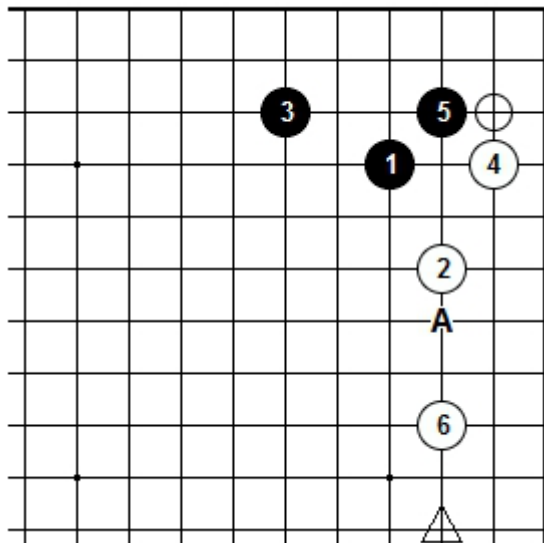


Joséki de coin

Hochi-Keima

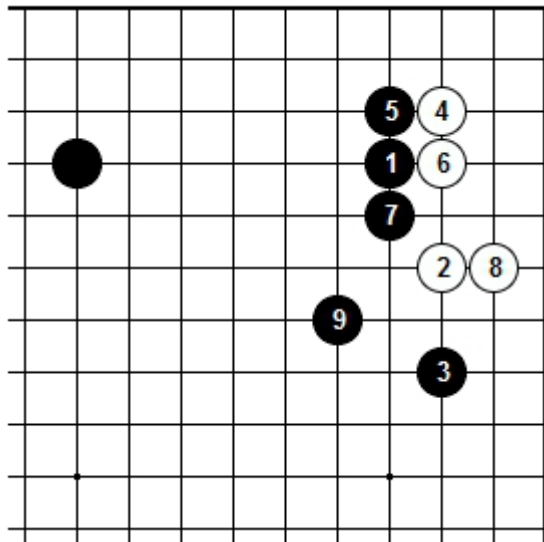


Plus tard, si Noir a une pierre en triangle, il pourra envahir la formation blanche en A.

Pour cela, quand Noir approche en triangle, Blc doit monter au cercle.

Joséki de coin

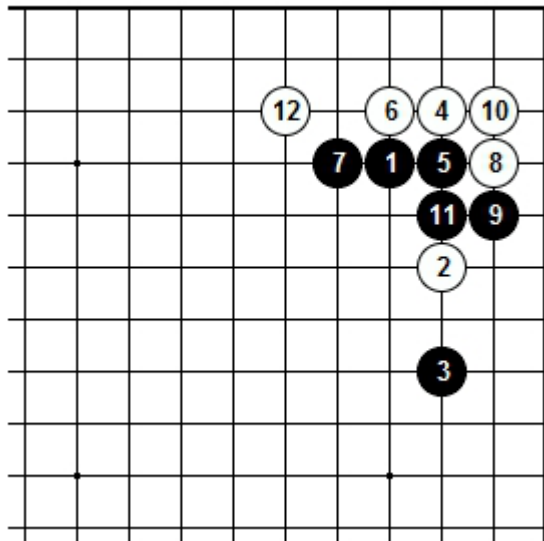
Hochi-Keima



Joséki classique de l'invasion Sansan en 4 lorsque Noir à déjà une pierre sur le hochi.

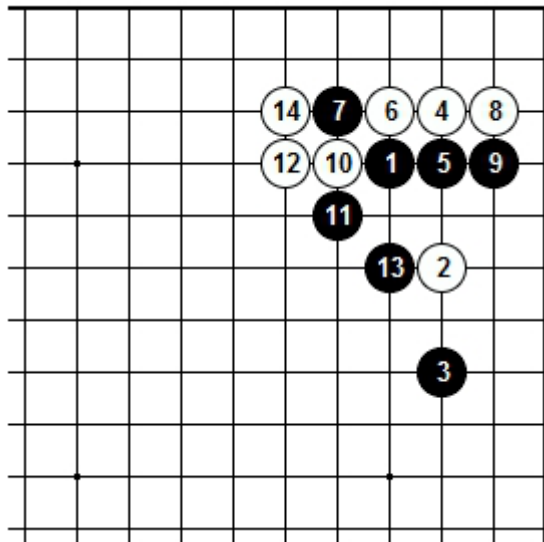
Joséki de coin

Hochi-Keima



Joséki de coin

Hochi-Keima

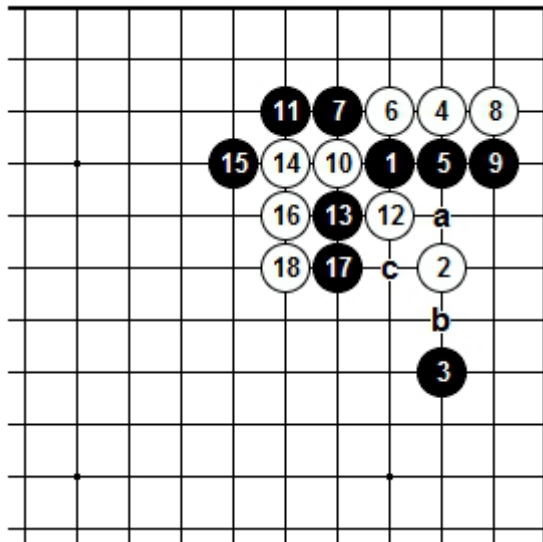


Variante 1:

Noir 7 est une erreur, Blanc punis avec 8, puis coupe en 10

Joséki de coin

Hochi-Keima



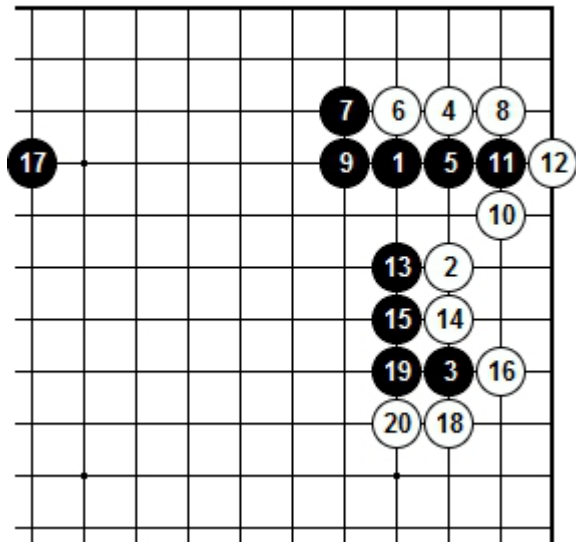
Variante 2:

Si Noir descent en 11, Blanc joue en 12. Noir est mort à Blc 18.

Si Noir c, Blc a. Si Noir a, Blc b.

