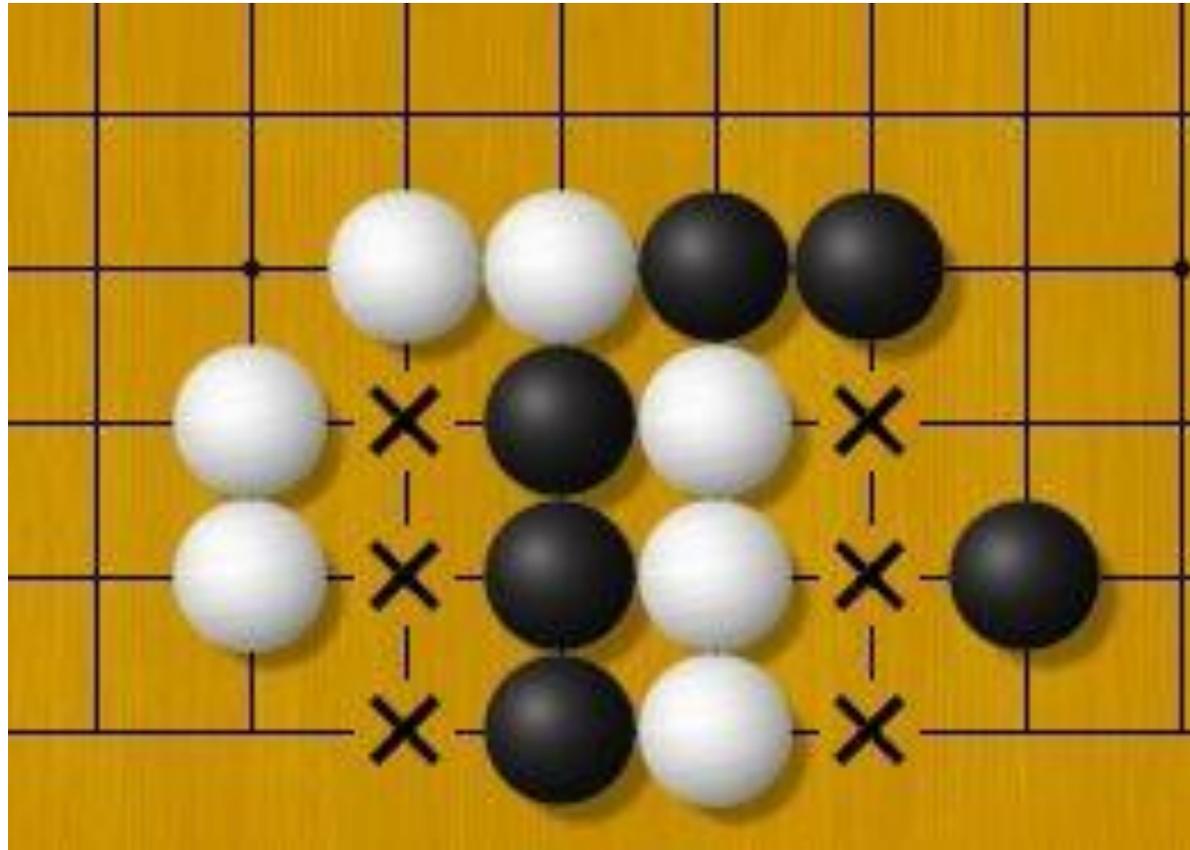


Semeai



Semeai = **combat** ?



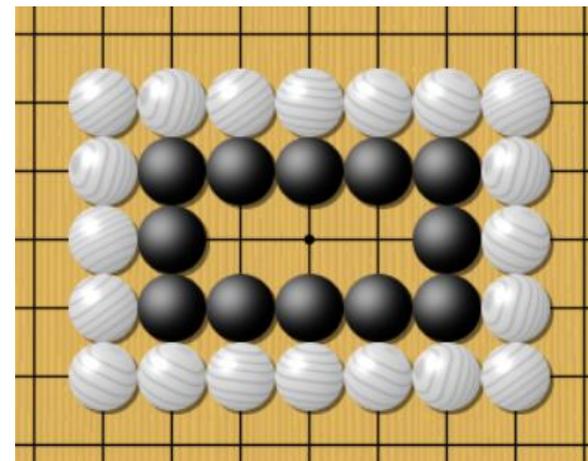
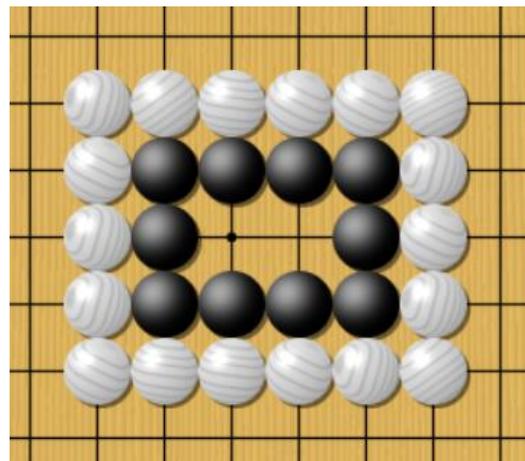
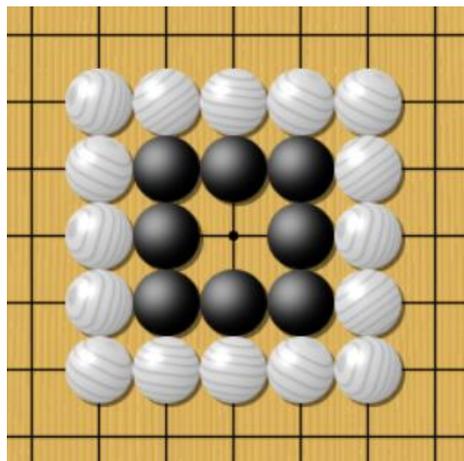
Course de **liberté** (respiration)



