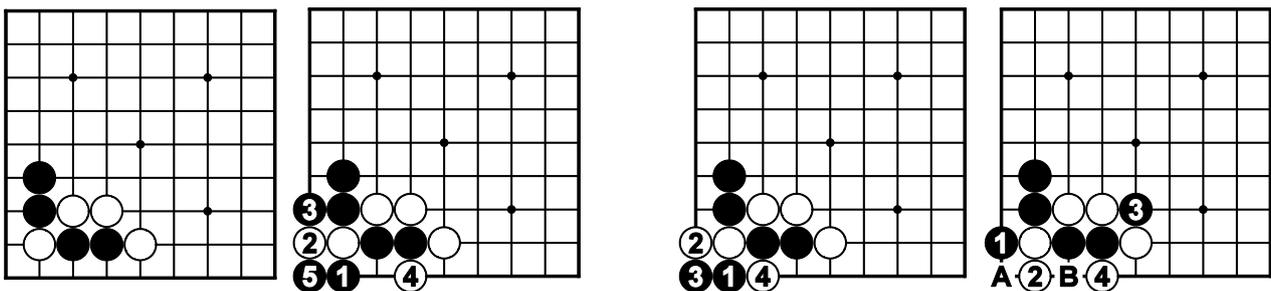
Problème 19

Le bon coup Noir 1



Problème 19

Mauvais coups Noir 1. Blanc 2 fait atari à une chaîne noire et peut la capturer au coup suivant.

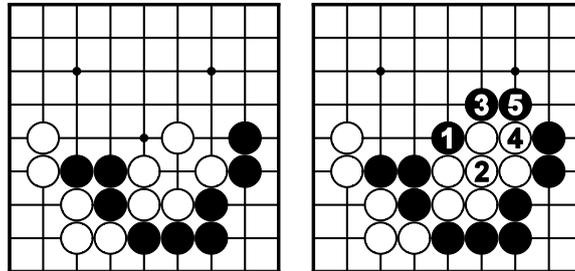


Problème 20

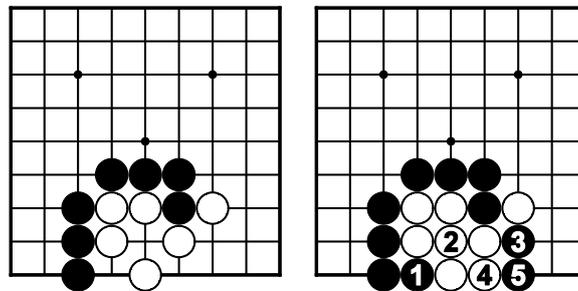
dia.4 : en jouant le coup 3 en A ou B, Noir se met en atari et Blanc 4 capture.

Fiche 3 Solutions

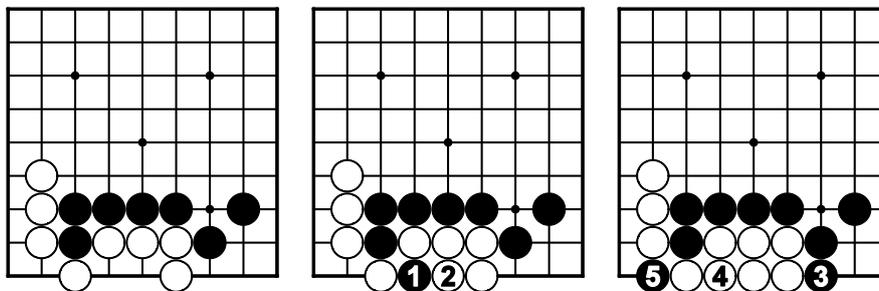
Blanc ne doit pas répondre aux coups noirs pour perdre le minimum de pierres.