Joséki de coin

Hochi-keima

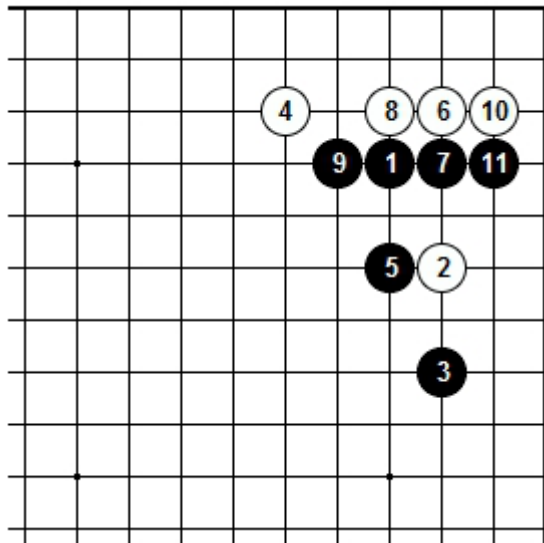


Variante 3:

Si Noir connecte directement en 9,
Blc saute en 10.

Joséki de coin

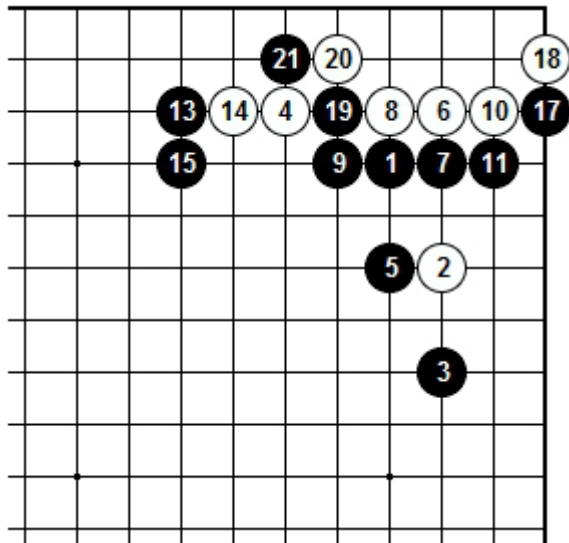
Hochi-Keima



Double pince basse.

Joséki de coin

Hochi-Keima



Suite 1:

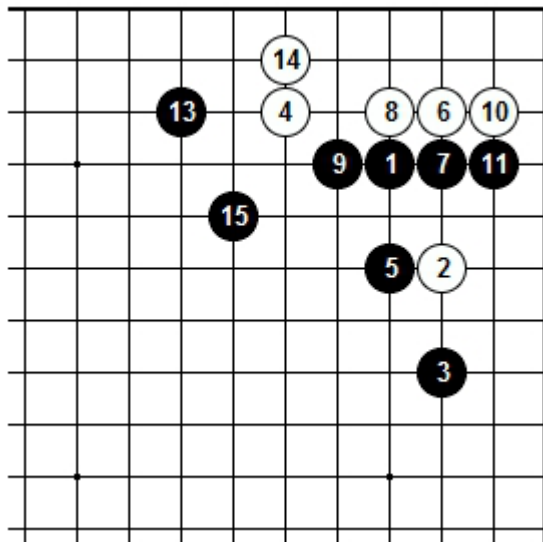
Plus tard, Noir pourra attaquer en 13

La séquence 14-15 est senté pour
Blc mais laisse de l'aji.

Attention à ne pas répondre en 18 à
Noir 17, s'en suit la séquence jusqu'a
Noir 21.

Joséki de coin

Hochi-Keima

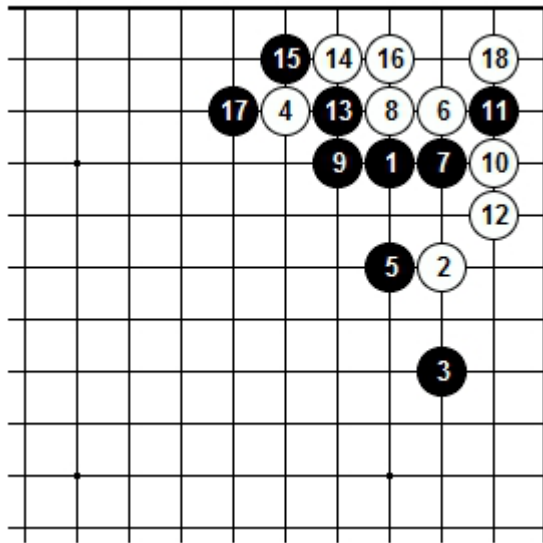


Suite 2:

Séquence plus solide pour Blanc
mais finis gote.

Joséki de coin

Hochi-Keima

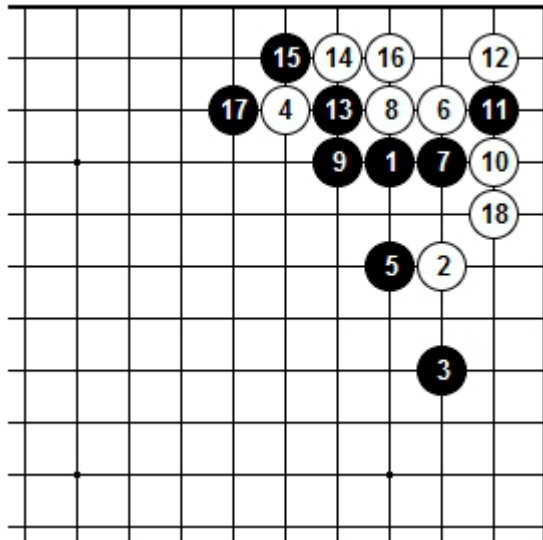


Variante 1:

Blanc 10 est une erreur, Noir punis avec 11.

Joséki de coin

Hochi-Keima

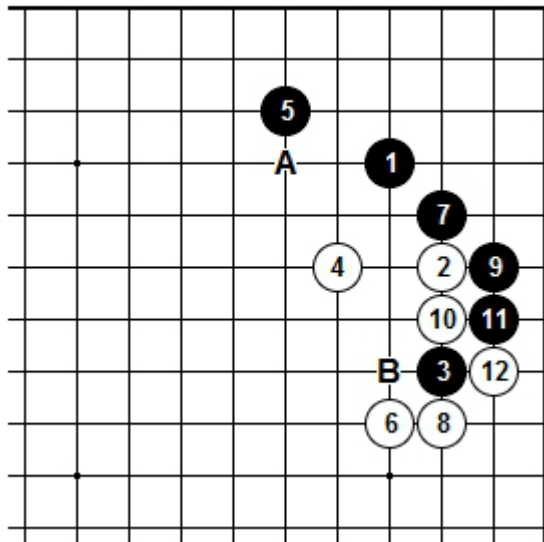


Variante 2:

Le résultat est le meme pour les deux joséki.

Joséki de coin

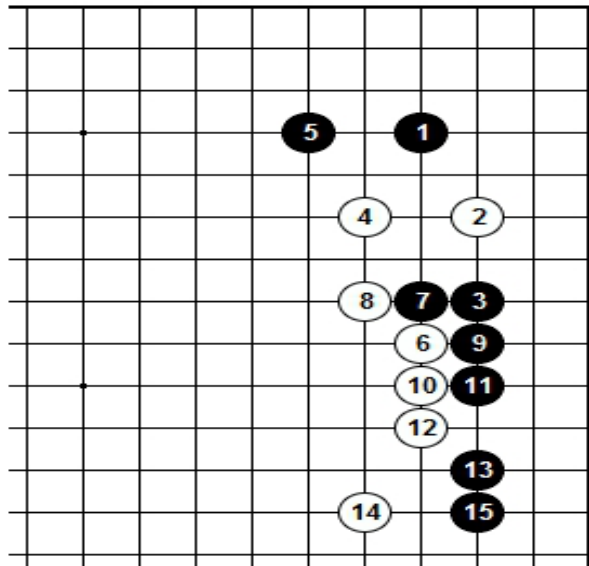
Hochi-Keima



Si Noir 5 est joué en A, alors le bon joséki est 7 en B.