Compter les libertés

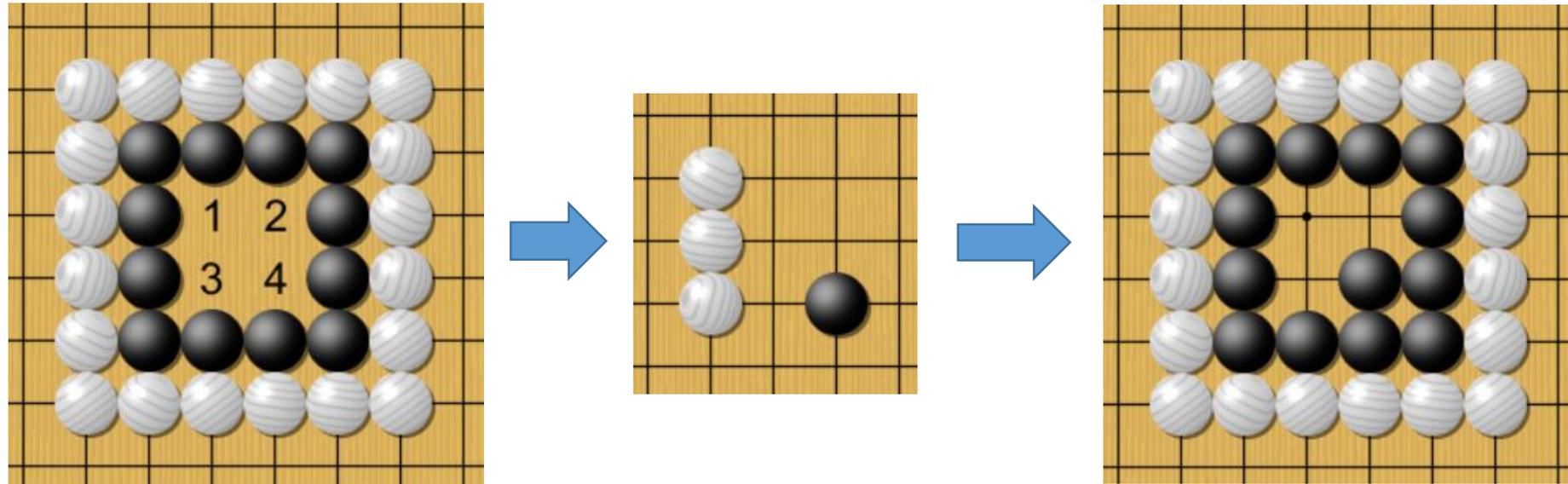
Petit œil de 1-3

- n'apporte pas de bonus en libertés



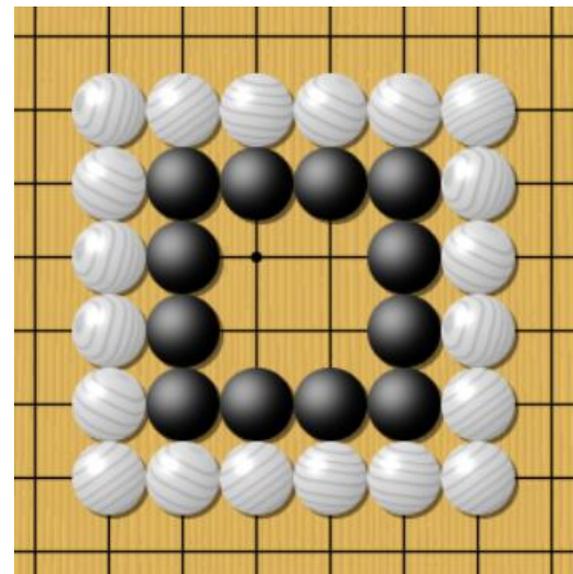
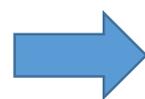
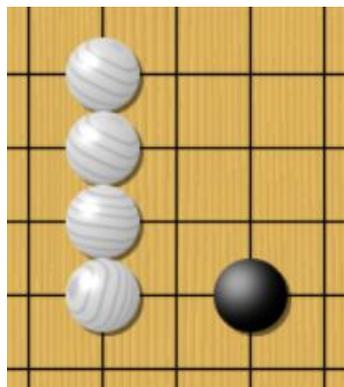
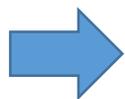
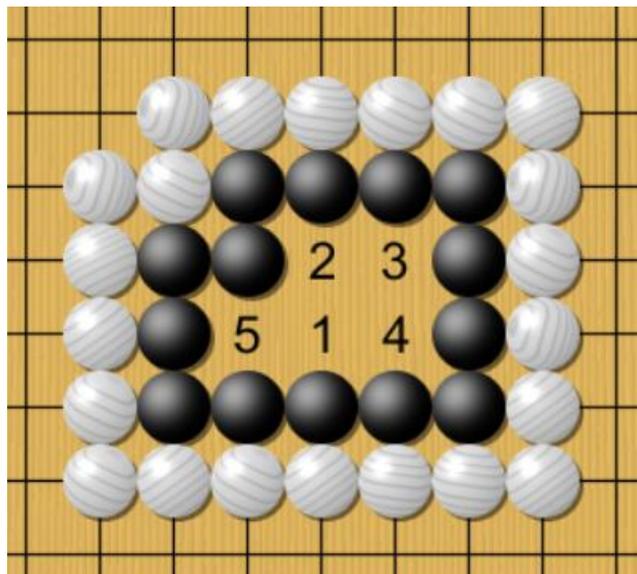
Gros œil ≥ 4