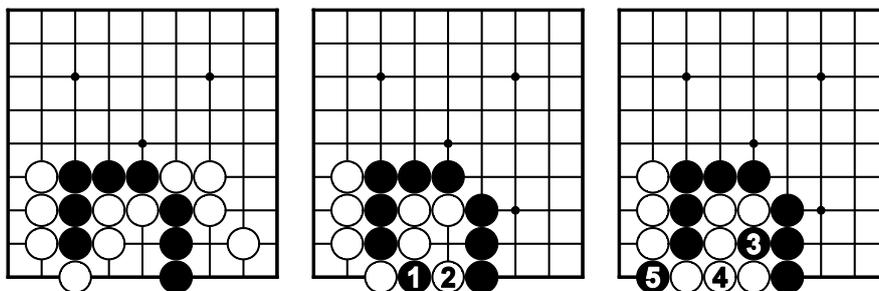
Problème 21



Problème 22



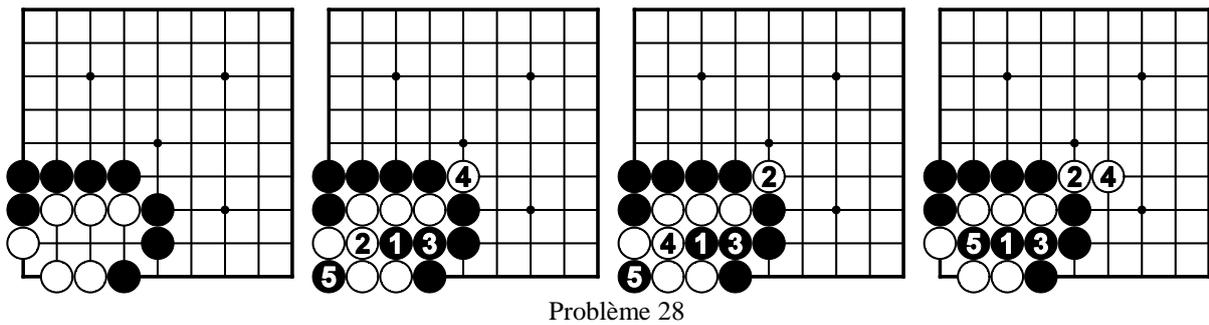
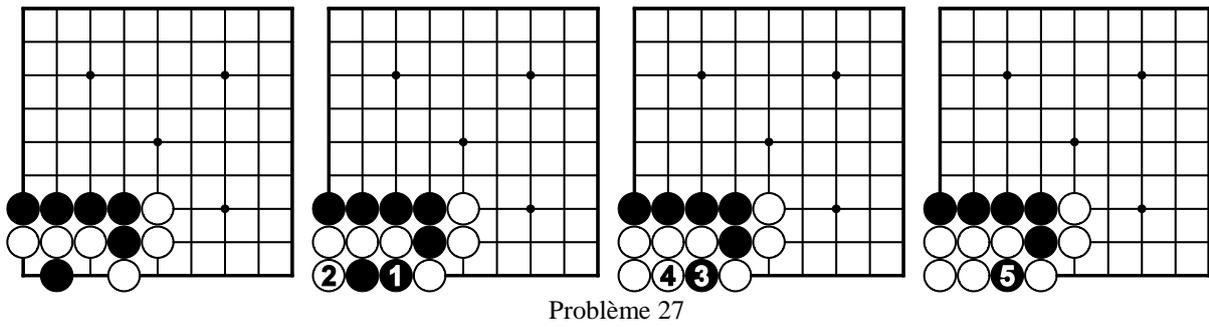
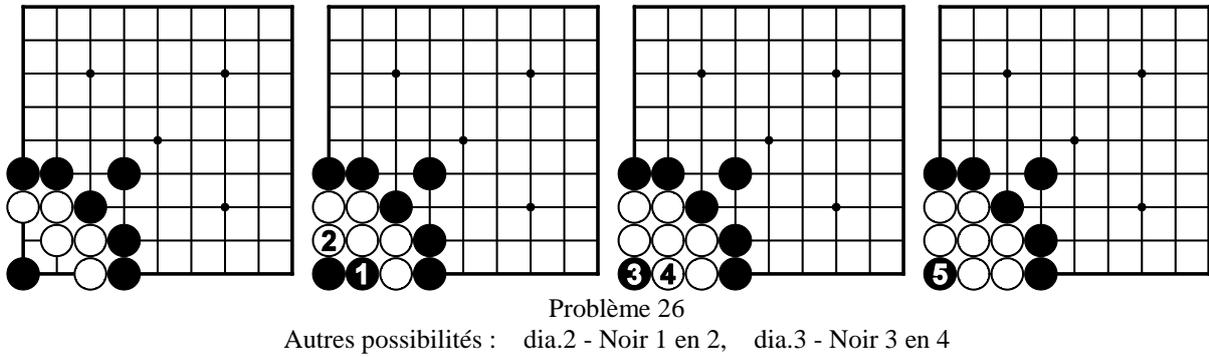
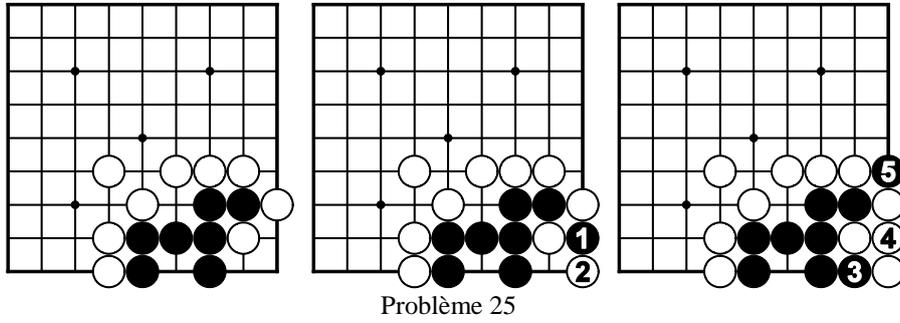
Problème 23