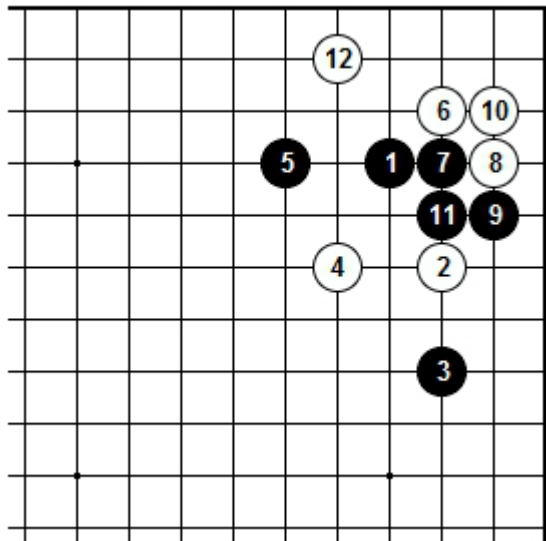
Joséki de coin

Hochi-Keima



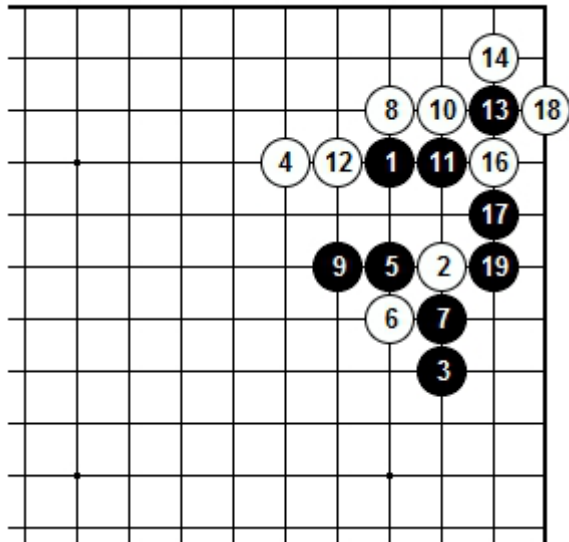
Joséki de coin

Hochi-Keima



Joséki de coin

Hochi-Keima



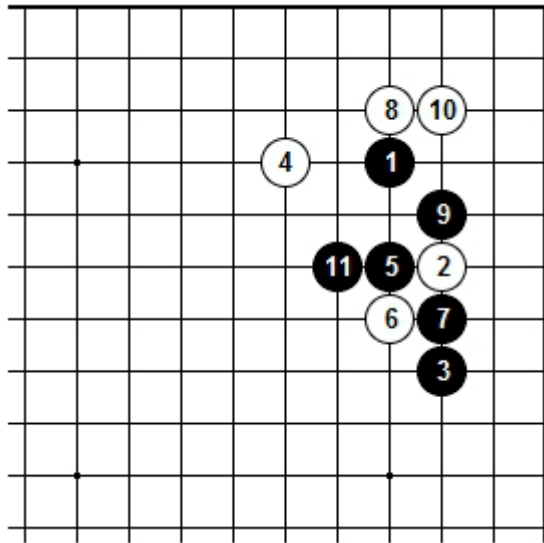
Double pince haute.

Fin du joséki à Blc 14.

Plus tard Blc pourra prendre la pierre 13 avec la séquence 16-19.

Joséki de coin

Hochi-Keima

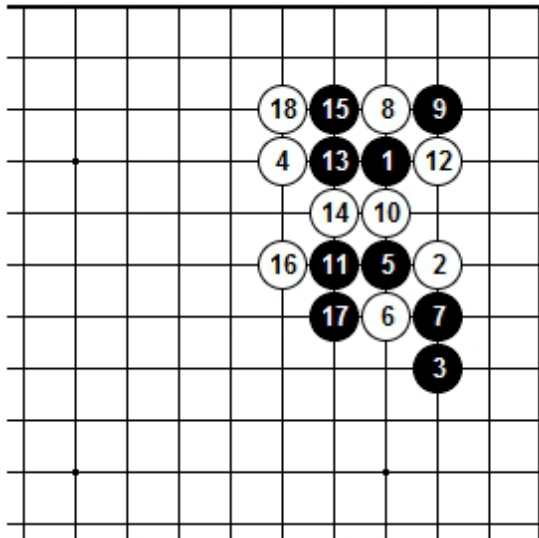


Double pince haute.

La séquence change à Noir 9

Joséki de coin

Hochi-Keima

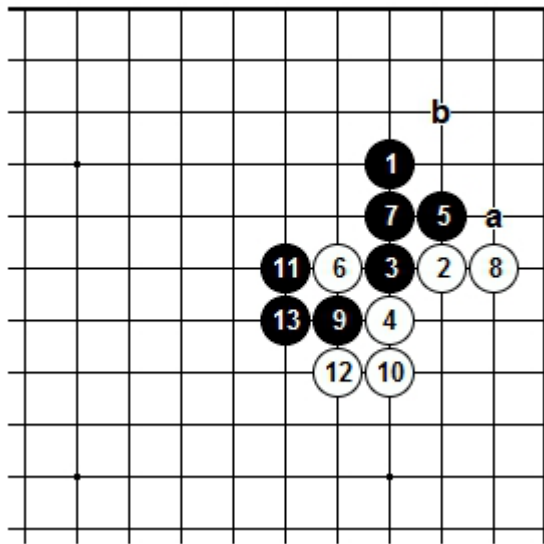


Variante 1:

Noir 9 ici est une erreur.

