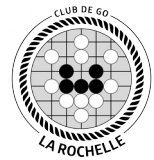


Semeai

par Haohan LI (5D) – décembre 2018

Transcription : Bertrand Vachon

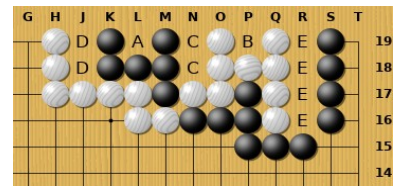


Les libertés d'un œil

Espace intérieur	1	2	3	4	5	6
Nombre de libertés	1	2	3	5	8	12
œil en 4 : en carré ou en T œil en 5 : en croix ou en couteau chinois œil en 6 : fleur de prunier	Petit œil - n'apporte pas de bonus en libertés			Gros œil - apporte un bonus en libertés		

Divers types de libertés

- Libertés intérieures (A pour Noir, B pour Blanc)
- Libertés extérieures (D pour Noir, E pour Blanc)
- Libertés communes (C)

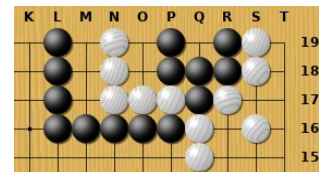


Les libertés intérieures et extérieures sont toujours à nous, mais les communes peuvent appartenir à l'un, à l'autre ou aux 2 joueurs.

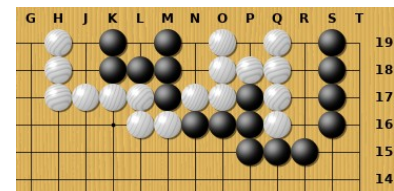
Les règles du semeai

0. On commence toujours par retirer les libertés extérieures, puis les libertés intérieures s'il y en a, puis les libertés communes et enfin on capture.

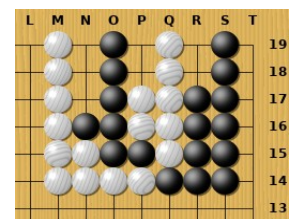
1. Œil contre sans œil :
les libertés communes sont à celui qui a l'œil
 diag. 1 : Noir a 3 libertés (1+2) et Blanc 3.
 Noir joue et capture.



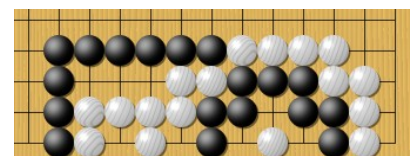
2. Œil contre œil :
les libertés communes sont à celui qui défend
 diag. 2 : Noir a moins de libertés et ne peut capturer Blanc, donc il défend.
 Noir a 5 libertés, Blanc a 5 libertés. Blanc joue et capture.



3. Sans œil contre sans œil :
les libertés communes sont à celui qui défend, l'attaquant a ses libertés extérieures plus une,
 Diag. 3 : Blanc a moins de libertés et ne peut capturer Noir, il défend.
 Blanc a 4 libertés (2+2) et Noir 4 (3+1). Noir joue et capture.