Problème 24

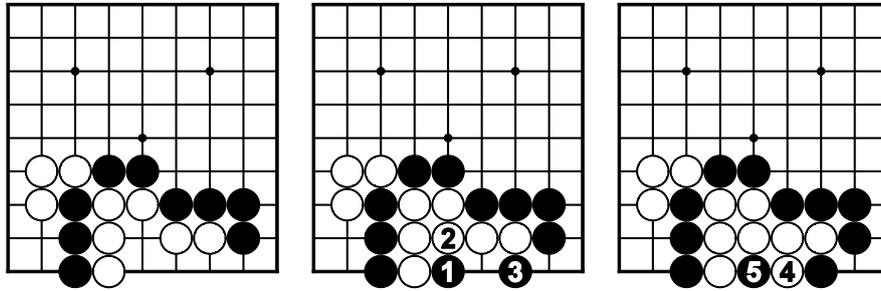
Fiche 4 Solutions

Blanc ne doit pas répondre aux coups noirs pour perdre le minimum de pierres.

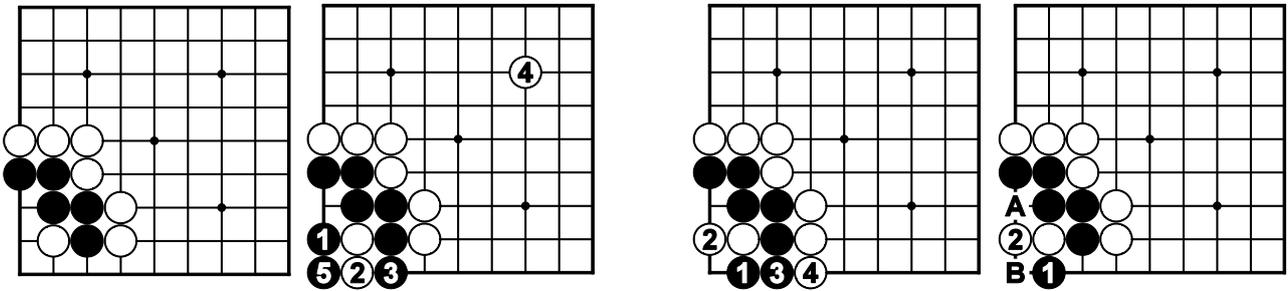


Fiche 4 Solutions

Blanc ne doit pas répondre aux coups noirs pour perdre le minimum de pierres.