Joséki de coin

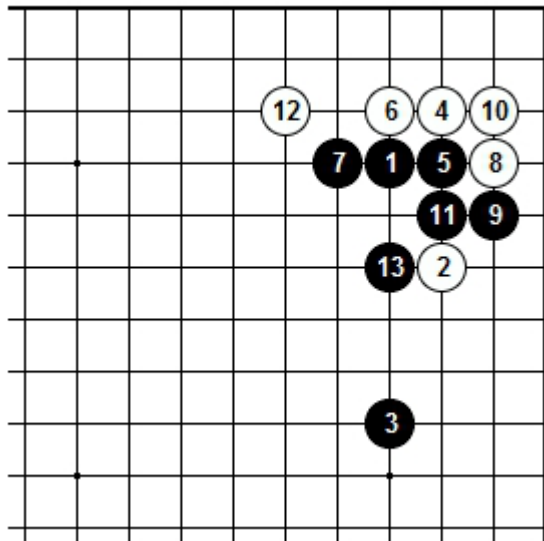
Hochi-Keima



Plus tard, Blanc continue en a ou b

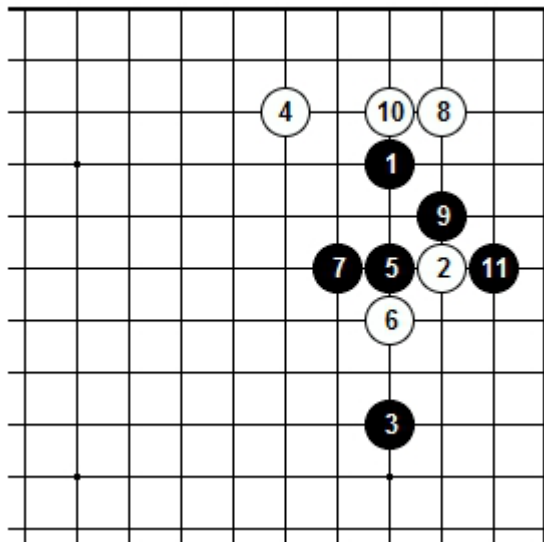
Joséki de coin

Hochi-Keima



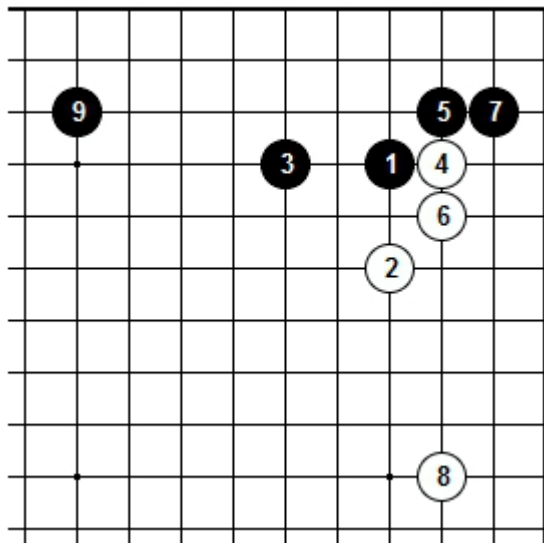
Joséki de coin

Hochi-Keima



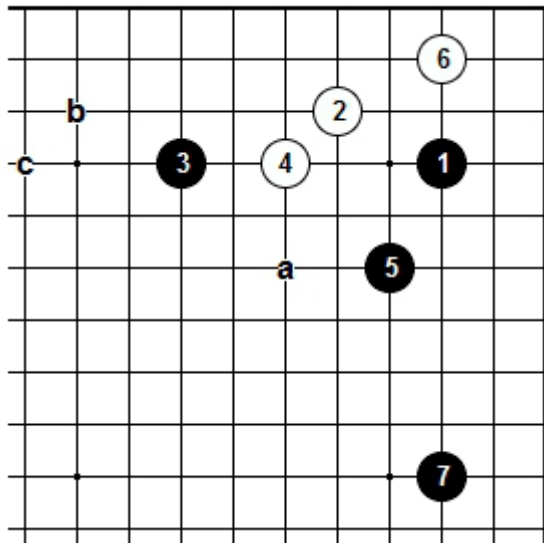
Joséki de coin

Hochi-Tobi



Joséki de coin

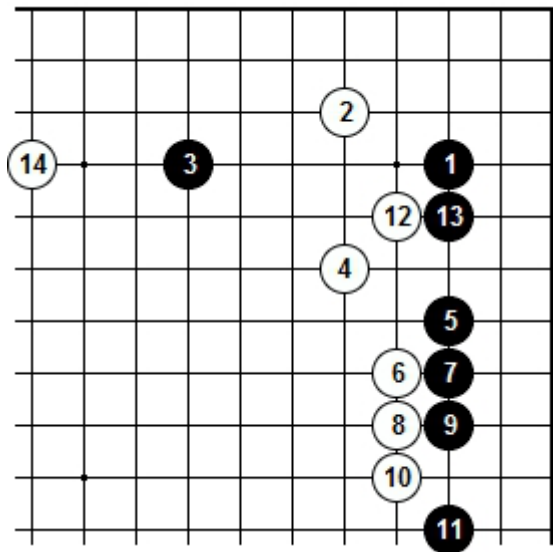
Komoku-Keima



Blanc continue avec a pour jour l'influence;
b et c sont aussi possible.

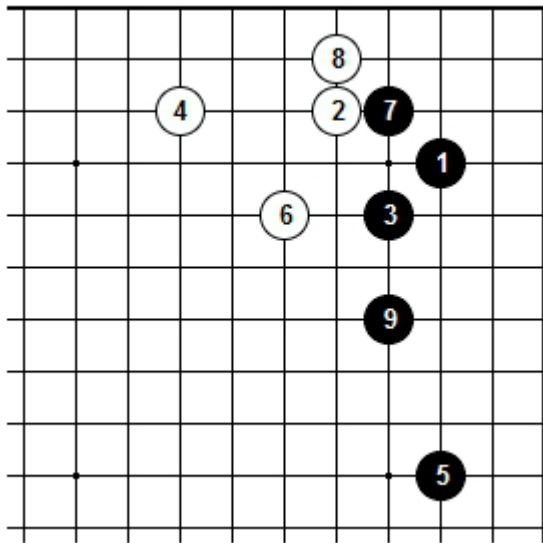
Joséki de coin

Komoku-Keima



Joséki de coin

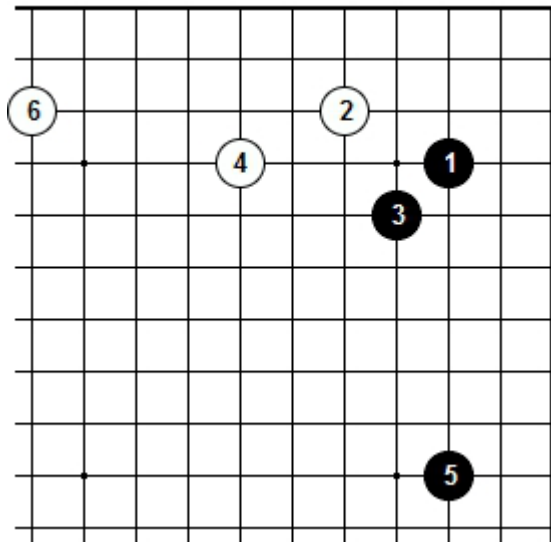
Komoku-Keima



Noir 3, le kosumi de Shusaku Honinbo.

