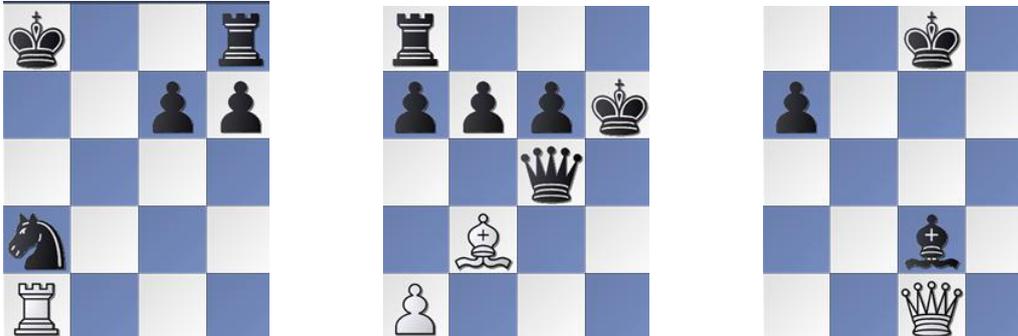


La clavada es una jugada que inmoviliza una pieza enemiga, bien porque ésta tiene detrás a su rey o bien porque su movimiento supondría una pérdida de material.

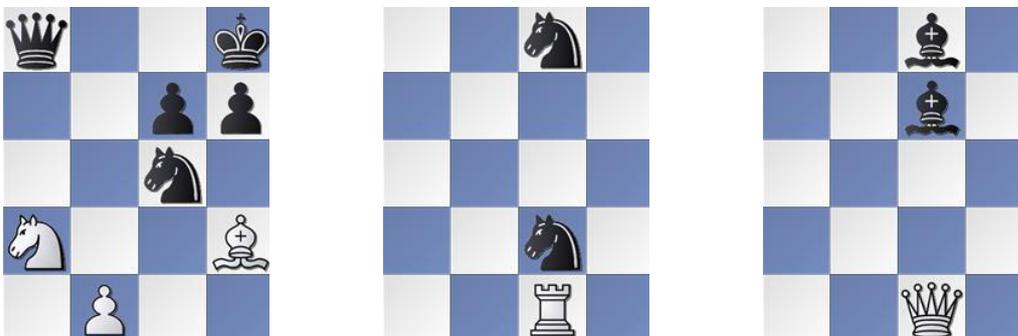


La clavada puede realizarse con la dama, la torre o el alfil.



En estos tres ejemplos podemos ver como el caballo, la dama y el alfil, no se pueden mover por estar su rey detrás, por lo tanto estas piezas están clavadas.

Denominamos clavada absoluta cuando el rey está detrás de la pieza clavada o relativa cuando es otra pieza, en los siguientes ejemplos podemos ver que si las negras mueven la pieza clavada, las blancas pueden capturar la pieza que está detrás.



También es posible que lo que esté clavado no sea una pieza sino una casilla en la que, por ejemplo, se pueda dar mate.



Si en el diagrama anterior, las negras mueven su torre, la dama blanca da mate.

Una pieza clavada ocasiona varios problemas, como puede ser su pérdida o cambio desfavorable o aunque no pueda capturarse inmediatamente, la pieza clavada es objetivo fácil de un ataque sobre la cual se pueden acumular las amenazas.

Cuando una pieza del contrario está clavada, podemos intentar capturarla aprovechándonos de su inmovilidad, y también podemos aprovechar a trasladar nuestras piezas por las casillas dominadas por la pieza clavada.

Otro problema de la pieza clavada es que puede perder su capacidad de defender.

Cómo protegerse de una clavada:

1-Prevención, normalmente es la mejor forma ya que no damos lugar a los problemas que nos puede ocasionar el tener una pieza en estas circunstancias.

2- Eliminar a la pieza que nos clava.

3- Defender la pieza clavada, intentando que esta pieza recupere a la vez su libertad de acción.

4- Interponer otra pieza que no esté sometida a tan grandes peligros.