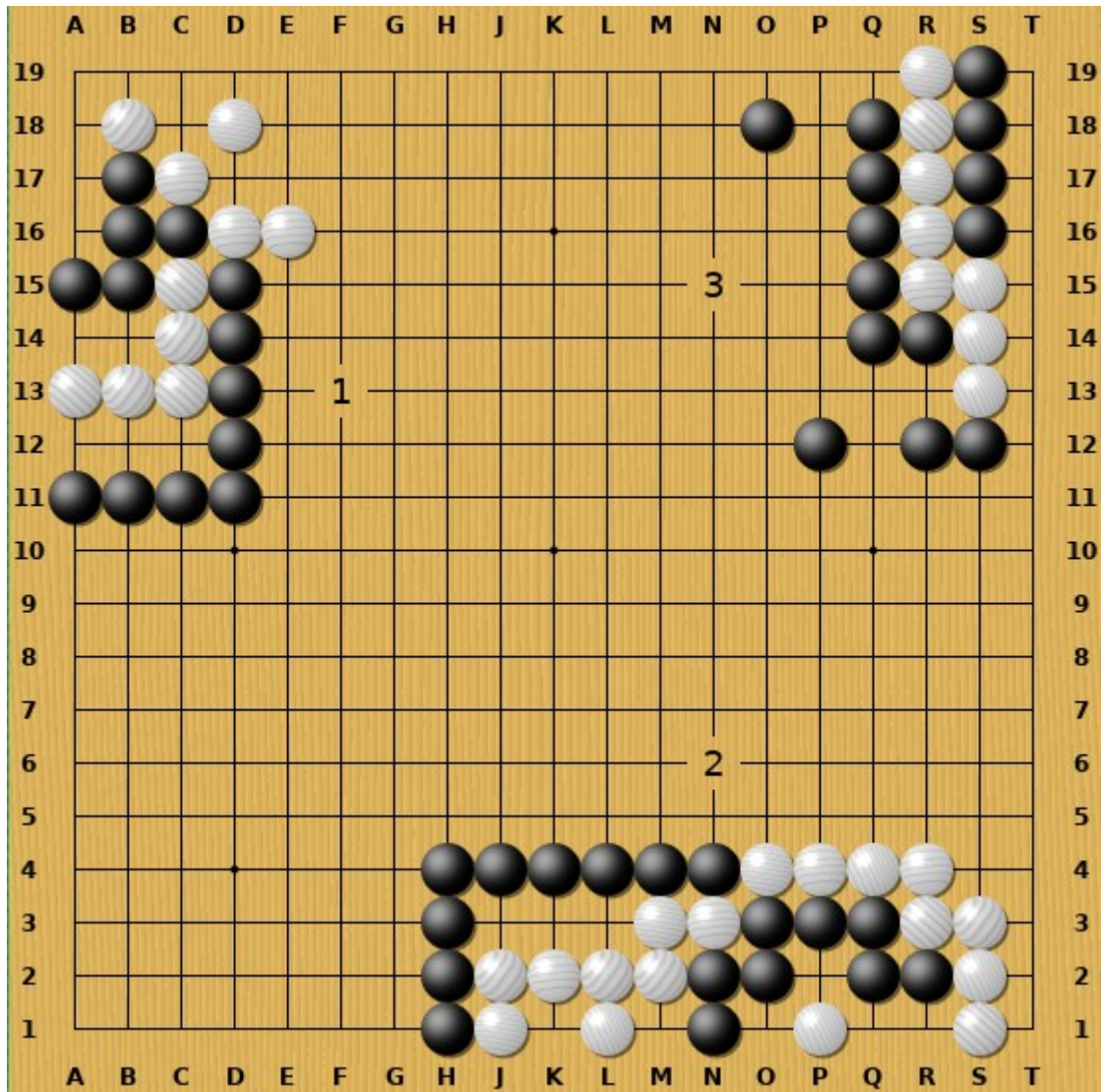
4. Gros œil contre petit œil :
les libertés communes sont à celui qui a le gros œil
 Diag. 4 : Noir a un gros œil, les libertés communes sont à lui.
 Blanc a 4 libertés et Noir 5 (4+1). Blanc est mort.