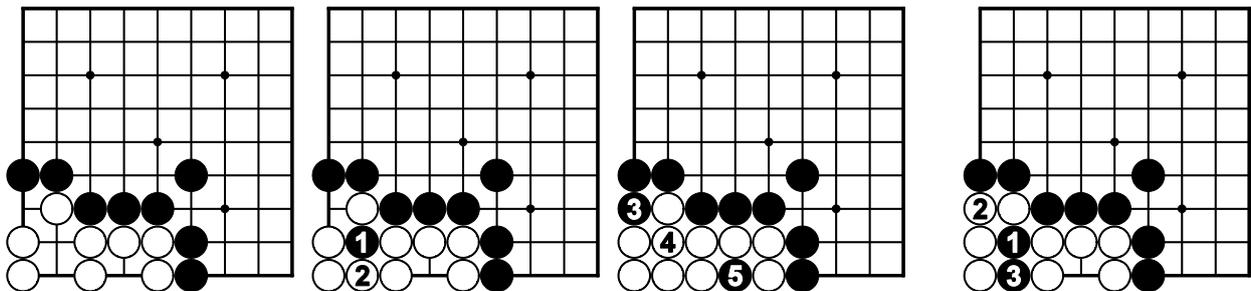


Problème 29

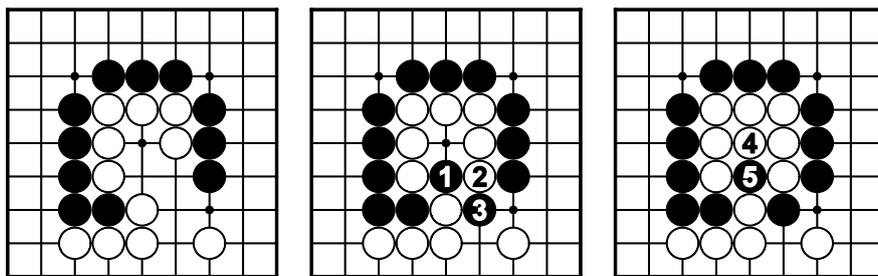


Problème 30

Si Noir 3 en A ou B du dia.4, Noir se met en atari et Blanc 4 capture.



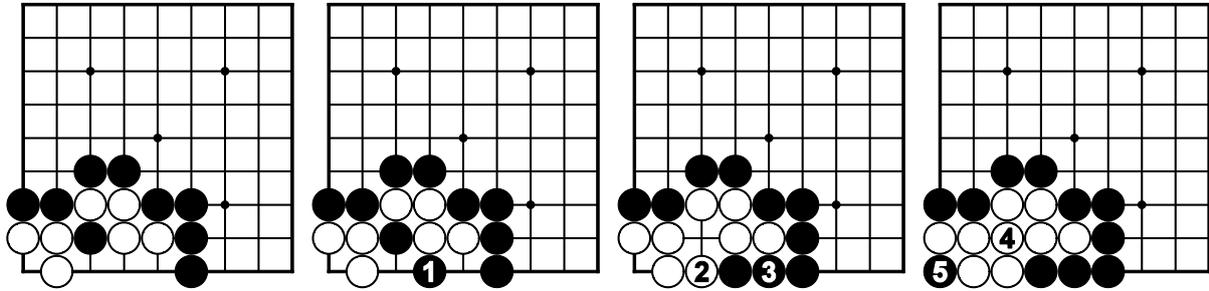
Problème 31



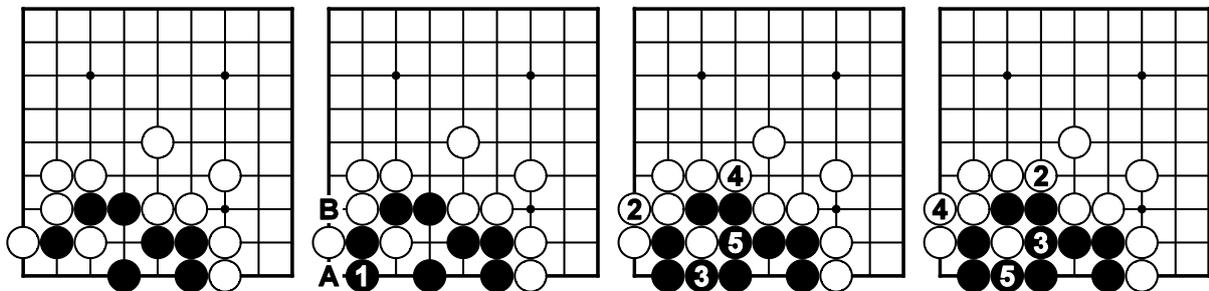
Problème 32

Fiche 5 Solutions

Blanc ne doit pas répondre aux coups noirs pour perdre le minimum de pierres.