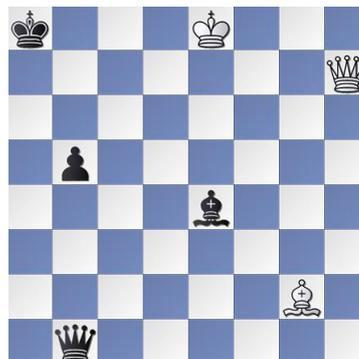
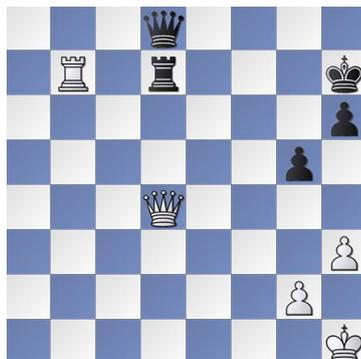
5- Contraatacar, normalmente usando el jaque con la pieza que está detrás de la pieza clavada y posteriormente quitar la pieza clavada.

6- Clavar la pieza que nos clava la nuestra.

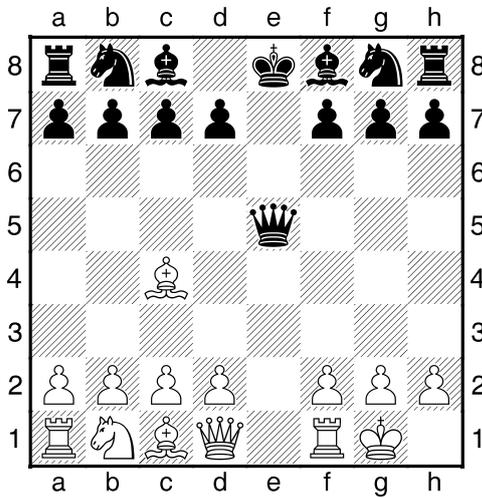
7- Preparar un ataque tan poderoso que nos permita quitar la pieza clavada (cuando la clavada es relativa), sin importarnos perder hasta la dama si a cambio podemos ganar la partida. Valga como ejemplo el mate de Legall.

Debemos darnos cuenta que no tenemos que capturar la pieza que está clavada con demasiada rapidez, ya que en un principio está privada de movimiento y quizás podamos conseguir mayor ventaja atacando con más piezas.

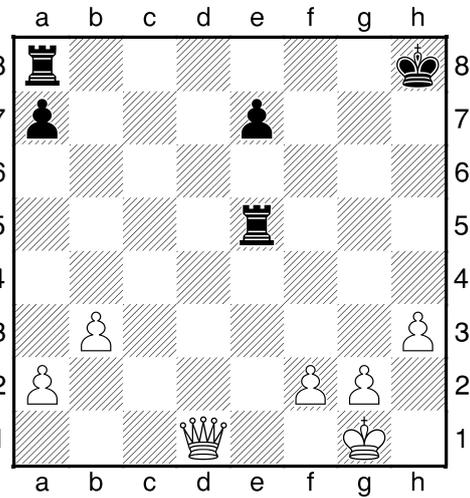
También es posible que se dé en una partida una clavada doble, lo que se conoce como la clavada en cruz.



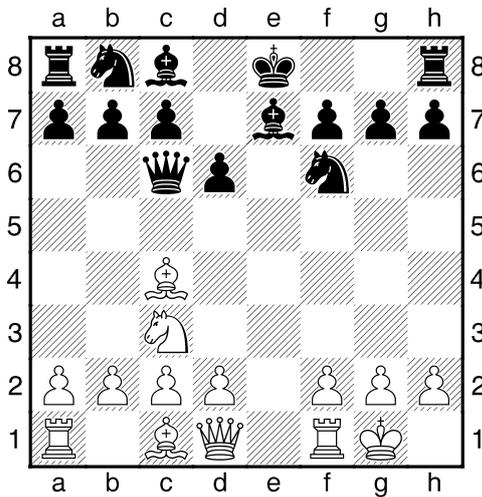
Veamos unos ejemplos en los que un bando clava una pieza y más tarde podrá capturarla.



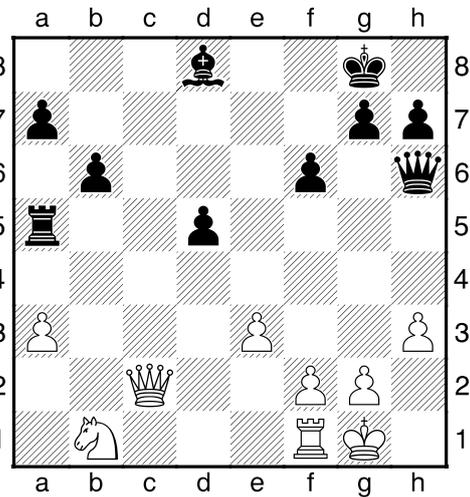
El blanco con 1.♖e1 capturarà la dama.