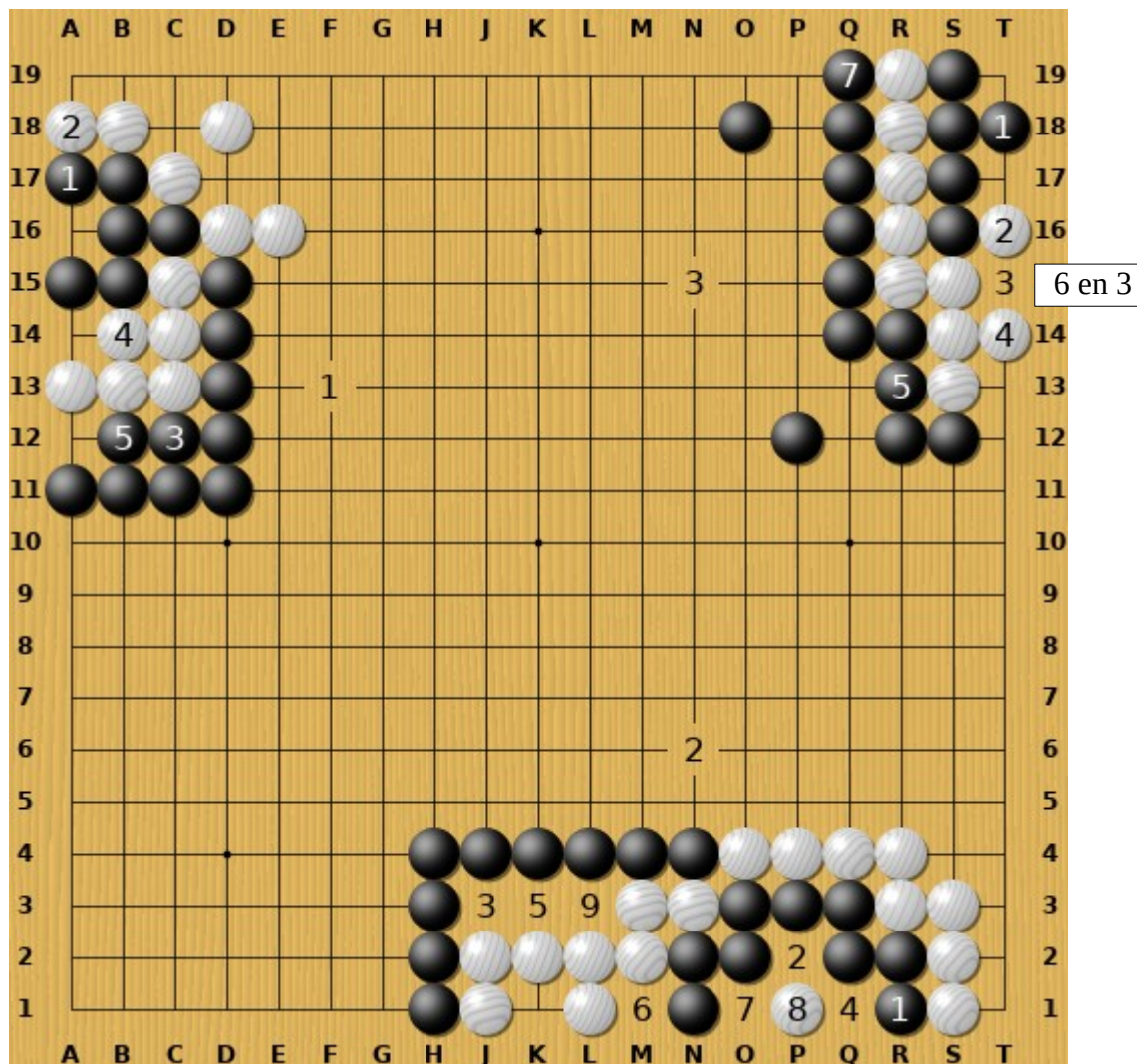
Exercices

Noir joue.

Solutions page suivante.



Solutions



1. Noir fait un petit œil. Il gagne les libertés communes.
Il a maintenant 4 libertés et Blanc 3.
Noir gagne le combat.
2. Noir fait un gros œil. Il gagne une liberté commune. Il a maintenant 5 libertés et Blanc 4.
Noir gagne le combat.
3. Noir peut, au mieux, faire un petit œil en T16, T17 ou T18, ce qui ne lui apporte aucune liberté supplémentaire.
En jouant en T18, il augmente les libertés communes, qui sont à lui.
Puis, en répondant 3 à Blanc 2, il supprime une liberté de Blanc et peut ainsi capturer.
(Blanc 6 connecte en 3)