

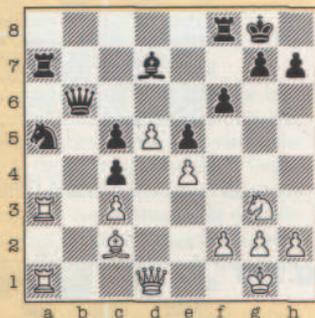
Combien de joueurs auraient tenté de poursuivre une attaque sans avenir à l'aile-roi ? Les Blancs ont parfaitement reconnu que c'est le clouage du Ca5 l'élément dominant de la position, et que la bataille sera gagnée à l'aile-dame.

#### 4. ... Ta7

Les Noirs sentent venir les intempéries – il serait exagéré de parler de tempête – et ils consolident leur point faible, le Ca5. Notons qu'à aucun moment ils n'avaient la possibilité de retirer la Ta8 de la colonne «a» car le Ca5 alors insuffisamment défendu eût été aussitôt capturé. Ajoutons que la Ta7 n'étant pour le moment défendue que par la Dame, le clouage demeure.

Le jeu de manœuvres est chose difficile, et seul un calcul prévisionnel très poussé peut éviter ce qui risque de se révéler plus tard une perte de temps. A cet égard, 4. ... Ta6 était plus précis, mais les pertes de temps dans les positions fermées, comme ce fut le cas avec 23. De3 dans l'exemple précédent, restent sans grande incidence sur le cours de la partie.

1091



#### 5. Cf1!

Les Blancs suivent un plan parfaitement logique en fonction du clouage. La menace thématique est Ce3xç4.

#### 5. ... Tfa8

Pour la première fois, les Noirs se sont virtuellement libérés du clouage, mais les problèmes fondamentaux de la position demeurent.

#### 6. Ce3!

Une autre forme de «clouage». On dira dans ce cas que le Ca5 est **cloué** à la défense du pion ç4.

#### 6. ... Rf8

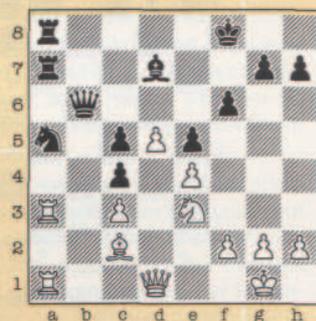
Plus que pour amener le Roi pour colmater les brèches de son camp comme dans l'exemple précédent, les Noirs jouent le Roi parce qu'ils estiment n'avoir pas d'autre coup. En pareil cas, jouer un coup de pion (6. ... g6 ou 6. ... h6) ne pourrait à la longue qu'être dommageable à la position du Roi noir. Sur des principes généraux, le Roi noir n'est pas bien en f8, car ultérieurement, même si l'on n'en voit pas encore l'éventualité, le pion ç5 pourrait être pris avec échec.

Restait à examiner 6. ... Fb5 pour essayer de libérer le Ca5 de la défense du

pion ç4. Les Blancs peuvent tenter d'ajouter un clouage à la position : 7. Db1 et si par exemple 7. ... Cb7? 8. Txa7 Txa7 9. Txa7 Dxa7 10. Dxb5 et les Blancs ont gagné une figure, l'échec Da1+ étant sans importance à cause du repli du Cavalier ou du Fou en d1. Mais 7. ... Cb3! n'est alors pas défavorable aux Noirs : 8. Txa7 Txa7 9. Txa7 Dxa7 10. Fxb3 çxb3 11. Dxb3 Da1+ et si 12. Dd1 Dçç3 ou 12. Cd1? Fa4! 13. Db8+ Rf7 et les Blancs, qui n'ont même pas l'échec perpétuel, peuvent abandonner !

Les Blancs ont toutefois une bonne solution en changeant leur clouage d'épaule : 7. Tb1!. Maintenant 7. ... Cb7 échoue sur 8. Cxç4, ou 7. ... Cb3 8. Txa7 Dxa7 (Mais pas 8. ... Txa7 9. Fxb3 çxb3 10. Dxb3 et le nouveau clouage du Fb5 est fatal : 10. ... Ta5 11. Cç4.) 9. Fxb3 çxb3 10. Dxb3 et, avec un bon pion de plus, les Blancs doivent gagner sans trop de mal.

1092



#### 7. T1a2!

La manœuvre déjà appliquée par Alekhine dans l'exemple précédent, même si sa réalisation est beaucoup plus complexe. Le Ca5 est toujours cloué par la menace exercée sur le pion ç4.

