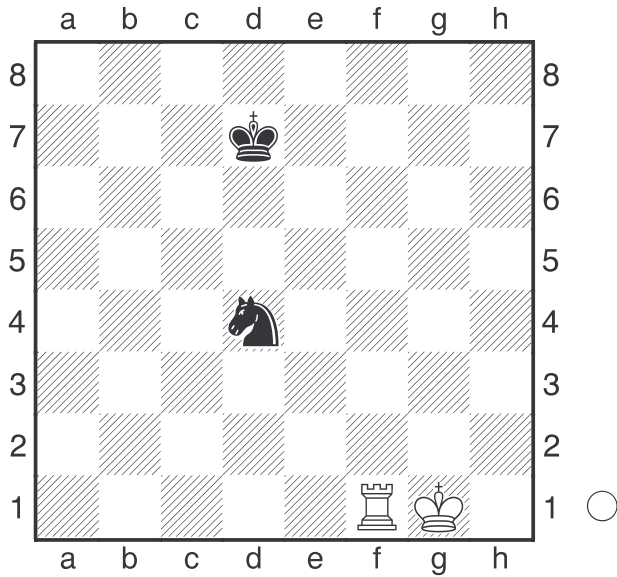


Diagramme



Un joueur fait un clouage lorsqu'une de ses pièces empêche une pièce adverse de bouger.

Une pièce est clouée de façon absolue si son départ provoque un échec (clouage absolu).

Une pièce est clouée de façon relative si son départ entraîne une perte de matériel (clouage relatif). **1.Td1** Le clouage est absolu car si le cavalier bouge, le roi noir serait en échec. **Re6**
2.Txd4

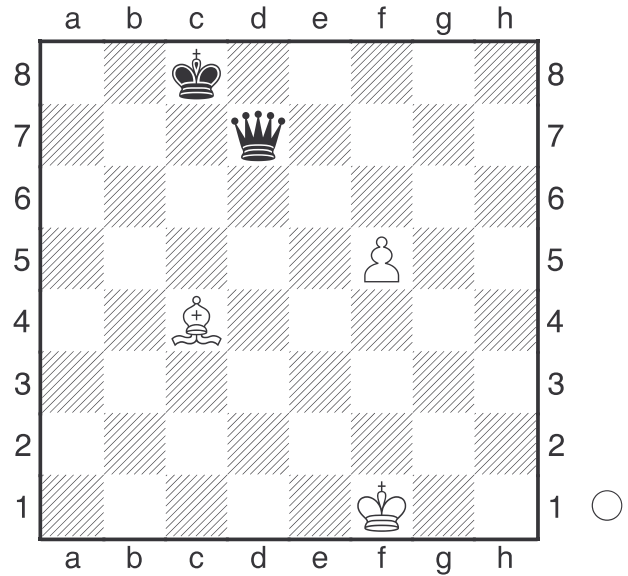
clouage2

[,YB]

Diagramme

(Diagramme)

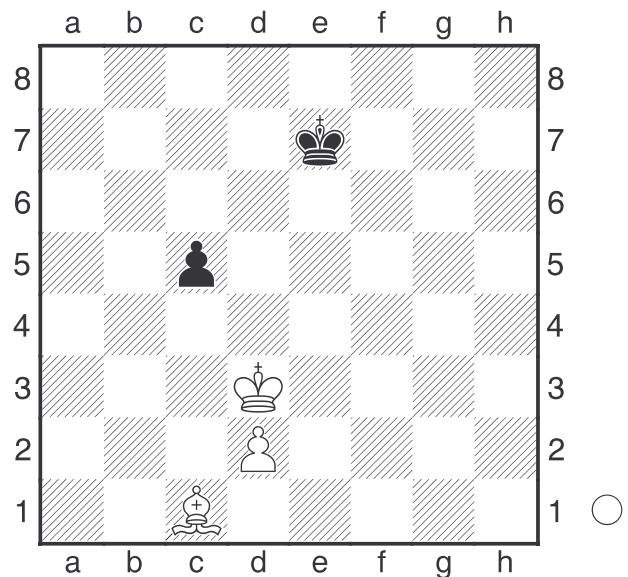
1.Fe6 Les blancs vont gagner la dame grâce au clouage mais l'avantage obtenu ne sera pas suffisant pour gagner la partie. **Dxe6**
2.fxe6 Rc7 3.Rf2 Rd6 4.Rf3 Rxe6



clouage3

[,YB]

