

## CLOUAGE : Arme numéro un.

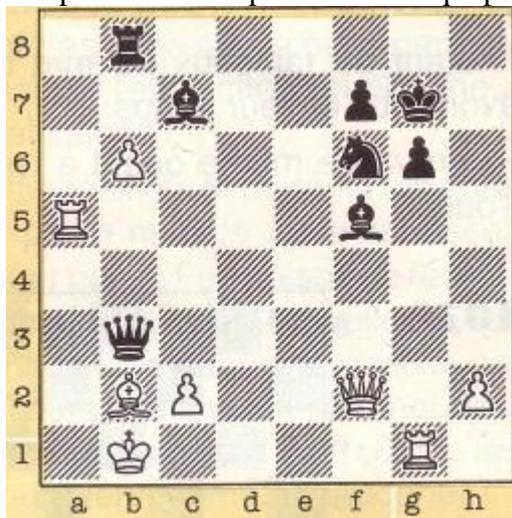
Le clouage peut être tenu pour l'arme tactique numéro un. Il se présente à tout moment durant la partie. Il est parfois sans importance, mais le plus souvent il est gênant et il arrive qu'il soit fatal.

Il y a deux types de clouages :

Le clouage absolu et le clouage relatif.

Le clouage est absolu quand une pièce est clouée sur son roi. En aucun cas elle ne peut jouer sans mettre son roi en échecs.

Le clouage est relatif quand la pièce clouée a toute liberté de jouer mais il faut tenir compte de l'importance de la perte matériel qui peut en résoude.



Cette position comporte des clouages absolus, mais également un clouage relatif moins académique.

**Chez les blancs :** Le pion c2 est cloué par le Ff5 et de ce fait ne peut prendre la Dame noire.

Le Fb2 est cloué sur son roi par la Dame Noire.

**Chez les noirs :** Le Cf6 est cloué sur son roi par la Tg1. Et de ce fait il ne défend pas réellement le Ff5.

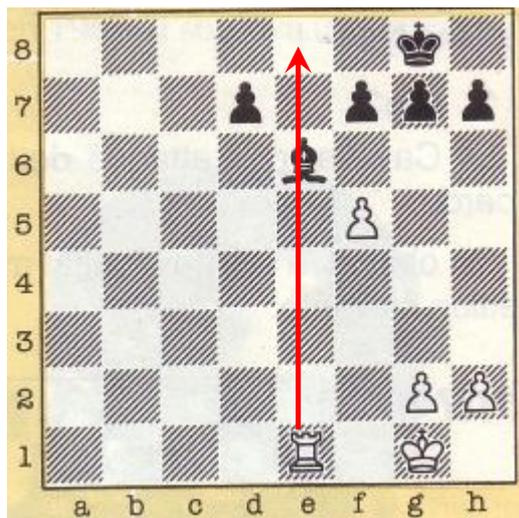
**Tous ces clouages sont absolus.**

Nous avons aussi un clouage relatif :

Le ff5 est cloué sur le Cf6 il s'agit certes d'une pièce de même valeur mais qui serait perdue si le Ff5 s'écartait.

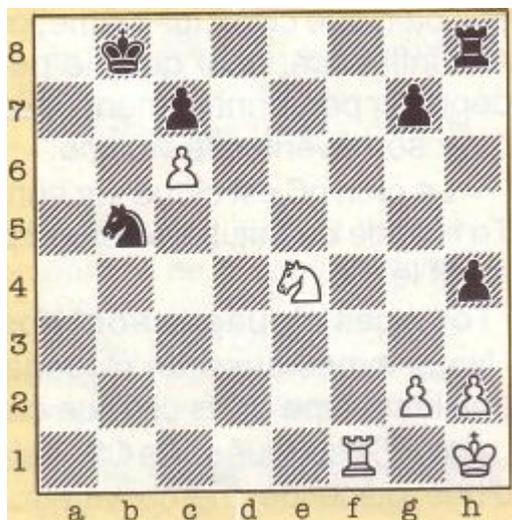
1. ...Fe6 ?? 2. Dxf6+ Rf8 3. cxb3

De même le pion g6 est cloué par la menace exercée sur le Fb2 : 1. bxc7 ?? Dxb2 mat !



La menace peut aussi s'exercer non plus à l'encontre d'une pièce adverse mais d'une case.

Dans cette position toute simple le Fou noir est perdu, car s'il s'écarte, son roi est victime du mat du couloir.



Le gain d'une pièce clouée se produit quand elle est attaquée une fois de plus qu'elle ne peut être défendue, ou quand une pièce de moindre valeur menace de la capturer, par exemple un pion.