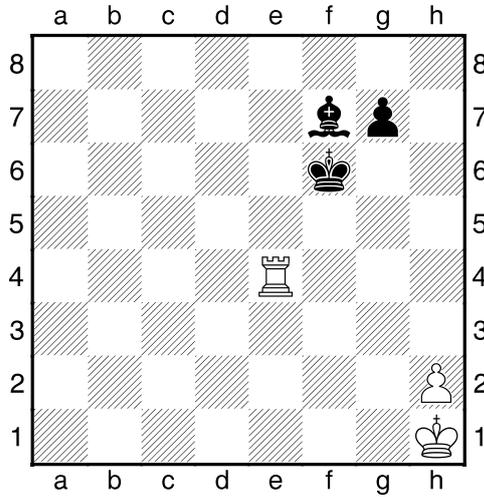
En este caso la dama después de 1.♛d4 capturarà la torre.



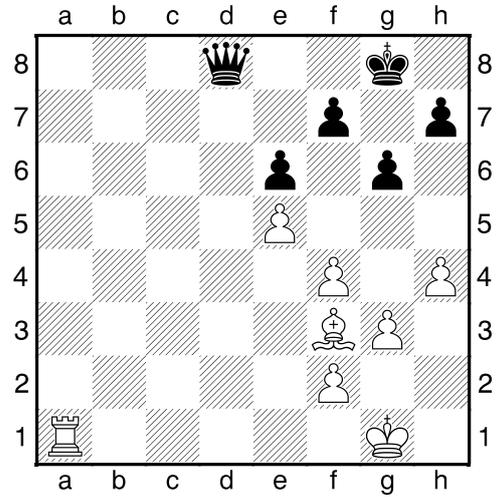
Después de 1.♙b5 el blanco ganará la dama.



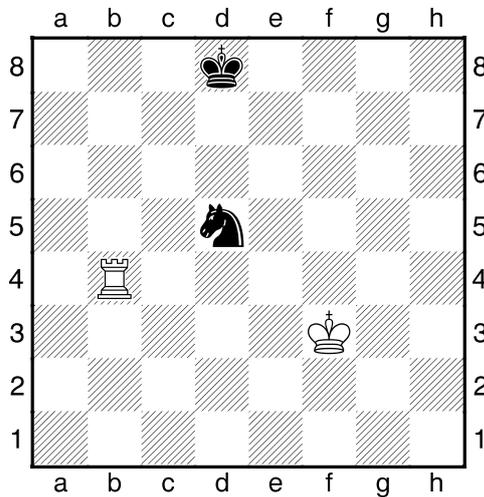
Después de 1.♛c8 el alfil no podrá salvarse.



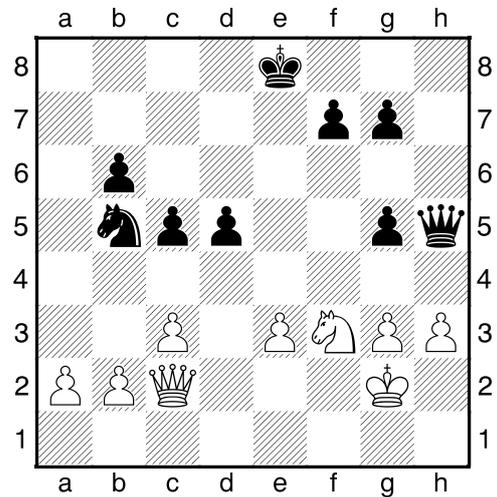
En este caso el negro después 1...♗d5 clavará la torre que no podrá salvarse.



La torre clava la dama con 1.♖a8.