Diagramme



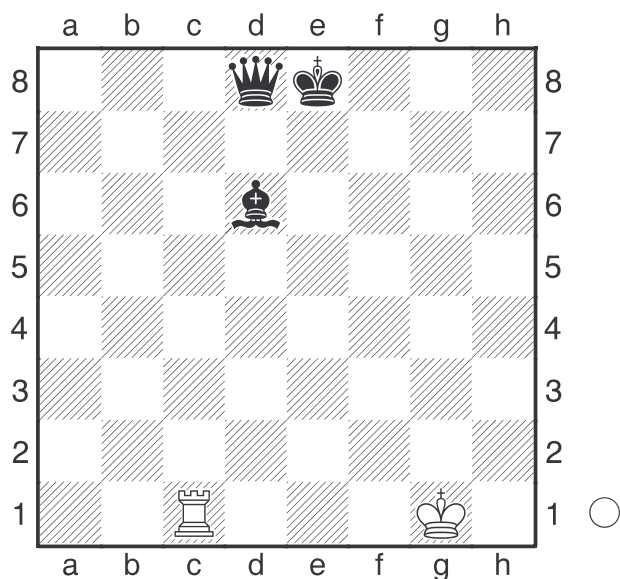
1.Fa3 Le clouage du pion c5 va permettre de gagner ce pion. **Rd6 2.Rc4 Rc6 3.Fxc5 Rc7 4.d4 Rc6 5.d5+ Rc7 6.d6+ Rc6 7.Rd4 Rd7 8.Re5 Rd8 9.Re6 Re8 10.d7+ Rd8 11.Fb6#**

clouage4

[,YB]

Diagramme

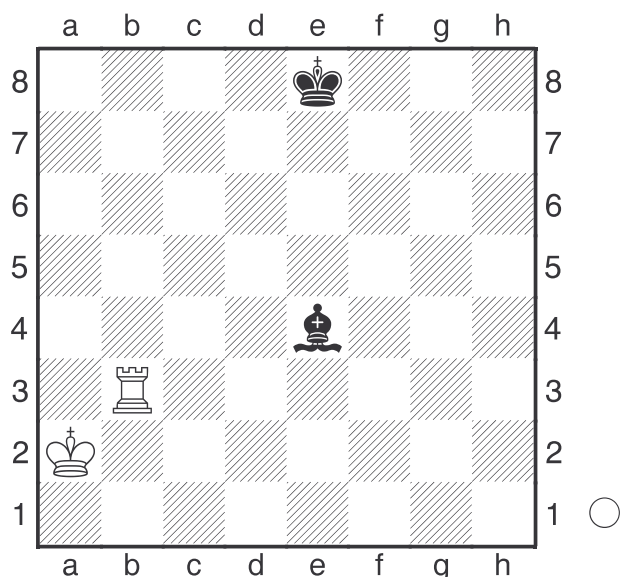
1.Td1 Les blancs sont tentés de faire ce clouage relatif (le fou peut bouger mais la



dame serait perdue) mais il ne marche pas car les noirs disposent d'un échec à la découverte qui va leur permettre de gagner la tour. **Fh2+ 2.Rxh2 Dxd1**

clouage5
[YB]

Diagramme

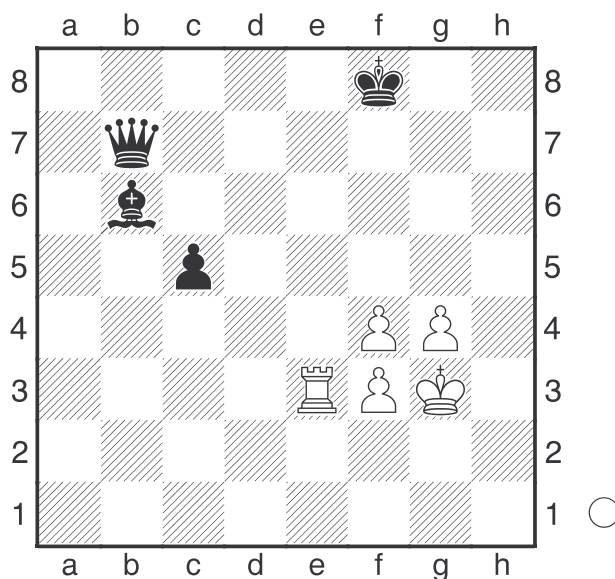


Les blancs jouent et font un clouage. **1.Te3 Re7 2.Txe4+**

clouage6
[YB]

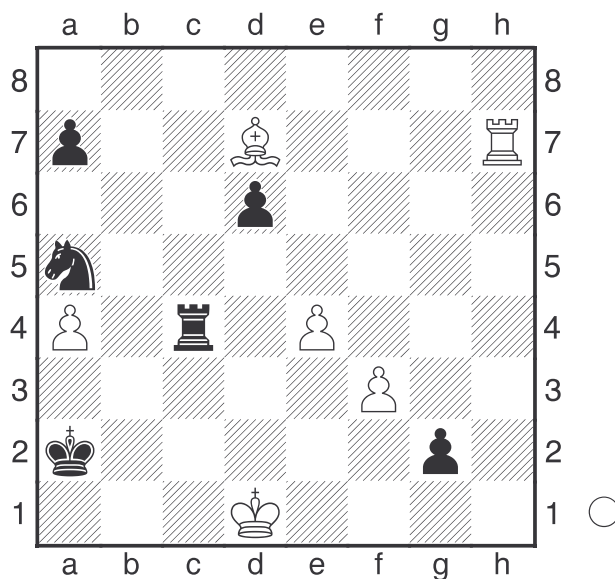
Diagramme

Les blancs jouent et font un clouage. **1.Tb3**



clouage7
[YB]

