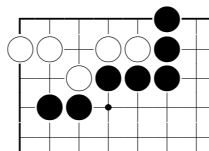


## Sous les pierres

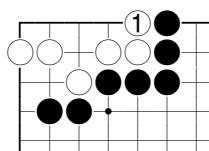
François Lorrain

J'aimerais vous entretenir cette fois d'un coup astucieux qu'il est facile de ne pas voir. Il n'est pas fréquent, mais, comme en plus il échappe parfois à notre attention, il vaut la peine d'en parler.

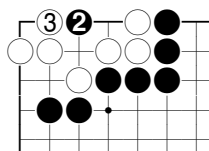
Dans cette situation, il n'est pas évident que Blanc puisse survivre.



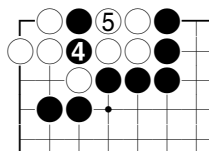
Ce coup semble prometteur.



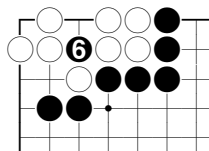
Noir ne peut jouer que 2, et Blanc 3.



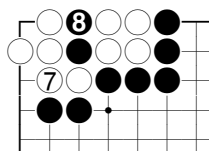
Les coups 4 et 5 s'ensuivent obligatoirement.



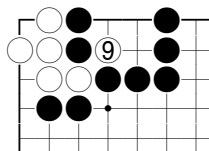
Après 6, il ne servirait à rien que Blanc capture la pierre noire, car Noir le réduirait ensuite à un seul œil. Blanc semble perdu !



Supposons que Blanc joue 7. Alors Noir capture avec 8 et...



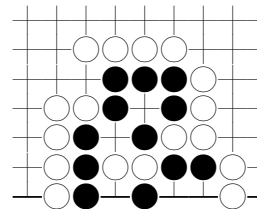
Blanc se fait un second œil en jouant en 9, *sous ses pierres* qui viennent d'être capturées !



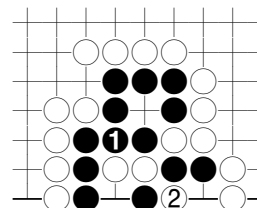
Bref, le coup 1 ci-dessus était le bon.

# 碁

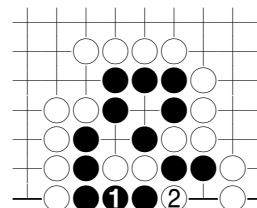
Voici un second exemple. Noir doit sauver son groupe en perdition.



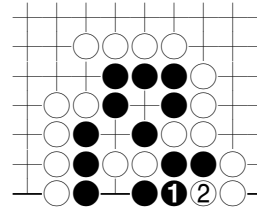
Le coup 1 ne fonctionne pas : prenez le temps de le vérifier.



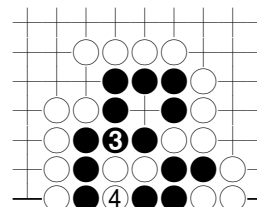
Ce coup 1 non plus ne fonctionne pas, pour la même raison.



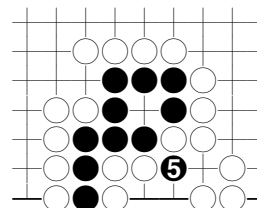
Voici la dernière possibilité. À première vue elle ne fonctionne pas non plus.



Mais Noir se laisse capturer...



Et joue *sous ses pierres* venant d'être capturées, se garantissant un second œil.



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