#### 7. ... Ta6

Les Noirs poursuivent l'idée identique T8a7, Dd8 et Da8, mais ils n'auront pas le temps de la réaliser, ce qui est un peu dommage, car cela eût fait de cette partie un cas unique.

#### 8. h3!

Rien ne presse et les Blancs prennent le temps de s'assurer contre les mauvaises surprises sur la première rangée. Il faut encore se méfier du coup thématique 8. Da1. Si 8. ... Cb3? (Déclouage classique d'une pièce étant l'objet d'un clouage relatif : elle abandonne son poste en exerçant une menace impérative.) : 9. Cxç4? Cxa1 10. Cxb6 Txa3 et ce sont les Noirs qui gagnent, ou 9. Fxb3 Txa3 10. Txa3 Txa3 11. Dxa3 çxb3 et la situation reste confuse, ou enfin 9. Txa6! Cxa1 10. Txa8+ Re7 11. Txa1 Db2 et l'avantage matériel des Blancs est certainement décisif. Mais 8. ... Fb5! est alors bon.

Après le coup du texte, les Blancs menacent de gagner simplement du matériel par 9. Txa5! Txa5 10. Cxç4 Txa2 11. Cxb6 Ta1 12. Fb1 et les Blancs doivent gagner facilement.

#### 8. ... Dd8?

Consacre la perte d'un pion, car la Ta6 n'est pas suffisamment protégée. 8. ... Fb5 reposait le problème déjà vu après 9. Tb2!, encore que cette fois 9. Db1 semblât tout aussi valable. Il fallait examiner 8. ... Db7!? et si 9. Da1 Cb3 10. Db2! (10. Txa6 Txa6 11. Txa6 Cxa1 est gagnant pour les Noirs.) 10. ... Txa3 11. Txa3 Txa3 13. Dxa3 Fb5 (12. ... Db5 13. Cxç4 Dçç4 14. Dxb3) 13. Fxb3 çxb3 14. Dçç5+ Rf7 15. Db4 Fa6 16. Cd1 doit gagner pour les Blancs.

#### 9. Cxç4 Fb5 10. Cxa5 Txa5 11. Da1!

Cette fois ce coup ne sert plus à renforcer le clouage mais à s'emparer de la colonne que les Blancs ont réussi à ouvrir : les Noirs sont forcés de jouer 11. ... Txa3 12. Txa3 Txa3 13. Dxa3 et les Blancs finirent par gagner.

Remarquons la parenté d'objectif entre la pression sur une colonne, une rangée ou une diagonale contre une pièce clouée et l'ouverture de ligne qui peut en résulter, avec dans ce cas, une domination absolue de cette ligne.

### RETENONS QUE...

- Deux types de clouage : absolu quand une pièce est clouée sur le Roi, et relatif quand elle est clouée sur une pièce de valeur supérieure, mais parfois aussi égale, voire inférieure, si le départ de la pièce clouée occasionne la perte de la pièce ainsi découverte. Dans cet ordre d'idées, une pièce peut également être clouée sur une case.
- Une pièce peut être clouée par une pièce de même nature. Dans ce cas, elle peut évidemment se déplacer dans l'axe du clouage.
- Le Roi, le Cavalier et le pion sont incapables d'exercer un clouage, le premier à cause de l'impossibilité qu'il a de donner par lui-même échec et de sa marche réduite à une case, le deuxième du fait de sa marche brisée et le troisième parce qu'il ne peut viser plus loin que sa case voisine.
- Le Fou est la pièce clouante par excellence.
- Plus la pièce clouante est puissante (Tour ou Dame), plus le clouage risque d'être inefficace.

### SOLUTIONS de la page 42

267.- 1. Dxc6! car le pion f7 est cloué par le Fb3.

268.- 1. Ch6+! Rh8 2. Cxf7+ et si 2. ... Txf7? 3. Td8+ Tf8 4. Txf8 mat. Un mat du couloir classique !

269.- 1. Txd6 car le pion ç7 est cloué par la Tf7.

270.- 1. ... Dxb6+! 2. R ad. lib. Dxb1 gagne.

271.- 1. Txc7! Txc7 2. Tg1 gagne la Tg7.

272.- 1. e8D+! Rxe8 2. Fa4 gagne la Tour noire.

273.- 1. Tg8+! Rxc8 2. Dxd4 car le Ce6 est cloué.

274.- 1. ... Ta3! 2. Dxa3 (La Dame ne peut prendre le Cavalier car elle est clouée sur son Roi.) 2. ... Cç2+ et 3. ... Cxa3 et avec un Cavalier de plus, les Noirs gagnent facilement.