- apporte un bonus en libertés



$$5 = 2 + 3$$

Couteau chinois



8

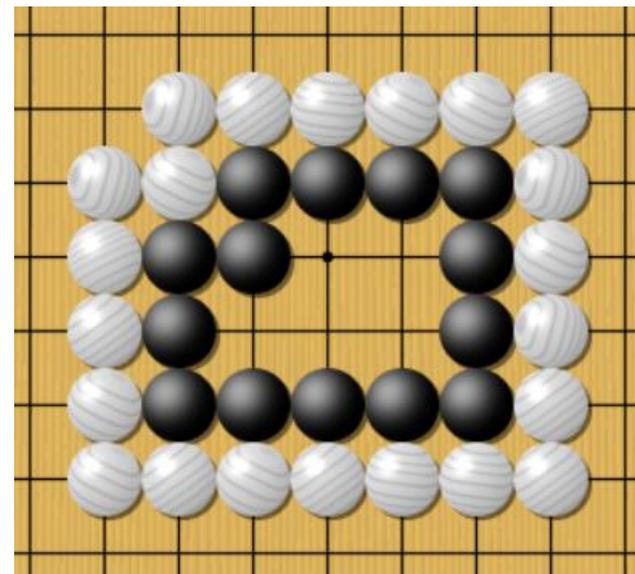
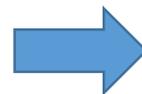
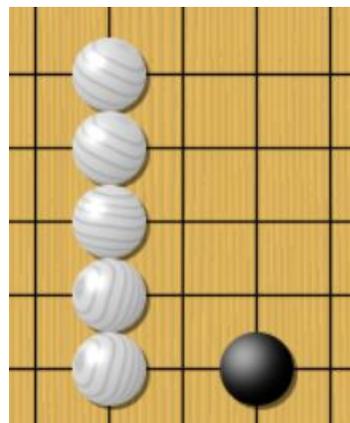
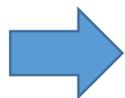
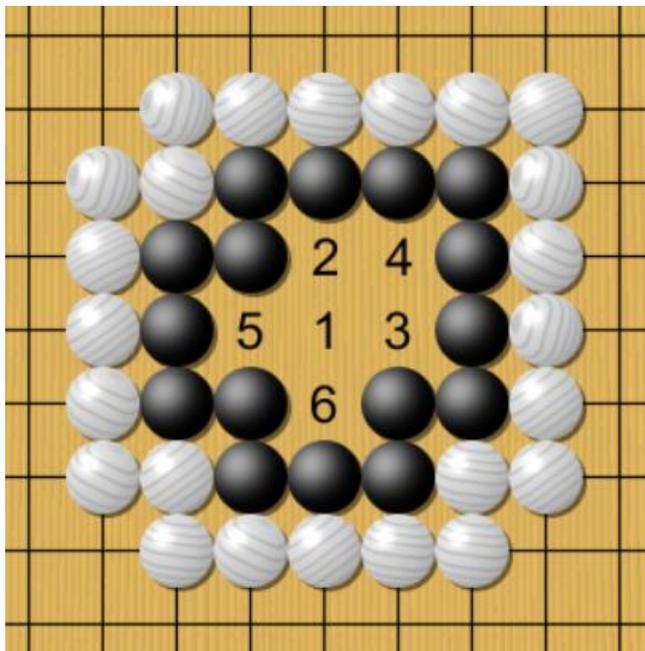
=