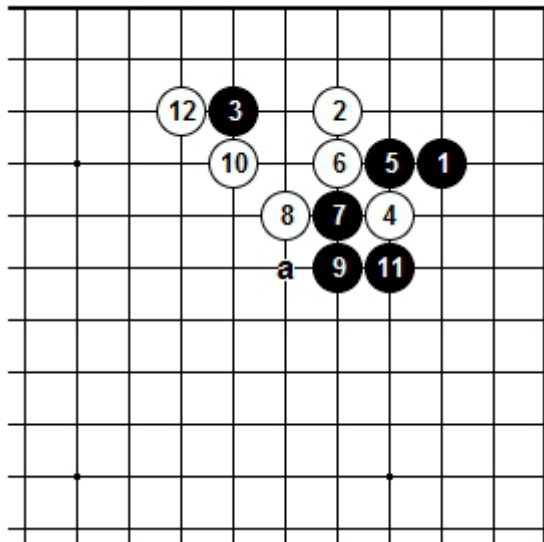
Joséki de coin

Komoku-Keima



Joséki de coin

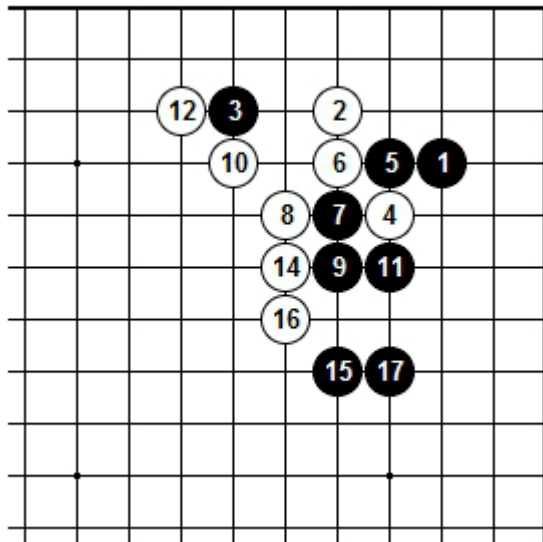
Komoku-Keima



Ne pas jouer en a pour Noir serait une erreur.

Joséki de coin

Komoku-Keima

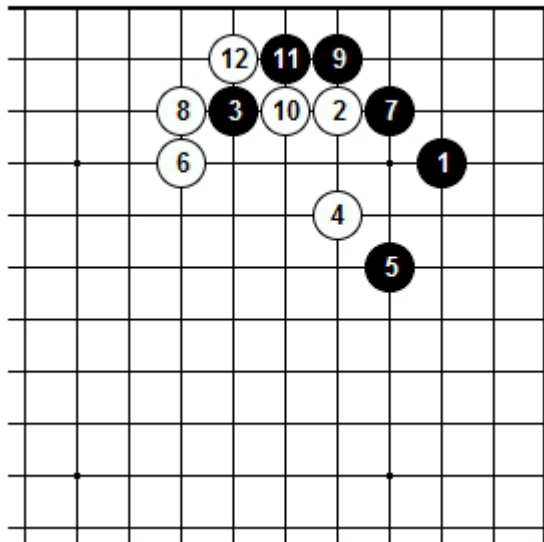


Suite 1:

Blanc construit un mur solide.

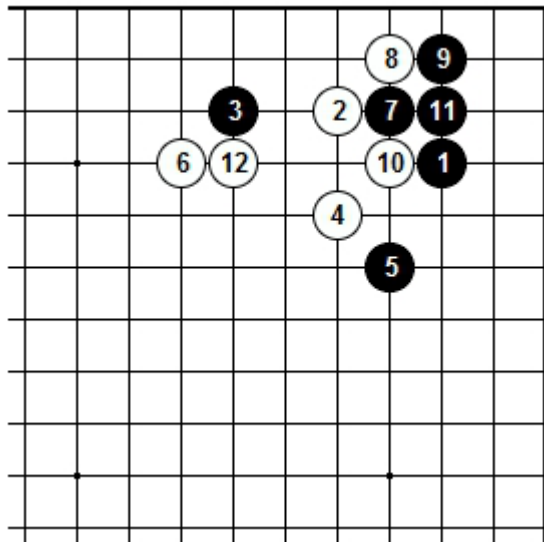
Joséki de coin

Komoku-keima



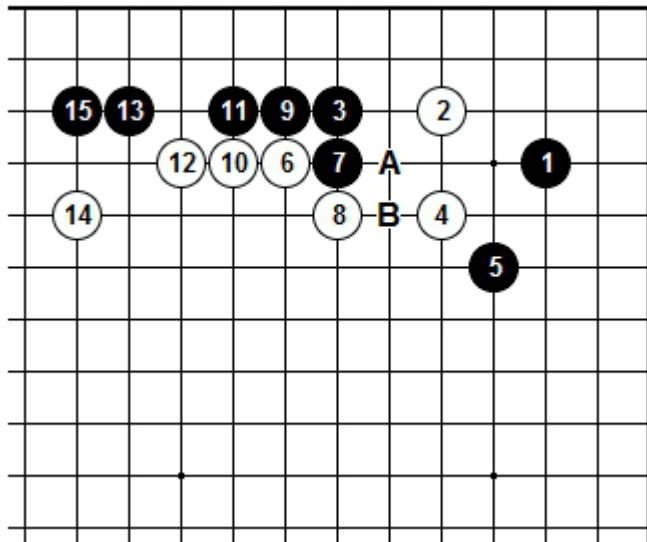
Joséki de coin

Komoku-Keima



Joséki de coin

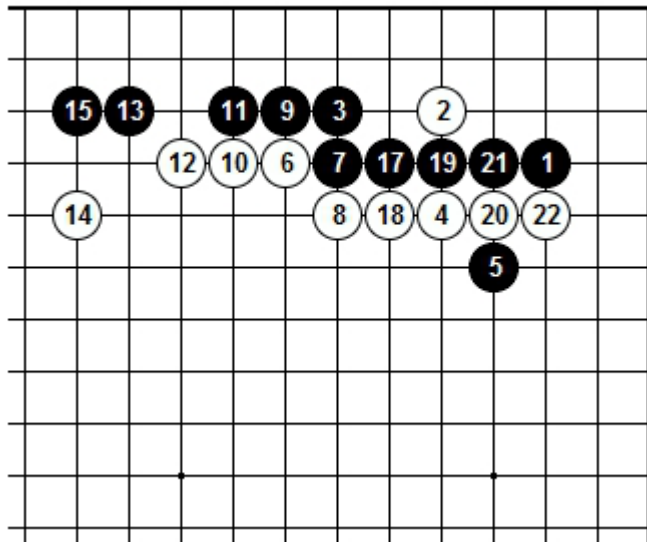
Komoku-Keima



Plus tard, Noir continue en A ou en B.

Joséki de coin

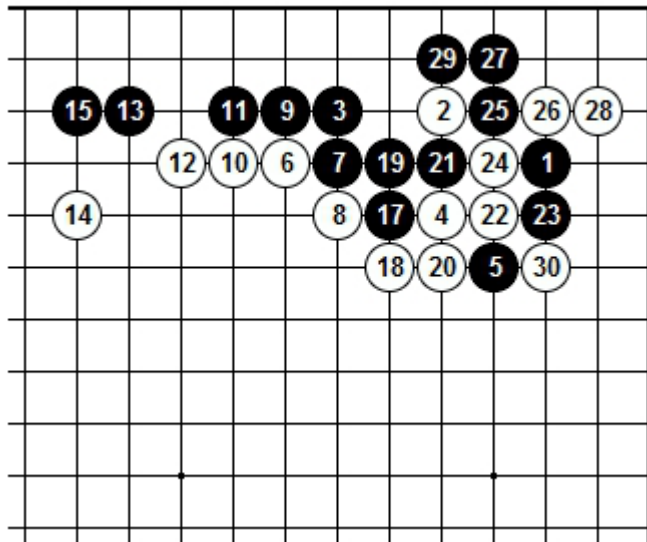
Komoku-Keima



Suite 1:

Joséki de coin

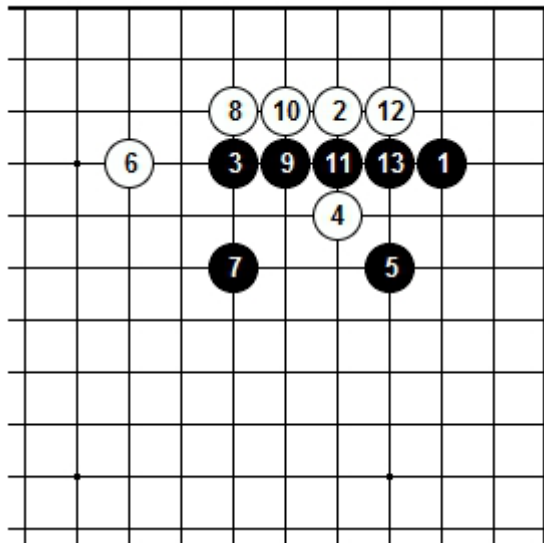
Komoku-Keima



Suite 2:

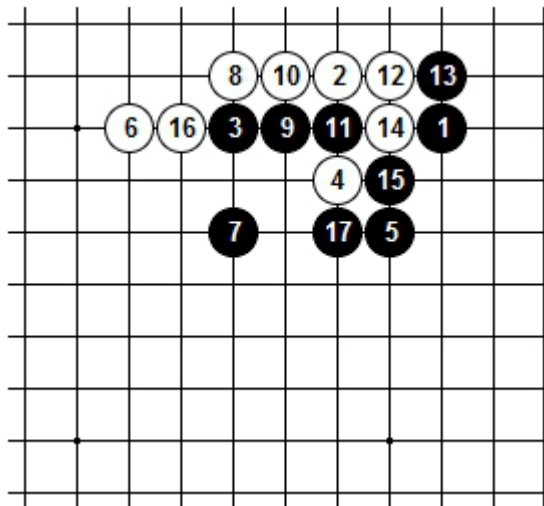
Joséki de coin

Komoku-Keima



Joséki de coin

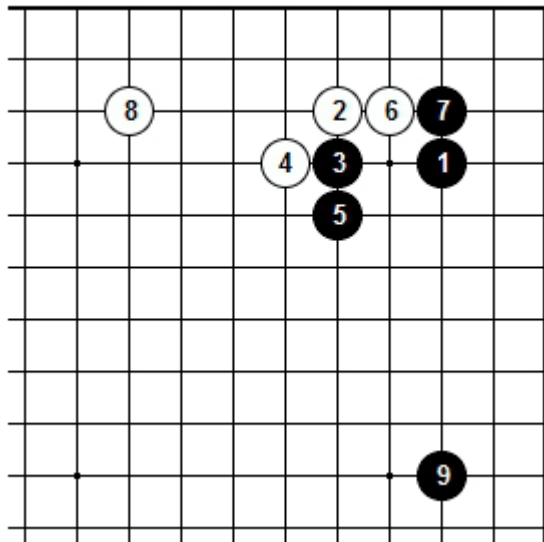
Komoku-Keima



Variante 1 :

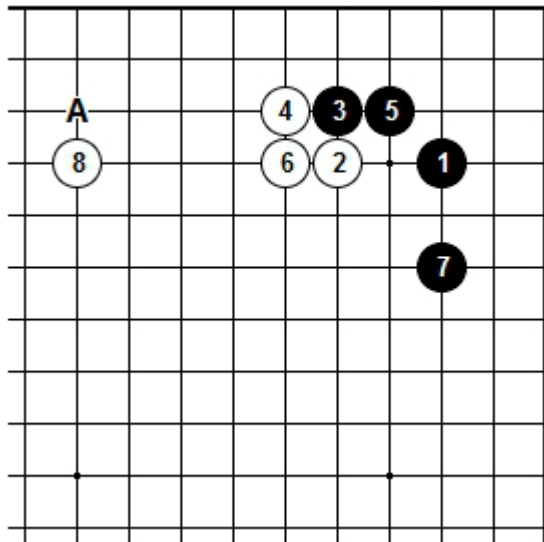
Joséki de coin

Komoku-Keima



Joséki de coin

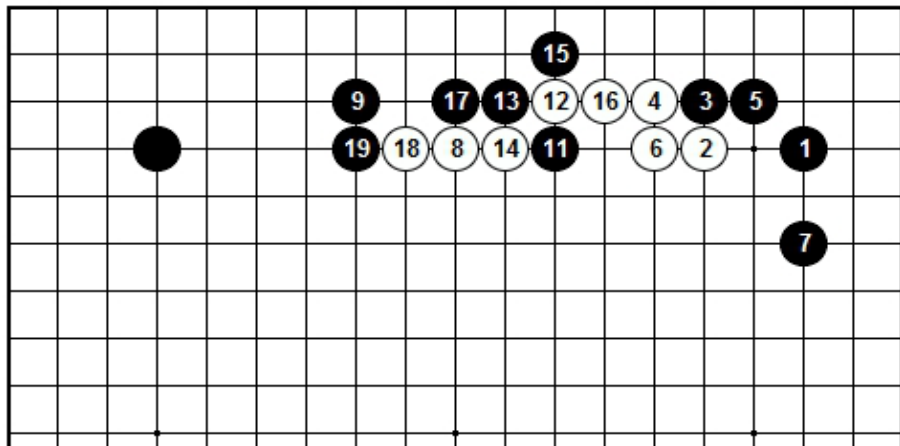
Komoku-Tobi



Blanc peu aussi être joué en A.

Joséki de coin

Komoku-Tobi

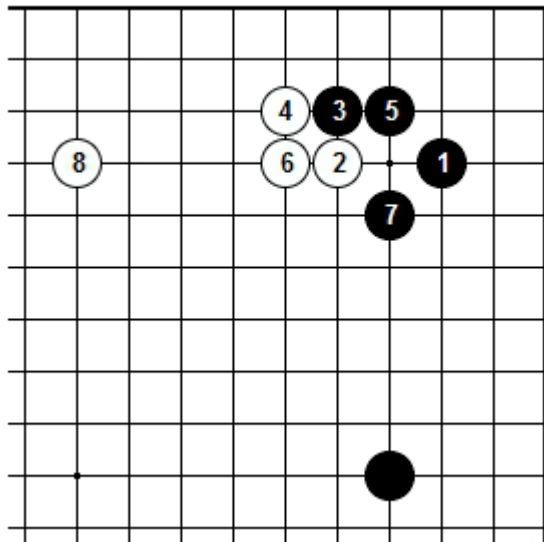


Suite 1:

Noir pourra approcher la formation en 9 à l'aide de son Hochi, si Blc ne défend pas, il pourra envahir et jouer la séquence jusqu'à Noir 19.