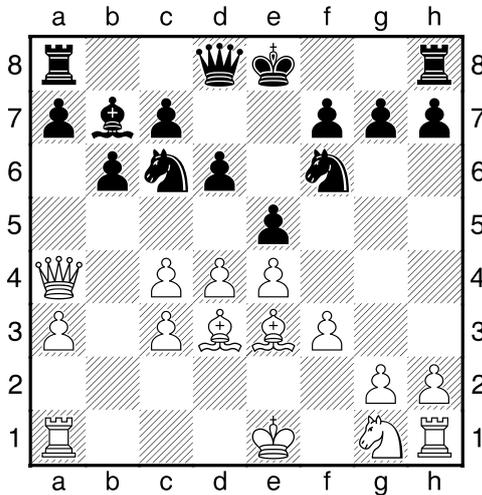


Ahora al blanco le toca clavar el caballo negro con 1.♖d4

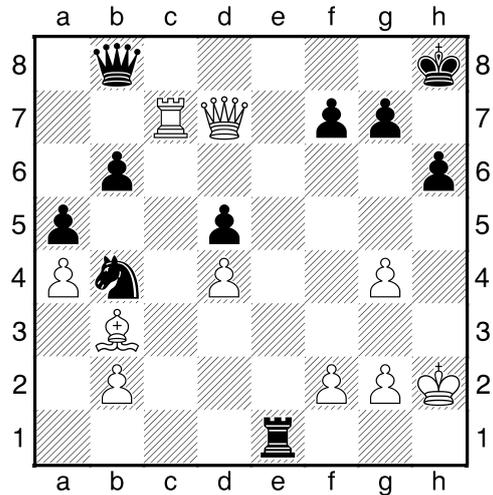


La dama blanca clava el caballo negro. 1.♙a4

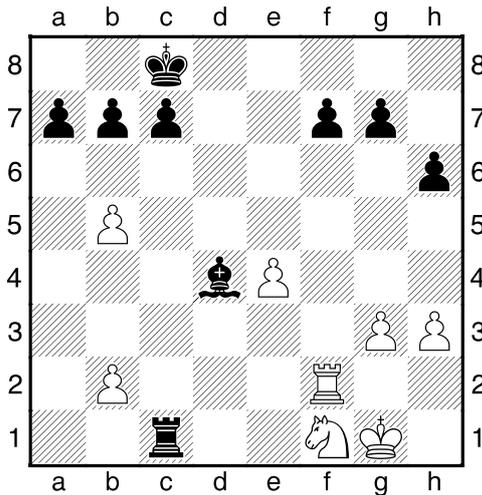
Ahora veremos una serie de ejemplos en los que una pieza ya está clavada, pero si la capturamos directamente no obtenemos un beneficio y por lo tanto nos interesa seguir atacando dicha pieza clavada, aprovechando su inmovilidad, con otra pieza. También es posible que al capturar la pieza consigamos ventaja, pero si la atacamos con otra pieza más, la ventaja sea mayor.



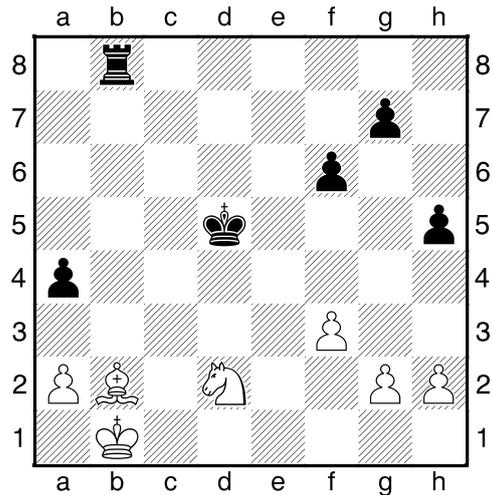
Aquí podemos ver como el caballo de c6 está clavado por la acción de la dama, no se puede mover, pero si capturamos con la dama saldremos perdiendo, por lo tanto atacamos con el peón 1.d5 y así sí que ganamos.



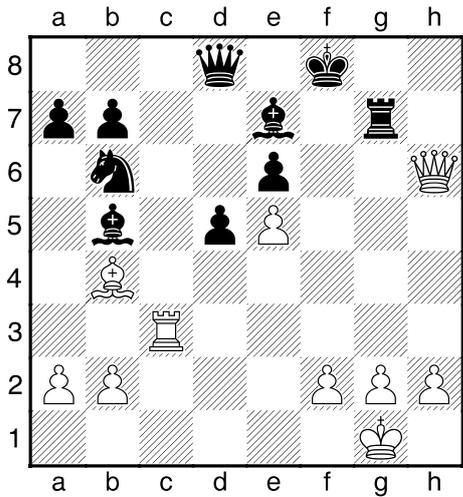
Ahora vemos como el negro ha inmovilizado a la torre blanca, ya sólo es cuestión de atacarla un poco más 1...♖c1 y el negro capturará la torre.