Ex : 1 Tb1 cloue le cavalier

Les noirs répondent Th5 protège le cavalier. 2. Cc3 ! le cavalier noir est attaqué deux fois il est perdu.

Une pièce, objet d'un clouage absolu, peut cependant jouer si elle est clouée par une pièce de même nature. Elle peut alors jouer dans l'axe de la marche de la pièce clouante.



Ici les deux Fous se clouent mutuellement mais peuvent néanmoins se prendre :

1. Fxg7+ ou 1. ... Fxb2+.

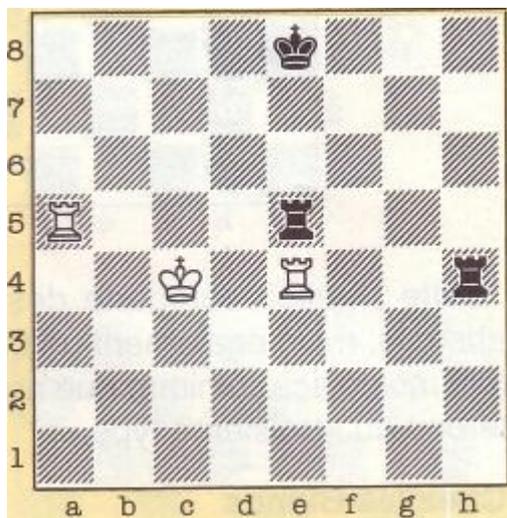
Mais les clouages réciproques dont ils sont l'objet permettent des attaques de mat.

Trait aux noirs : Mat en 1 coup **1. ... Dç1#** mat

Le fou ne peut pas reprendre la Dame il est cloué.

Trait aux blancs : Mat en 2 coups **1. Dh6+**. Le fou ne peut pas reprendre la Dame il est cloué (mais pas Dh4 ? Rg8 et les blancs ont raté le coche).

**1. ...Rg8 2. Dxc7#** mat.

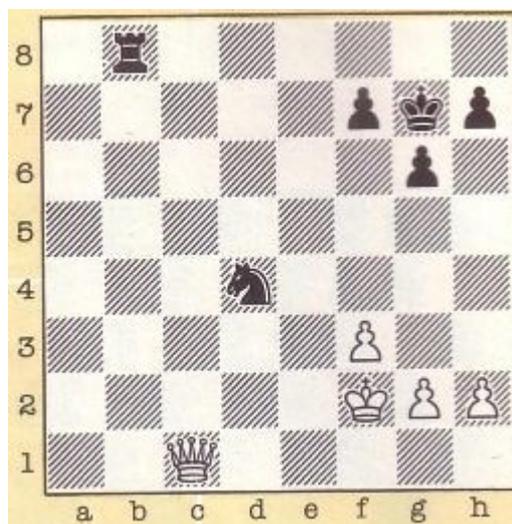


.Il en va de même quant à l'action des Tours.

Une position un peu surréaliste.

La Te4 ne peut pas prendre la Te5 mais peut prendre la Th4.

A l'inverse, la Te5 ne peut pas prendre la Ta5 mais peut prendre la Te4.



La Dame peut clouer le Cavalier mais pas réellement le gagner, car le prix en serait trop élevé :

1. Dç3 Td8

2. Re3

L'affaire ne va pas plus loin, car si

2. ...Rf6

3. Dxd4+ Txd4

4. Rxd4 la position est nulle.

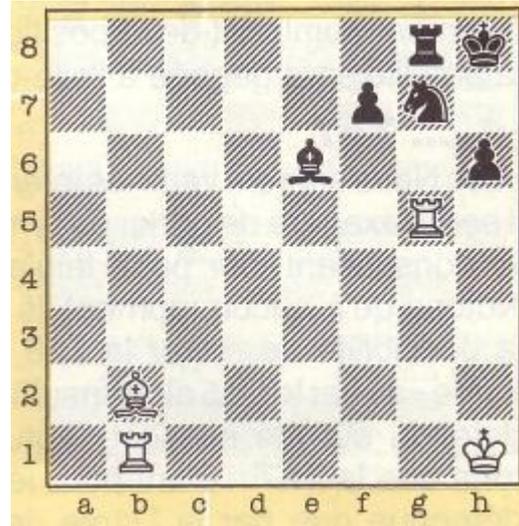
Les blancs doivent donc renoncer au gain du Cavalier et chercher la victoire par d'autres manœuvres de Dame. Ce ne sera pas facile.