Joséki de coin

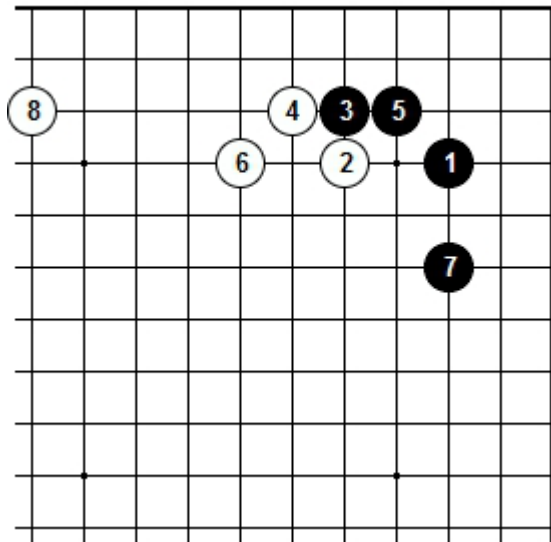
Komoku-Tobi



Si Noir à une pierre sur le Hoshi, il peu jouer 7 en Kosumi pour élargir son moyo.

Joséki de coin

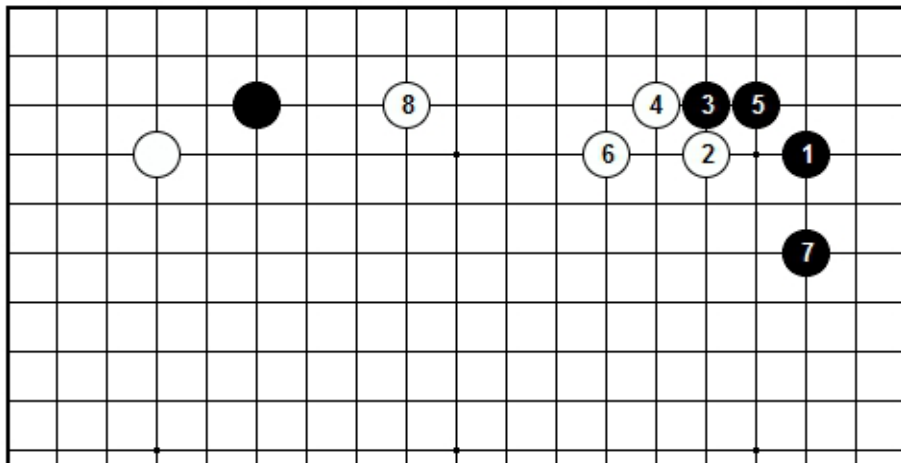
Komoku-Tobi



Variante du joséki pour Blanc.

Joséki de coin

Komoku-Tobi

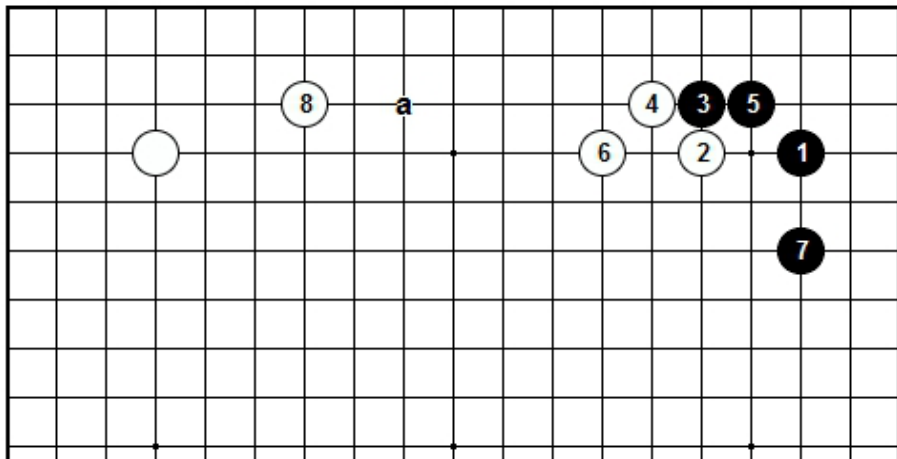


Variante 1:

Idéal pour combiner pince + extension.

Joséki de coin

Komoku-Tobi

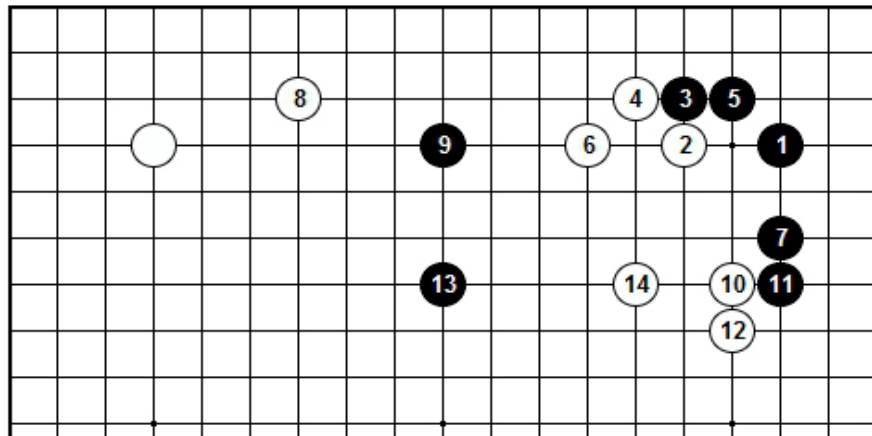


Variante 2:

Si Blanc est sur le Hochi de gauche, il peut jouer 8 en G17 à la place de a.

Joséki de coin

Komoku-Tobi

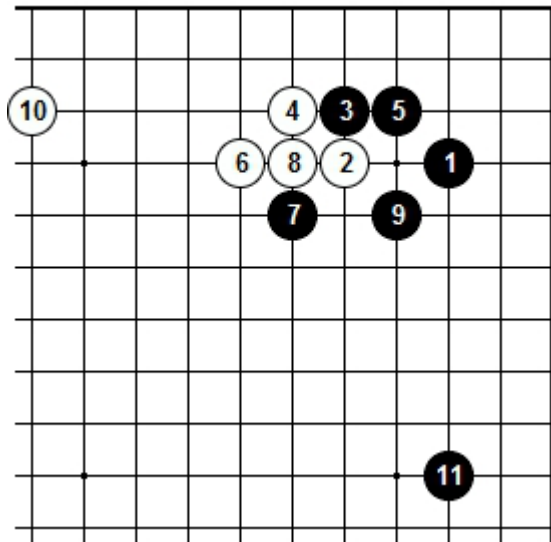


Suite variante 2 :

Suite possible...