3

+

5

Fleur de prunier



12

=

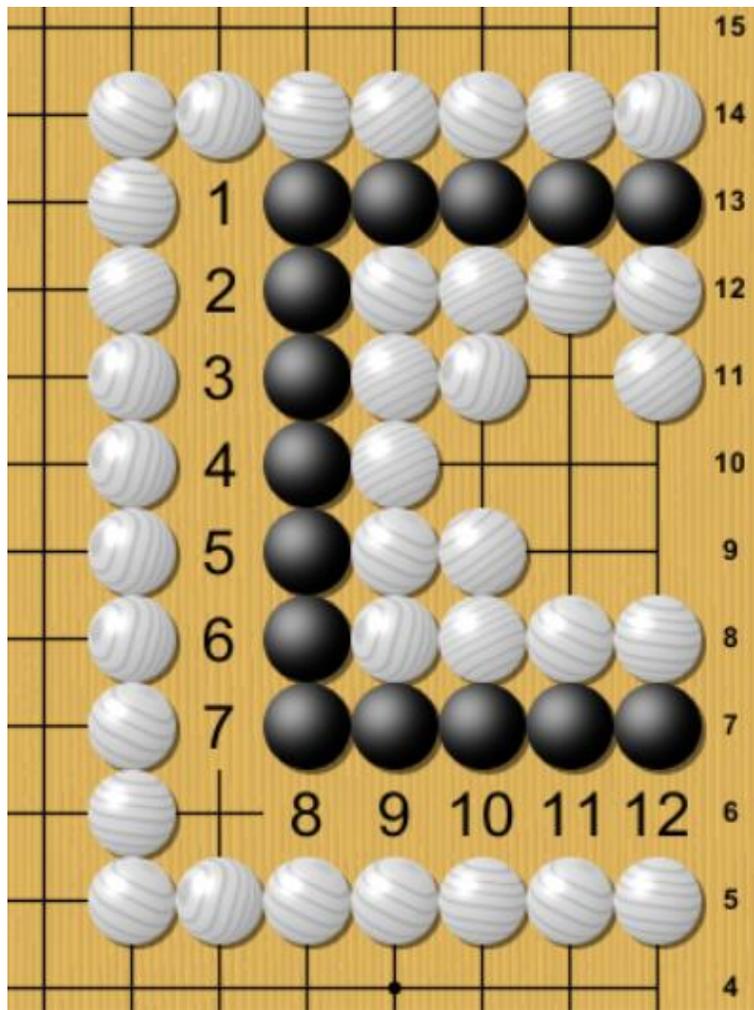
4

+

8

Les libertés d'un œil

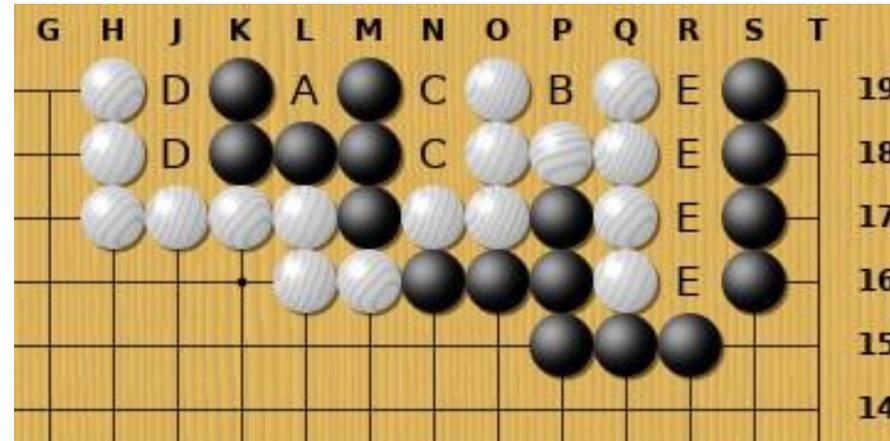
Espace intérieur	1	2	3	4	5	6
Nombre de libertés	1	2	3	5	8	12
œil en 4 : en carré ou en T œil en 5 : en croix ou en couteau chinois œil en 6 : fleur de prunier	Petit œil - n'apporte pas de bonus en libertés			Gros œil - apporte un bonus en libertés		



Peut-noir
capturer blanc ?

Yes !

Divers types de libertés



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

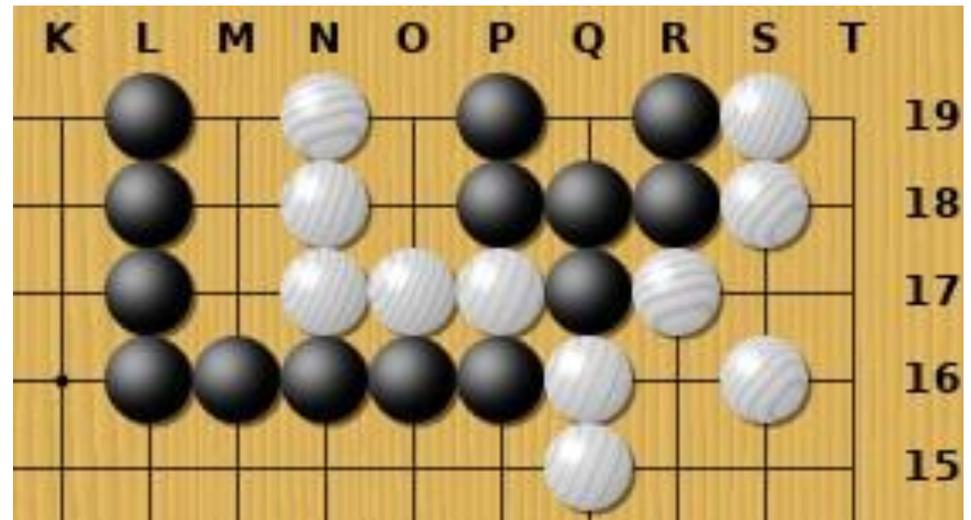
Les libertés intérieures et extérieures sont toujours à nous, mais les communes peuvent appartenir à l'un, à l'autre ou aux 2 joueurs.

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. OEil contre sans oeil :

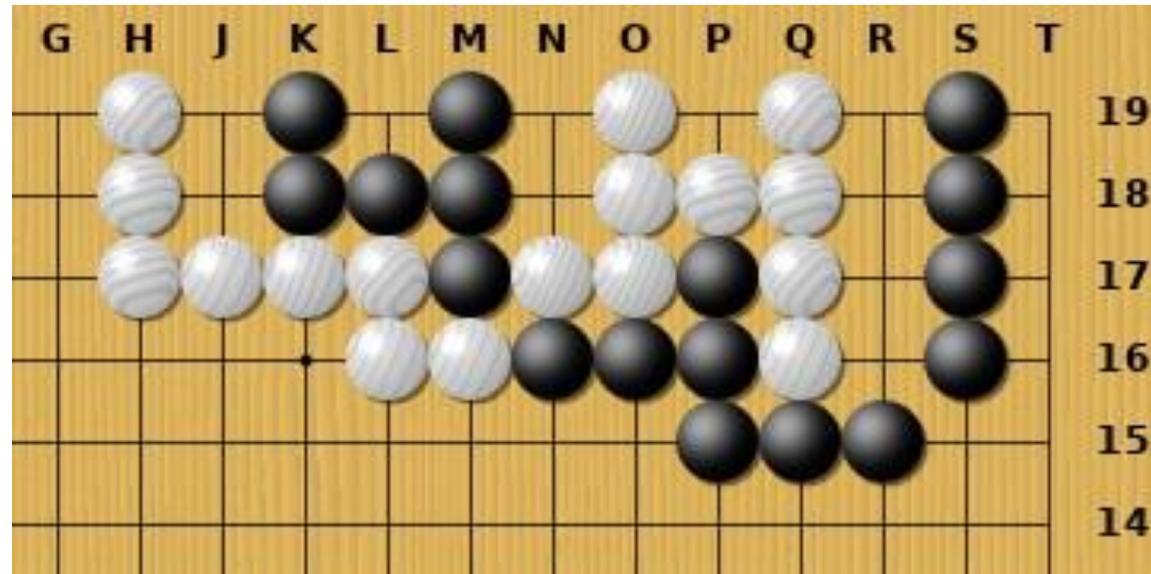
les libertés communes sont à celui qui a l'oeil