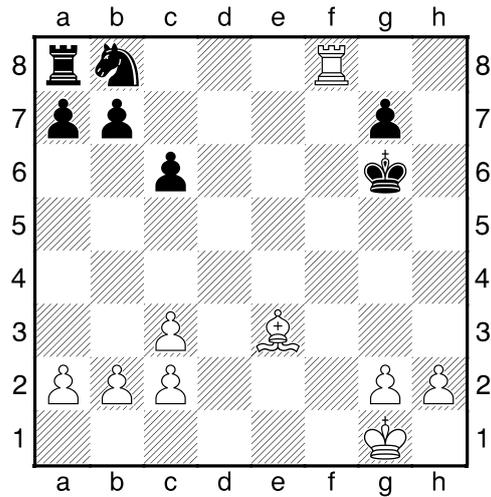
En este caso, el alfil está clavando a la torre, si el negro captura sale ganando, pero si ataca con la torre, 1...♖c2 aún obtendrá mayor ventaja.



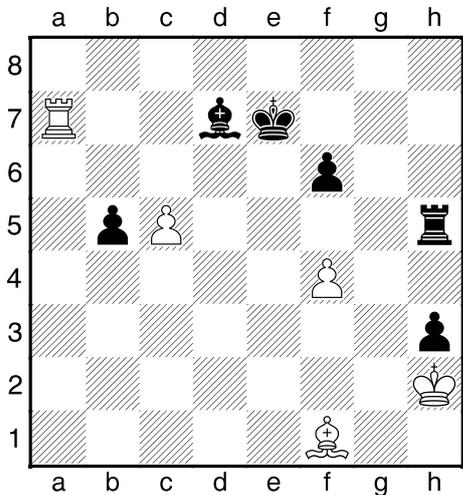
La torre negra ha clavado al alfil, si le captura saldrá perdiendo, pero si 1...a3, obtendrá ventaja.



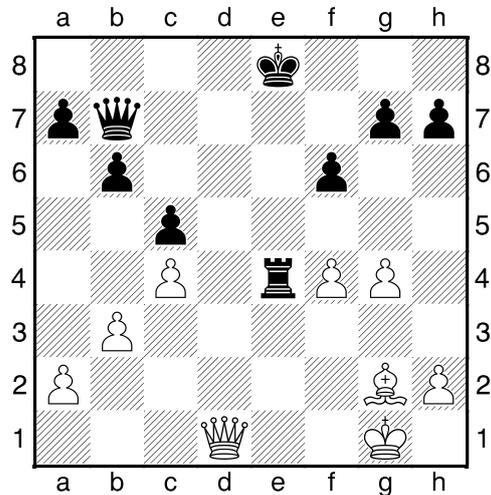
Podemos ver como la torre negro está clavada por la dama, y después de 1. ♖g3 el blanco saldrá ganando.



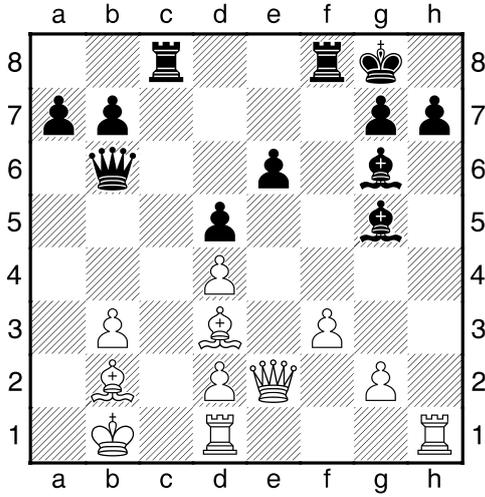
El caballo negro no se puede mover, ahora atacamos con el alfil. 1. ♗f4 Ganando el caballo.