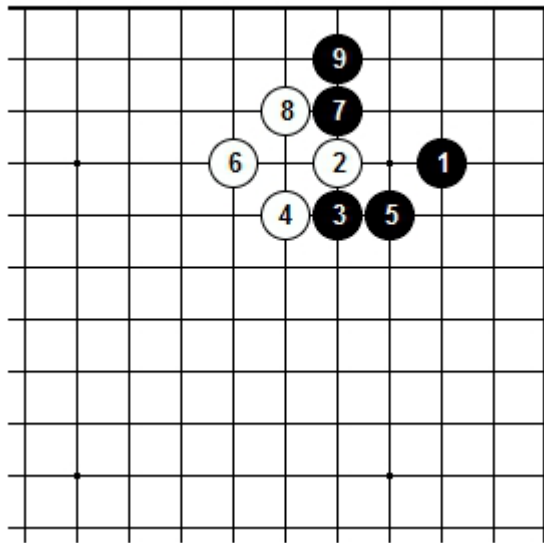
Joséki de coin

Komoku-Tobi



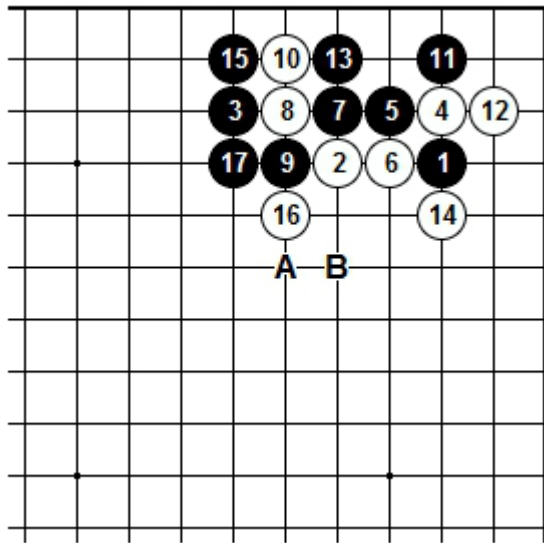
Joséki de coin

Komoku-Tobi



Joséki de coin

Komoku-Tobi

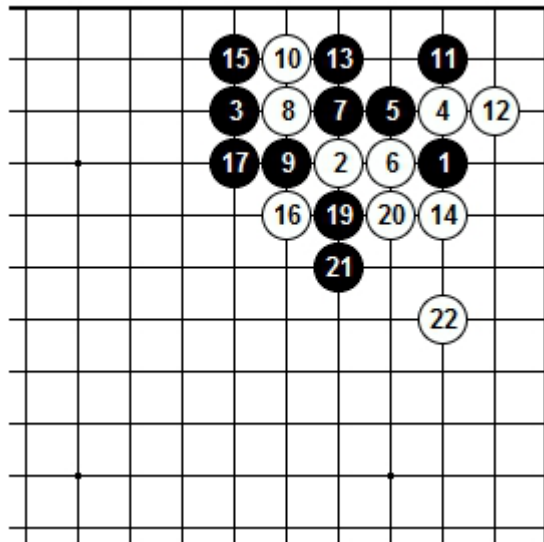


Le joséki se termine avec Noir 17.

Blanc peu faire tenuki ou protéger la coupe en A ou B.

Joséki de coin

Komoku-Tobi

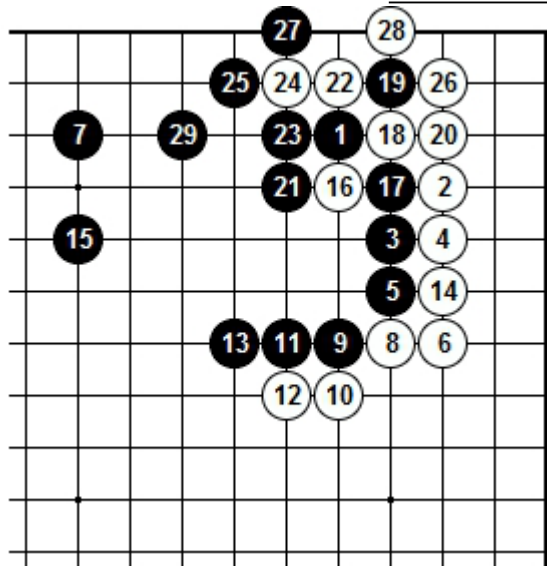


Suite 1:

Blanc capture la pierre et construit un mur.

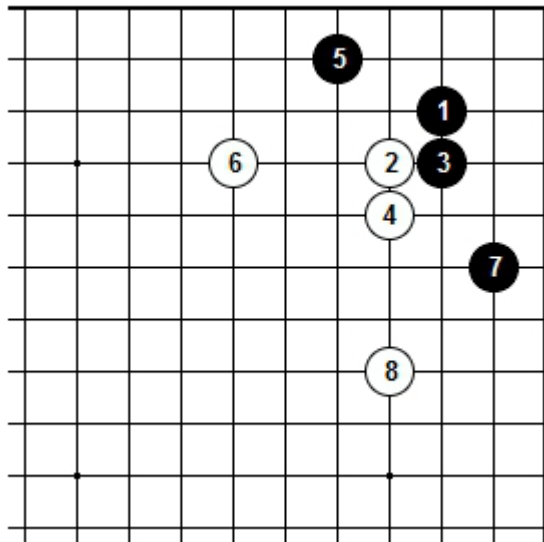
Joséki de coin

Mokuhazushi-Keima



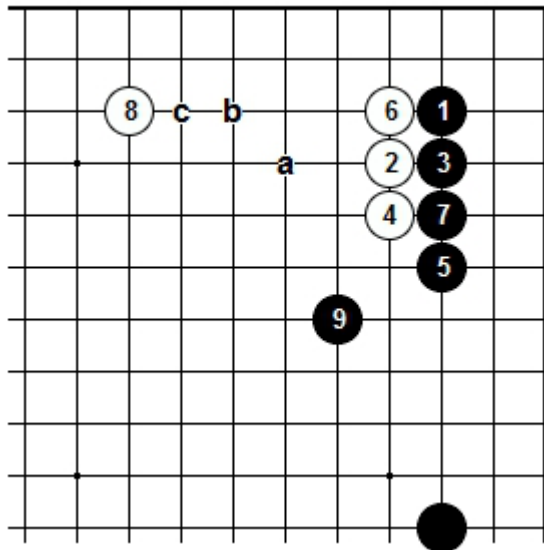
Joséki de coin

Sansan-Hochi



Joséki de coin

Sansan-Hochi

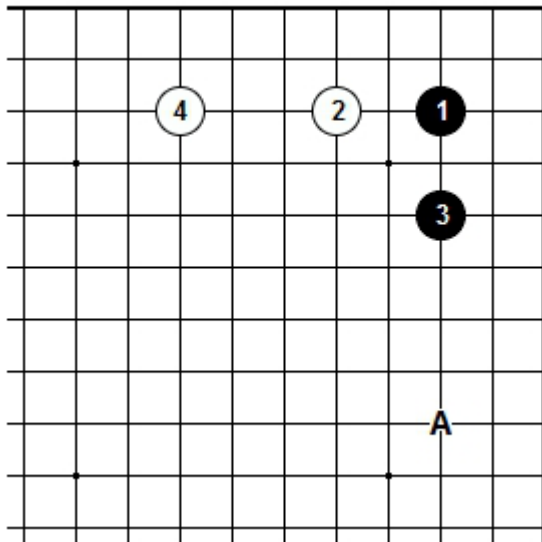


Si Noir à déjà une pierre sur le Hochi, il peut jouer le Joséki jusqu'en 9.

Après 9, Blanc est obligé de rajouter une pierre en a pour protéger l'invasion en b. Pour cette raison quand Noir est "au dessus" Blanc ne s'étend que de 3.

Joséki de coin

Sansan-Tobi



Noir continue en général avec A.