diag. 1 : Noir a 3 libertés (1+2) et Blanc 3.
Noir joue et capture.

2. OEil contre oeil :

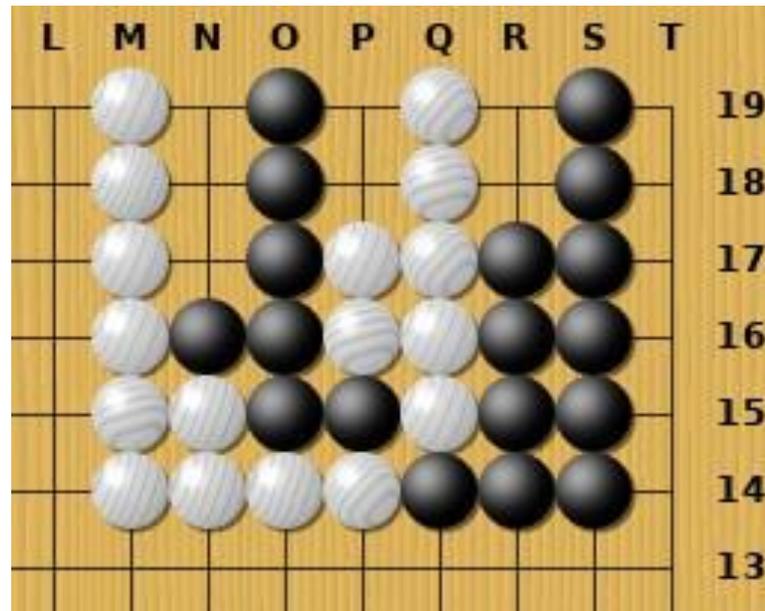
les libertés communes sont à celui qui défend



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 oeil contre sans oeil :

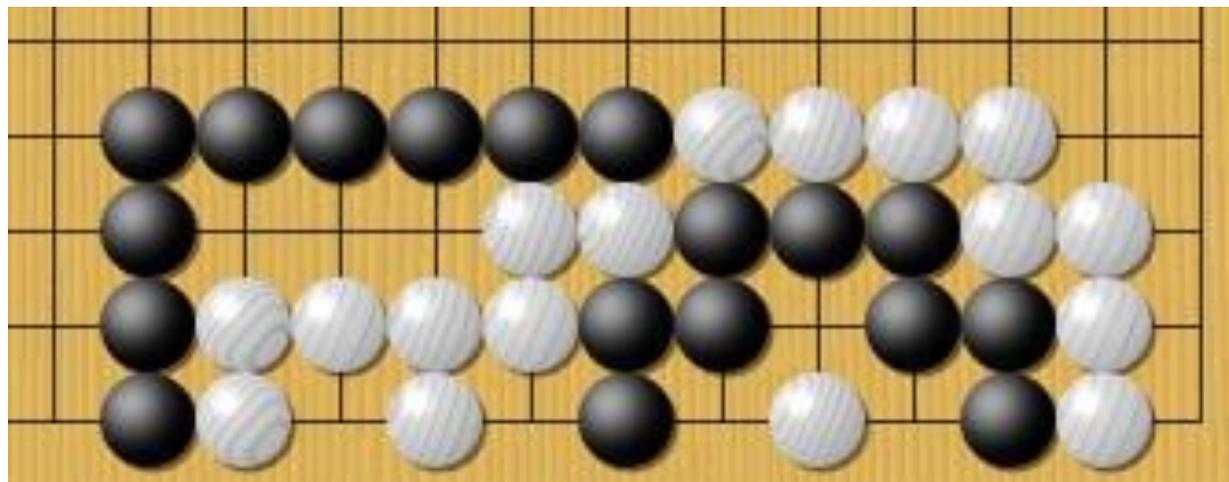
les libertés communes sont à celui qui défend,
l'attaquant a ses libertés extérieures plus une



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.

