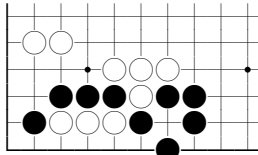


# La tour de pierre

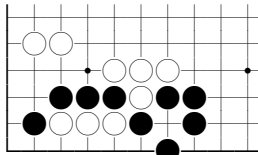
François Lorrain

On a donné ce nom à une suite de coups qu'on rencontre de temps en temps. Elle exploite le défaut de libertés de l'adversaire.

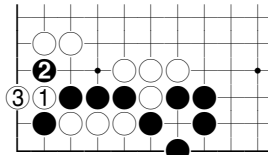
Examinez la situation ci-contre.



Les trois pierres blanches semblent mortes. Noir semble pouvoir facilement gagner la course à la capture, si jamais Blanc essayait de les sauver.

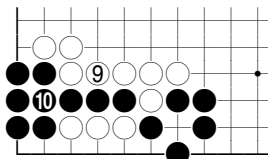
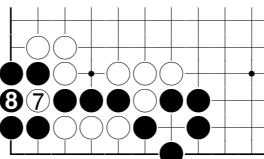
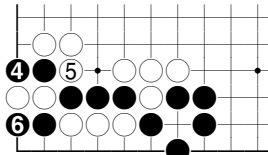


Mais attendez ! Observez bien les coups suivants.

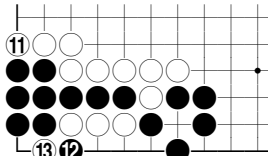


À première vue, le coup 1 semble futile. Le coup 3 est un sacrifice additionnel de Blanc, dans le but de mettre Noir en manque de libertés. Ce sont ces pierres 1 et 3 qui forment la *tour de pierre* !

Voici la suite obligée.

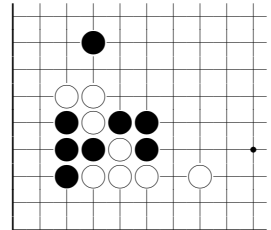


Tout est consommé, comme on le voit maintenant.

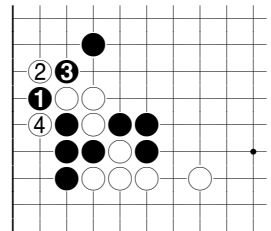


# 碁

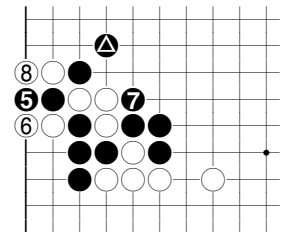
Voici encore la tour de pierre, mais dans une situation plus ouverte.



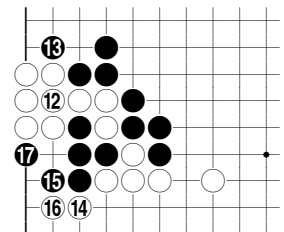
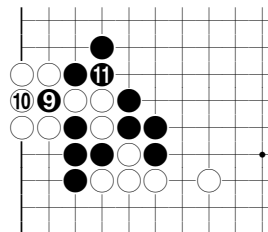
Noir peut-il se défendre contre le début d'encercllement de son coin par Blanc ?



Blanc s'est entêté. Cela va mal tourner pour lui, à cause de la pierre noire ▲ qui limite gravement ses mouvements.



Le coup 5 complète la tour de pierre et Blanc désormais ne fait que creuser son propre cercueil.



Après 17, Blanc est cuit.



La tour de pierre est donc une astuce à retenir. Mais attention ! Elle n'est efficace que si elle met l'adversaire en situation de manque de libertés. Sinon elle est impuissante ; dans ce cas il faut avoir la patience d'attendre, parfois longtemps, que le cours naturel du jeu en vienne à réduire les libertés du groupe ennemi en cause.

L'auteur est premier dan. Il est professeur de mathématiques au Collège Jean-de-Brébeuf, où il anime un club de go. Il a publié en 1998 le premier livre québécois sur le go, intitulé *Le go, le grand jeu de l'Orient*, disponible dans les principales librairies montréalaises. Courriel : florr@mac.com