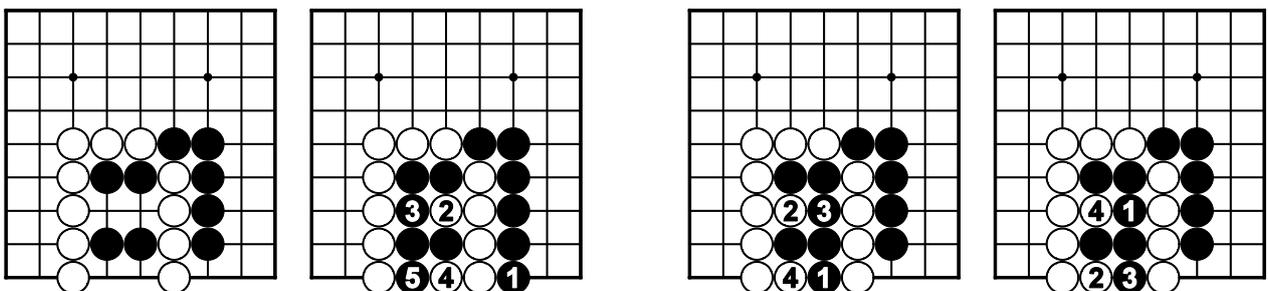


Problème 33



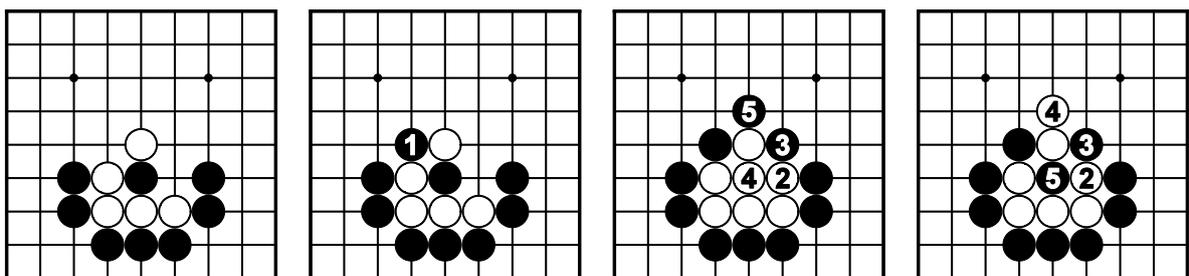
Problème 34

Si Blanc répond en A à Noir 1, Noir 3 en B capture 2 pierres.



Problème 35

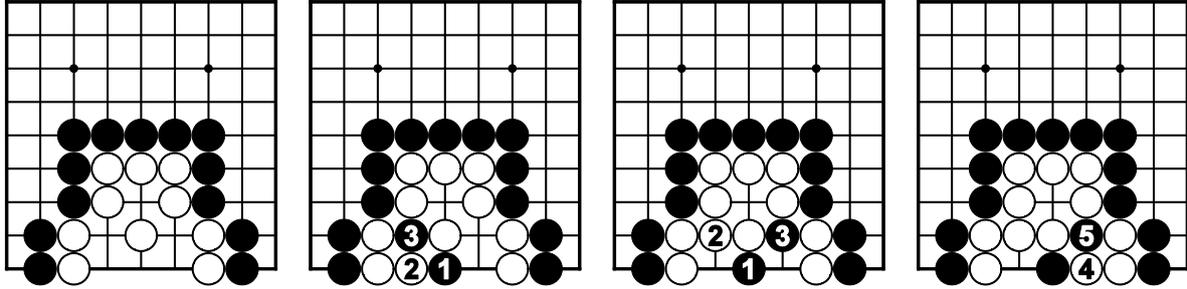
Noir doit obligatoirement commencer par le coup 1 du dia.2.