Diagramme

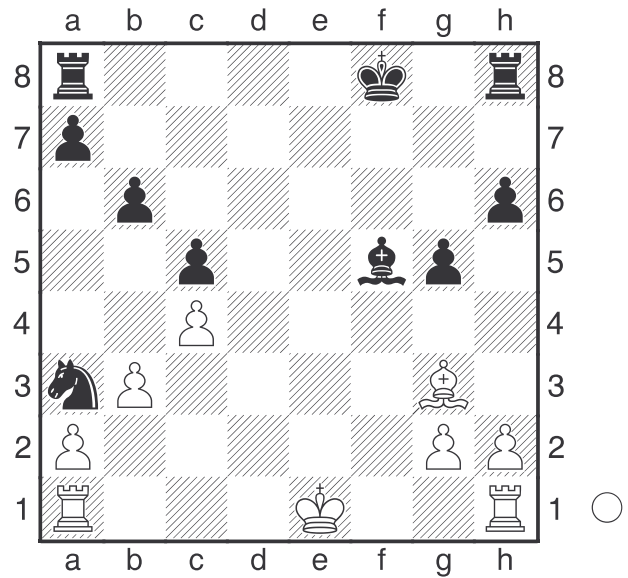
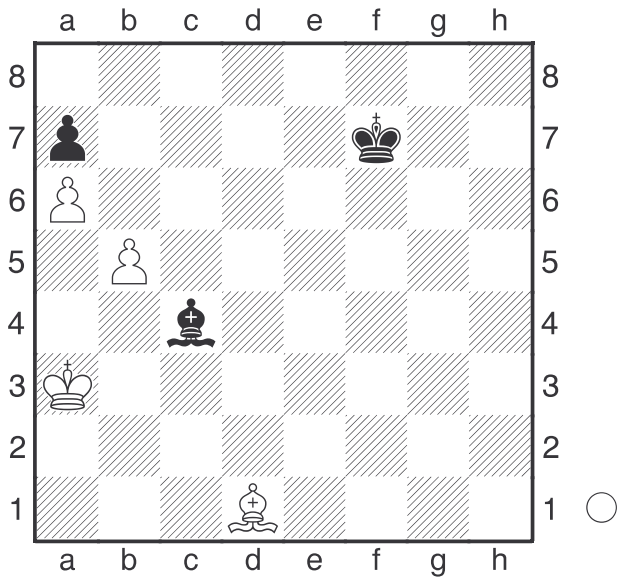


Les blancs jouent et font un clouage. **1.Th2** et le pion g2 est cloué et ne peut pas se transformer en Dame. [**1.Fe6** ne marche pas. **g1D+**]

clouage8
[YB]

Diagramme

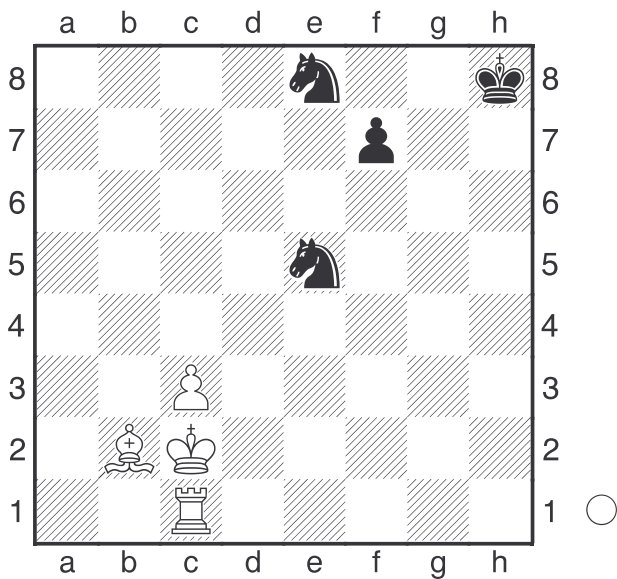
Les blancs jouent et font un clouage. **1.Fb3 Fxb3 2.Rxb3 Re7 3.b6 axb6 4.a7 Rd7 5.a8D**



clouage9

[,YB]

Diagramme



Les blancs jouent et font un clouage. **1.c4 f6** ce qui empêche les blancs de gagner le cavalier en le déclouant.

clouage10

[,YB]

Diagramme

Les blancs jouent et font un clouage. **1.0-0** [1.Tf1 Cc2+ 2.Re2 Cxa1 ce qui rend le clouage inintéressant.]