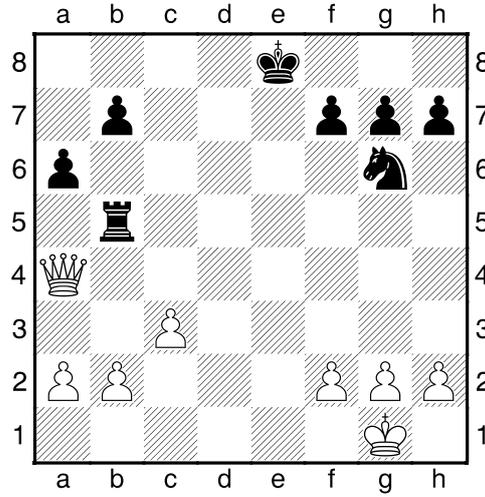
El alfil negro no se puede mover, es cuestión de seguir atacando con 1. c6 y nos comeremos el alfil.



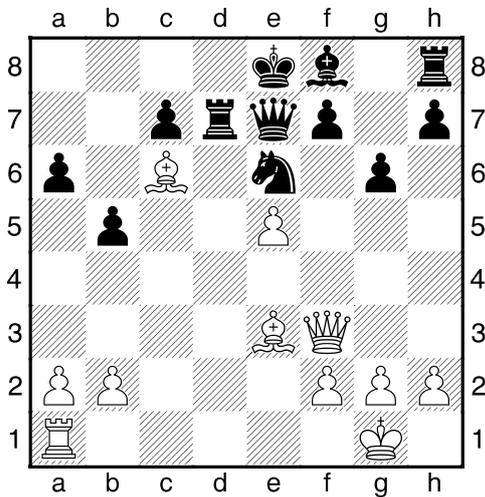
Un ejemplo un poco más complicado, en el que vemos que la torre no se puede mover, atacamos con la dama. 1. ♛b1 y la torre no podrá evitar ser capturada.



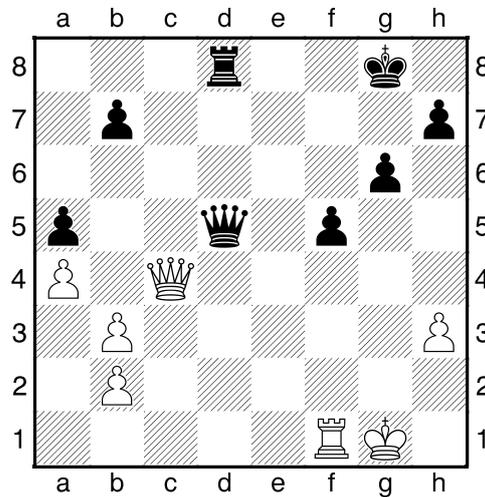
El alfil blanco está clavado por el alfil negro, es el momento de  $1... \text{♛a6}$ , si el alfil blanco captura al negro, la dama negra captura a la blanca



Este es fácil, la dama clava a la torre, momento de atacar con  $1.c4$ .

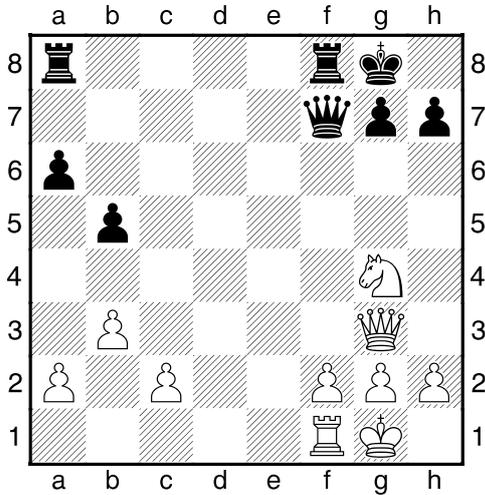


Otra vez un alfil está clavando, en este caso a la torre,  $1.\text{♖d1}$ .

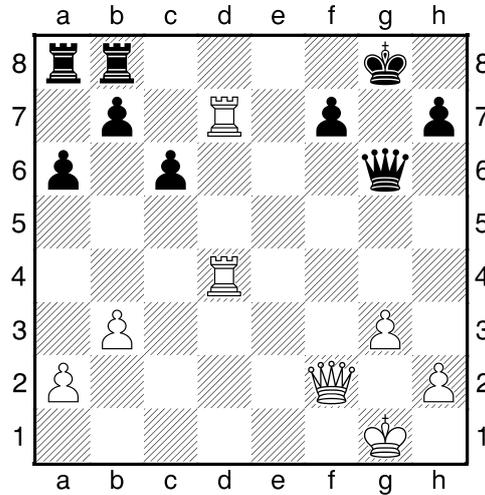


La dama no puede moverse por la columna, está clavada, el blanco puede aprovecharse de ello con  $1.\text{♖d1} \text{ ♛xc4} 2.\text{♖xd8+} \text{ ♔f7} 3.\text{bxc4}$ .

