

Les gueules de cochon

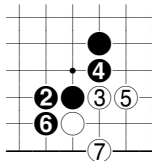
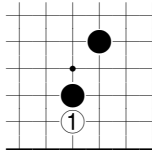
François Lorrain

Cette fois, je vous propose une brève analyse de deux positions qui se présentent assez fréquemment : la *petite gueule de cochon* et la *grande gueule de cochon*.

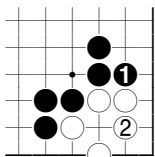
On voit ici à droite une façon d'attaquer une base de coin en cavalier.

La séquence ci-contre se produit alors souvent.

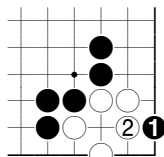
C'est cette formation blanche qui est appelée la **petite gueule de cochon**. Elle est vivante ! Ce n'est pas évident, mais les diagrammes suivants vous en convaincront peut-être.



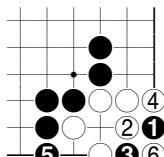
Petite gueule de cochon



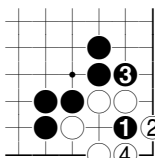
A



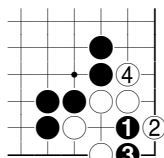
B



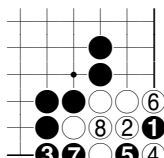
C



D



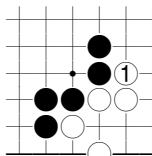
E



F

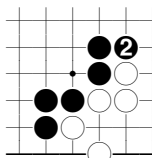
La petite gueule de cochon est vivante

Quand on a une petite gueule de cochon, toutefois, on doit éviter de chercher à s'étendre comme ceci. Sauf en fin de partie, c'est là un coup regrettable. Voici pourquoi.

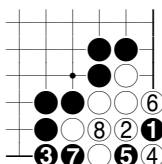


Coup ① à éviter !

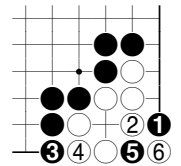
La réponse naturelle de Noir est la suivante. Ce coup de Noir semble inoffensif, mais il rend impossible, par manque de libertés, la séquence F ci-dessus : c'est ce qu'on voit dans le diagramme ci-dessous.



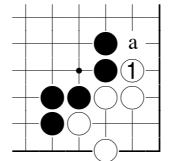
Noir tue le groupe blanc. C'est le coup ③ qui est vraiment astucieux. *Gravez les coups ① et ③ dans votre mémoire : vous m'en remercerez un jour prochain !*



Contre le coup ①, la meilleure défense que Blanc puisse opposer est la suivante, qui donne lieu à un combat d'éternité, où Noir doit faire la première menace.



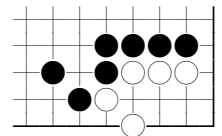
Bref, Blanc doit éviter le coup ① parce qu'il lui fait perdre l'initiative : ce coup pousse Noir à répondre en a, ce qui enferme Blanc et met son groupe en danger.



Coup à éviter !

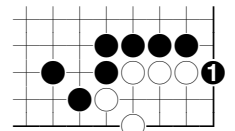
Et la *grande gueule de cochon* ? La voici.

Telle quelle, cette formation blanche n'est pas vivante : si Noir a le trait, il peut la tuer.

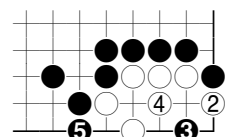


Grande gueule de cochon

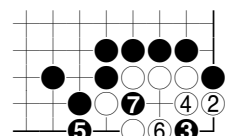
Ce simple contournement ("hane") est fatal. *Gravez aussi ce coup dans votre mémoire, et vous m'en remercerez aussi.*



Blanc a beau faire, il n'a aucune bonne réponse à ③. On notera à nouveau le coup ⑤, que nous avons déjà rencontré ci-dessus.



Blanc peut essayer ④ et ⑥, mais en vain.



Il vaut la peine de se rappeler des gueules de cochon. À moins d'être un joueur très fort, il est difficile d'analyser correctement toutes ces situations dans le feu de l'action. ■