# EXERCISES

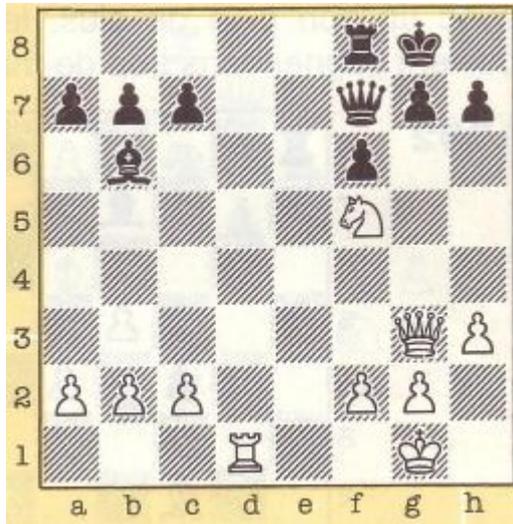
## Trouvez le meilleur coup



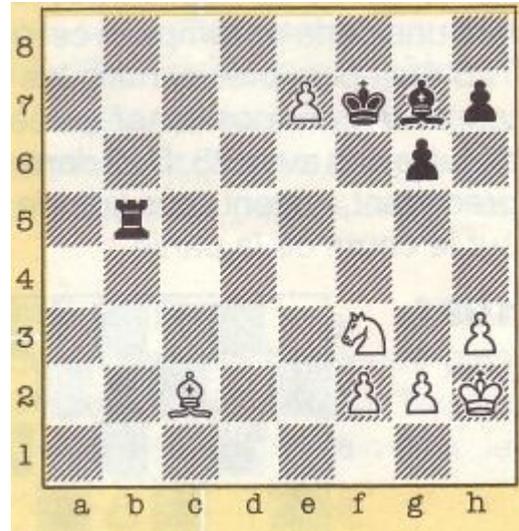
Q1 : Trait aux blancs



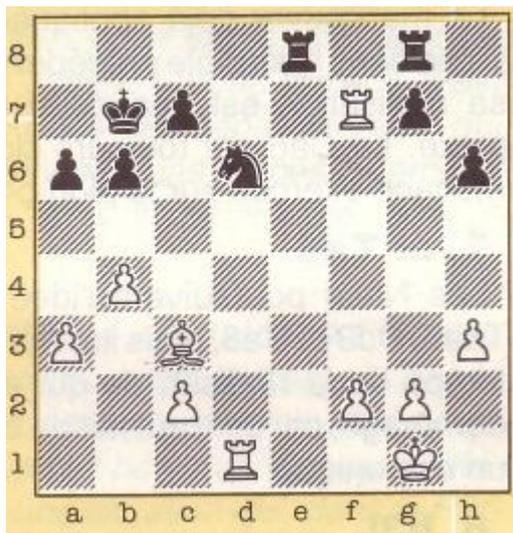
Q5 : Trait aux Blancs



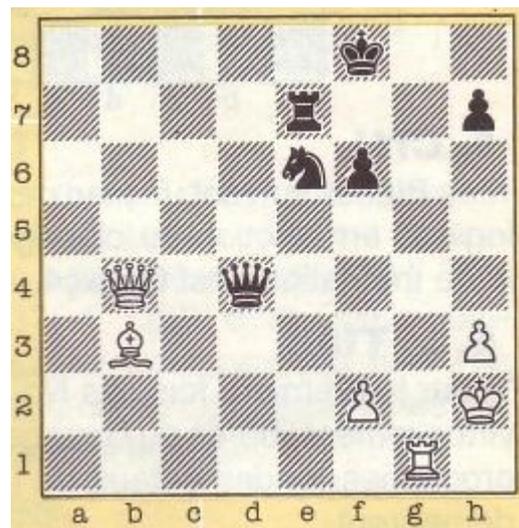
Q2 : Trait aux Blancs



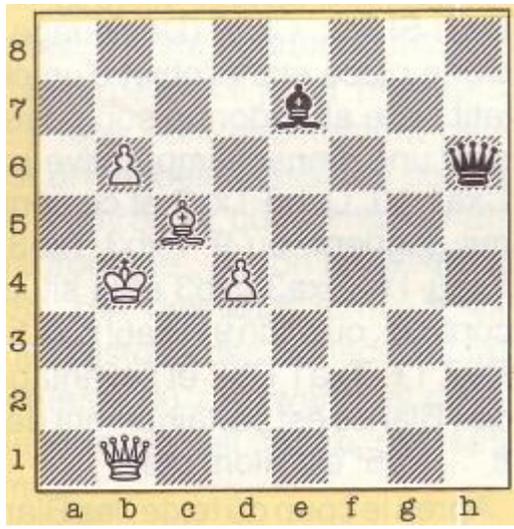
Q6 : Trait aux Blancs



Q3 : Trait Aux Blancs



Q7 : Trait aux Blancs



Q4 : Trait aux Noirs



Q8 : Trait aux noirs