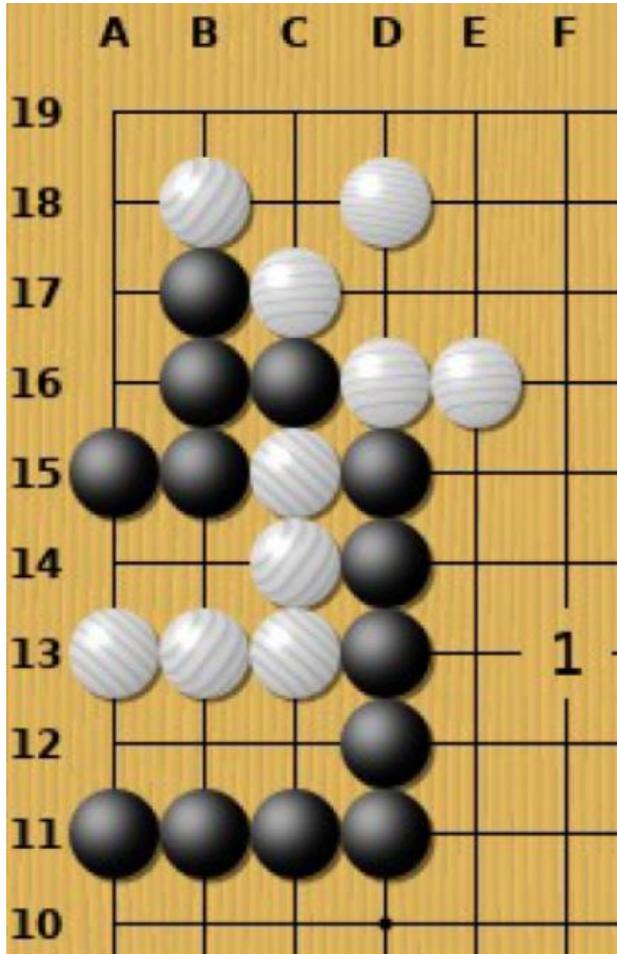
4. Gros oeil contre petit oeil :

les libertés communes sont à celui qui a le gros oeil

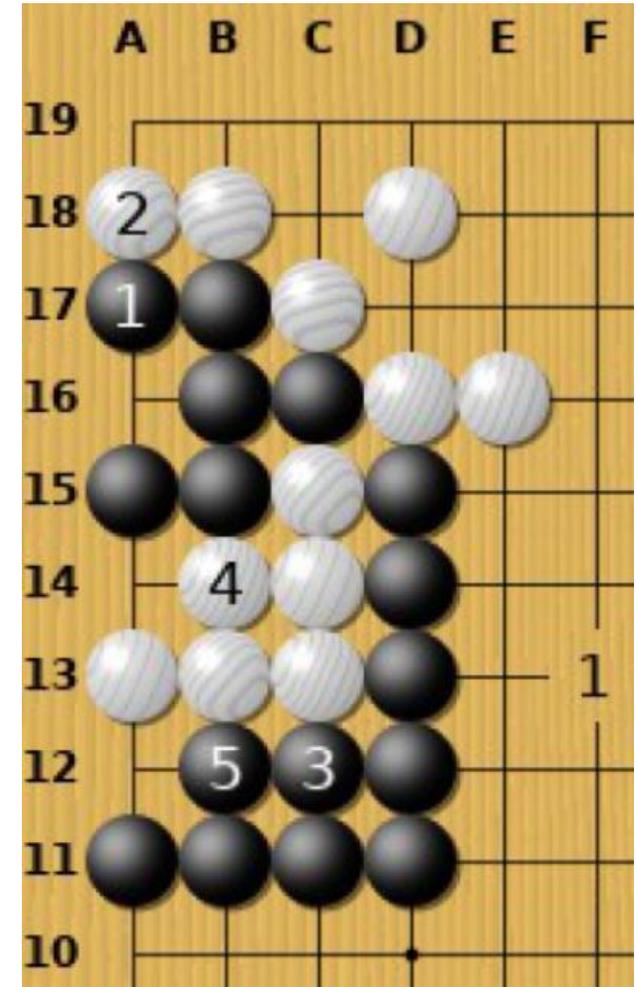


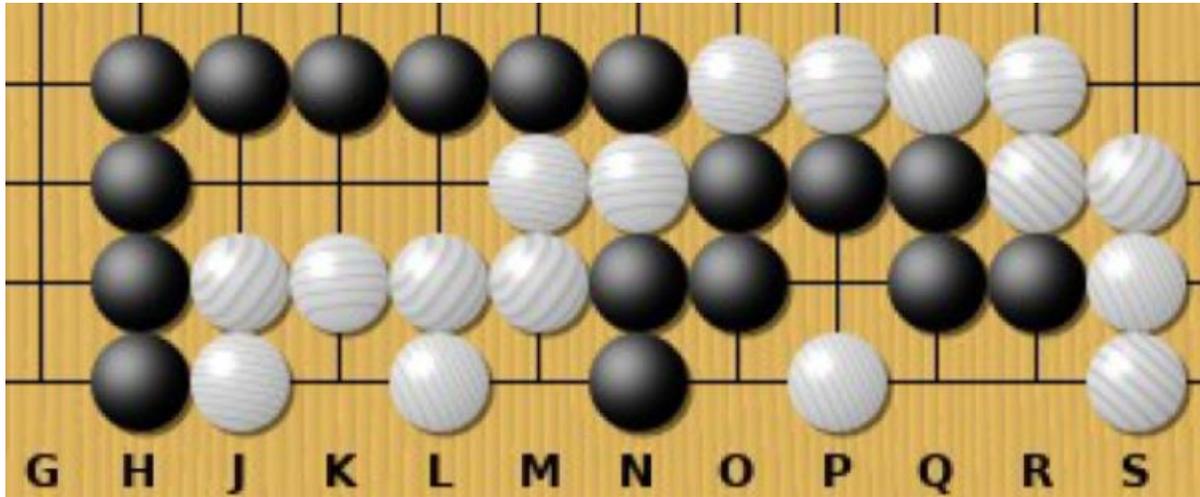
Diag. 4 : Noir a un gros oeil, les libertés communes sont à lui.
Blanc a 4 libertés et Noir 5 (4+1). Blanc est mort.

