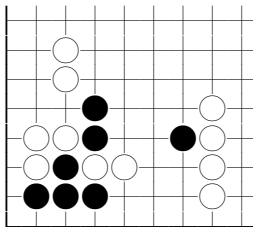


Attacher sur le nez

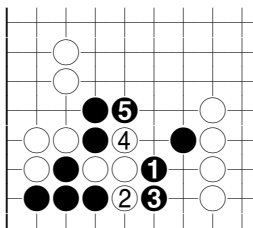
François Lorrain

On joue souvent des **contacts**. Un contact est un coup où la pierre jouée est en contact direct avec une formation ennemie. Le terme japonais est *tsuke* (prononcé « tsukè ». Comme dans tout contact on s'enlève délibérément une liberté, cela ne tourne pas toujours à son avantage. Un type de contact parfois utile, parmi bien d'autres, est l'**attachement sur le nez**.

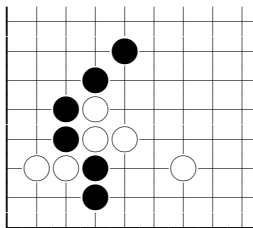
En voici un premier exemple. Ici Noir doit capturer les deux pierres blanches, afin de réunir toutes ses pierres. À première vue, il semble difficile d'empêcher Blanc de connecter ses deux pierres en question avec ses quatre pierres à droite.



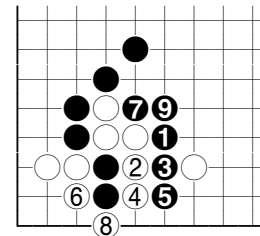
Voici la solution. Le coup 1 est l'attachement sur le nez. Quoique Blanc joue, Noir atteindra son but.



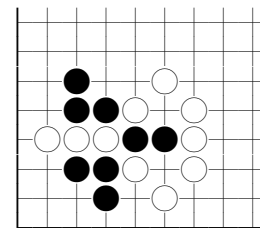
Ce problème ressemble au précédent, mais ici Noir ne peut pas capturer le groupe de trois pierres blanches. Toutefois Noir peut utiliser ses deux pierres du bas en les sacrifiant pour renforcer sa position.



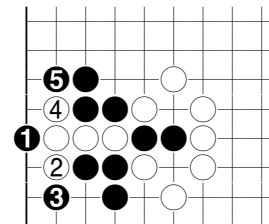
Selon les circonstances, l'attachement sur le nez peut être approprié. Noir perd ses deux pierres, Blanc vit dans le coin, mais est enfermé derrière un puissant mur noir.



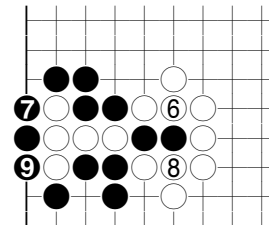
Noir aimerait bien connecter son groupe du haut et son groupe du bas. Cela semble impossible.



Encore l'attachement sur le nez ! Ce coup est étonnant, mais après 5 Blanc est incapable de couper Noir, comme on le voit dans le diagramme ci-dessous.



Si Blanc capture les deux pierres noires avec 8, Noir se connecte en 9.



Ces trois problèmes sont tirés de *Get Strong At Tesuji*, compilé par RICHARD BOZULICH, Tôkyô, Kiseido, 1996, problèmes 71, 84 et 70.

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