

Les clouages peuvent apparaître plusieurs fois par partie. Il faut donc étudier davantage le mécanisme des clouages que celui d'un simple début de partie.

Les acteurs principaux du clouage sont au nombre de 3. Nous les appellerons le cloueur, le cloué et... l'irresponsable! De nombreux autres acteurs apparaîtront au fil des diagrammes.

1 Clouage absolu exploité par un tueur

Les Blancs jouent 1.Fg5 (le cloueur). Dans notre cas, l'attaque du cloué est une menace qu'il faut parer. Les Noirs jouent donc 1...Re7. Le cloué est donc défendu, mais il reste fixé à f6, ce que les Blancs exploitent par l'envoi d'un 4^{ème} personnage, le tueur: e5! Maintenant le cloué qui est fixé et attaqué par un tueur est perdu. Les Noirs abandonnent.

Le cloueur se crée deux possibilités fondamentales:
 1) il attaque le cloué
 2) il le fixe sur sa case

Dans toutes les positions suivantes, il faudra nommer les acteurs et trouver le gain blanc.

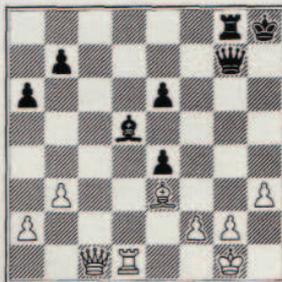
2 Chercher la victime

Comme le cloué est fixé, il n'assume plus son travail habituel...



Généralement le déclouage se place entre la pièce clouée et l'irresponsable. Il existe aussi des «déclouages avants» beaucoup plus rares. En voici une tentative malheureusement réfutée.

4 Déviation mortelle



6 Contre-cloueur

Les Noirs étaient trop fiers de jouer Fe5 clouant la Dg3... Ils se font placer un «contre-clouage» ou «clouage en croix».

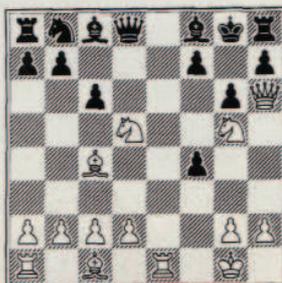


3 Trouver le décloueur

Le décloueur est celui qui peut neutraliser le clouage. Coup de pouce: sur le front du Roi noir est inscrit: «mat en 8 coups».



5 Surcharge du défenseur



7 Contre-cloueur horizontal