Semeai dans les parties

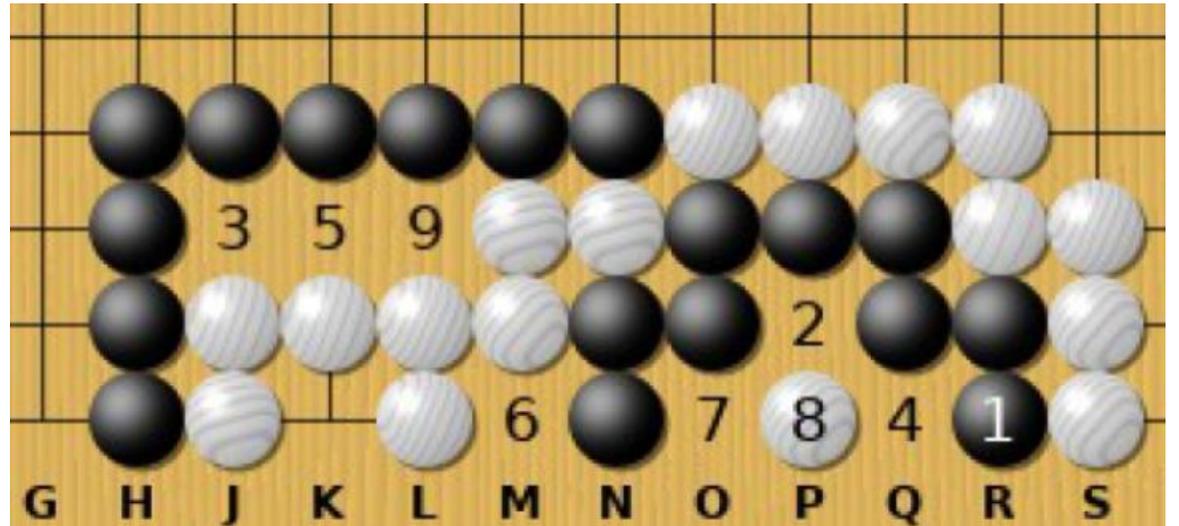


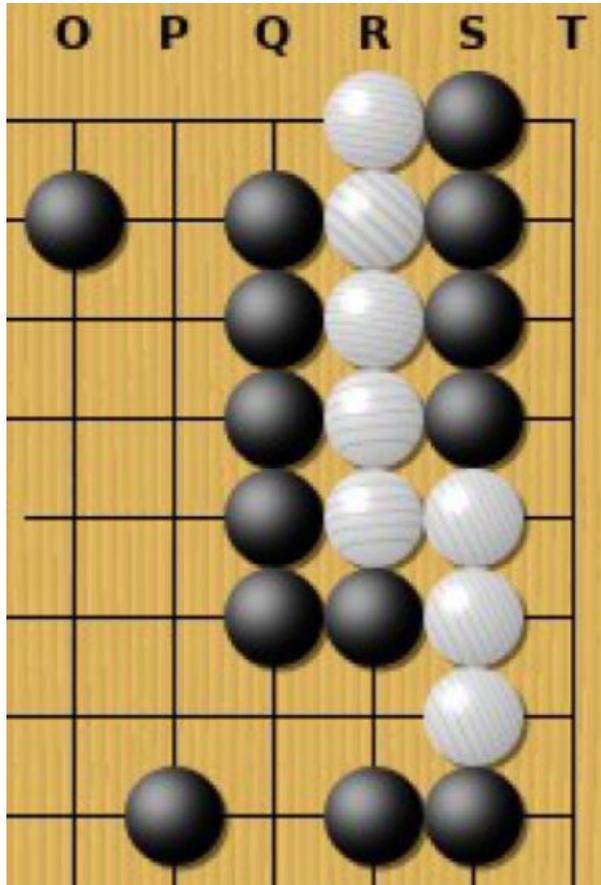
1. Noir fait un petit oeil. Il gagne les libertés communes. Il a maintenant 4 libertés et Blanc 3. Noir gagne le combat.