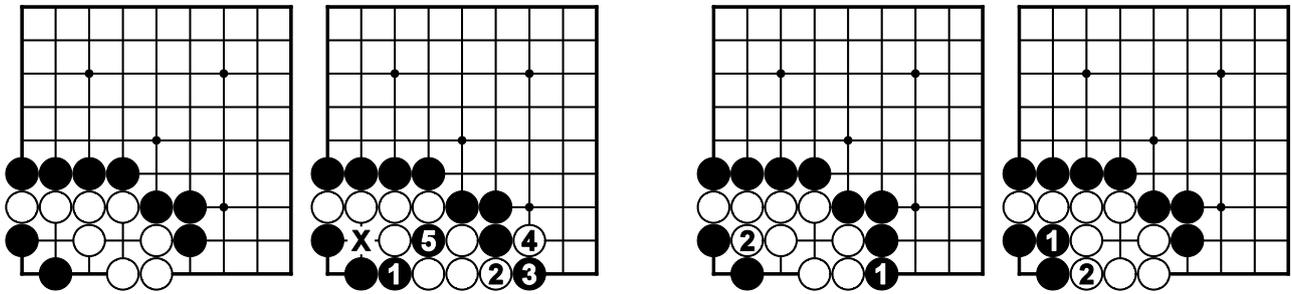
Problème 36

Fiche 5 Solutions

Blanc ne doit pas répondre aux coups noirs pour perdre le minimum de pierres.

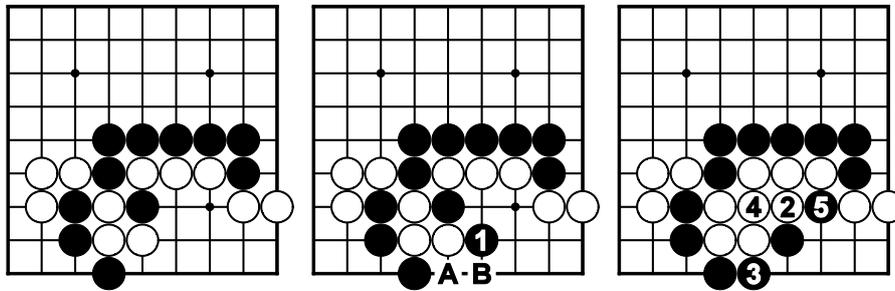


Problème 37



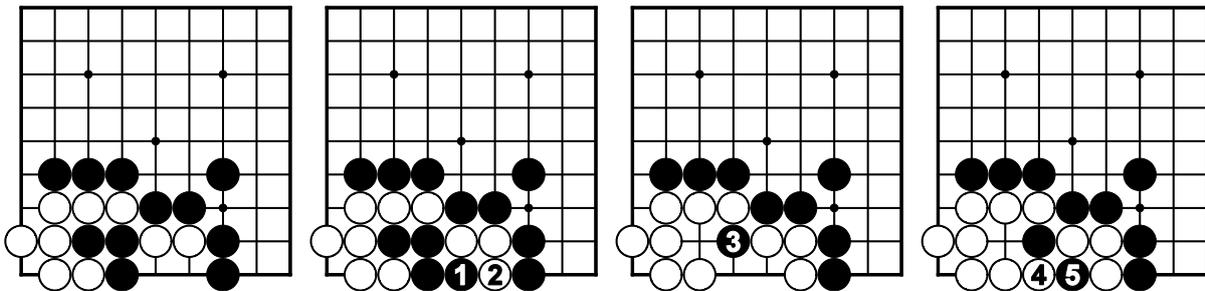
Problème 38

Noir doit commencer par le coup 1 du dia.2. Si Blanc 2 en X, Noir 3 en 5 capture. Si Blanc 4 en 5, Noir 5 en X capture. Après le mauvais coup Noir 1 des dia.3 et 4, Blanc 2 fait atari à une chaîne noire.



Problème 39

dia.2 si Blanc joue 2 en A, Noir 3 en B capture.



Problème 40

dia.4 : si Blanc joue 4 en 5, Noir joue 5 en 4 et capture 4 pierres.