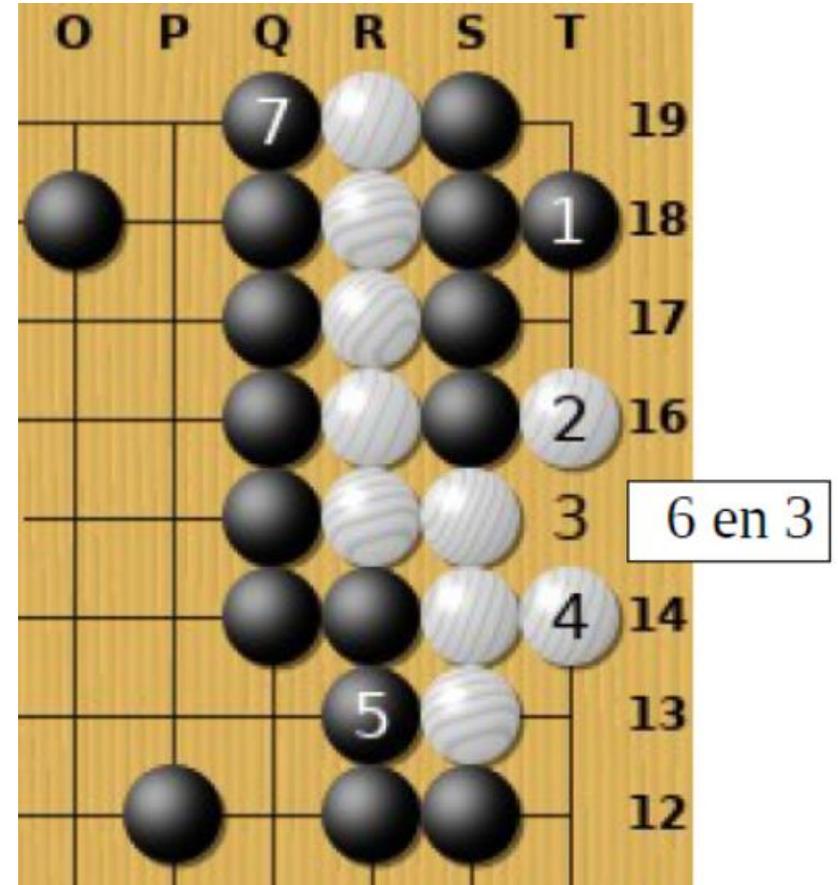


2. Noir fait un gros oeil. Il gagne une liberté commune. Il a maintenant 5 libertés et Blanc 4. Noir gagne le combat.



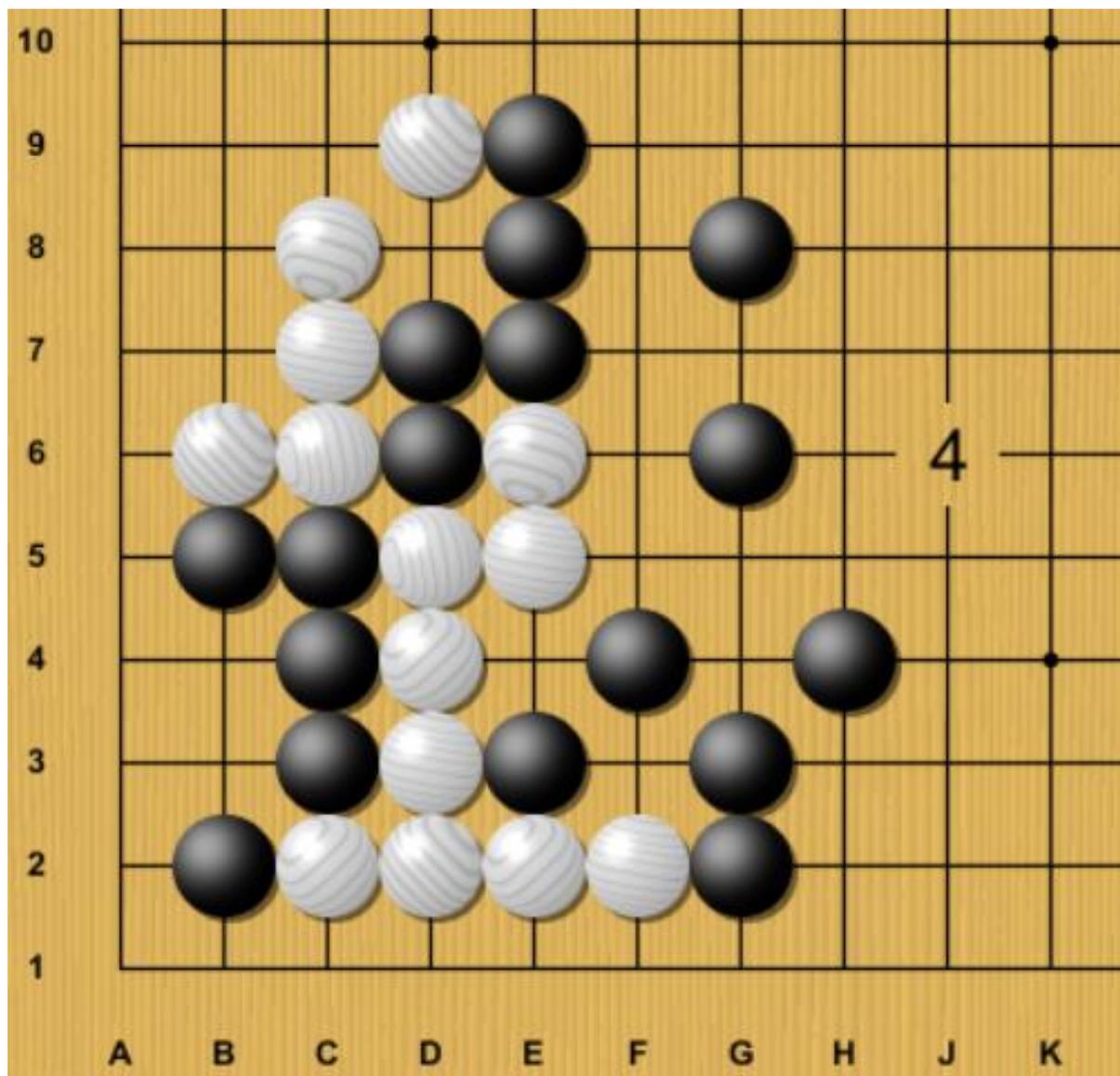


3. Noir peut, au mieux, faire un petit oeil en T16, T17 ou T18, ce qui ne lui apporte aucune liberté supplémentaire. En jouant en T18, il augmente les libertés communes, qui sont à lui. Puis, en répondant 3 à Blanc 2, il supprime une liberté de Blanc et peut ainsi capturer. (Blanc 6 connecte en 3)



Vous êtes prêt au Semeai ?





Un semeai
classique
à réfléchir
(niveau 1d)