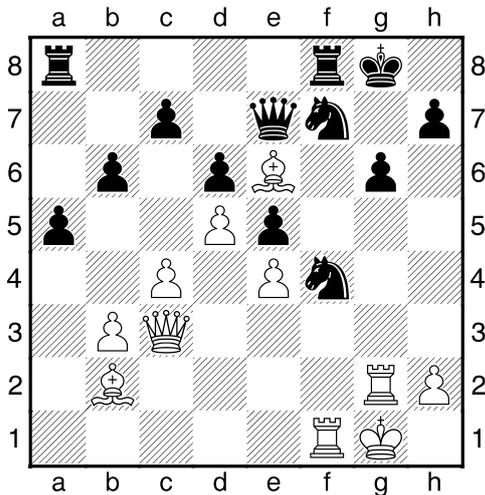
Ahora veremos ejemplos en los que no atacaremos la pieza clavada, pero sí nos aprovecharemos de ella para conseguir ventaja.



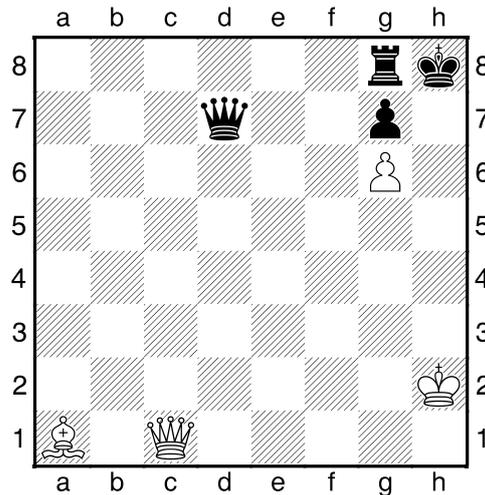
El peón blanco de g7 no puede capturar nada ya que está clavado, ocasión que aprovecha el blanco para jugar 1.♞h6+ Ganando la dama.



El blanco apunta a f7, que está defendido por la dama y aprovechando la clavada el blanco juega 1.♖g4 si la dama captura la torre deja desprotegido el punto f7, por lo que sus pérdidas serán cuantiosas.

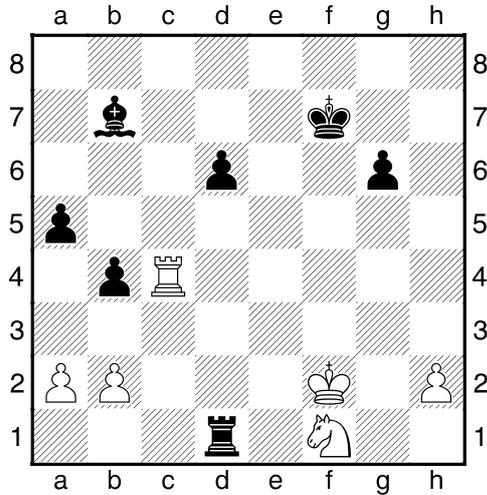


El caballo negro parece estar defendido pero es una ilusión ya que después de 1.♖xf4 si el negro captura, el blanco daría mate en g7.

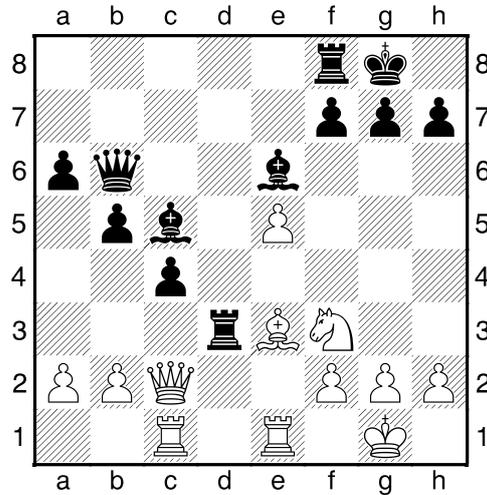


El peón negro está clavado, por lo que la dama puede mover a una casilla a la que parece que no puede ir 1.♙h6#

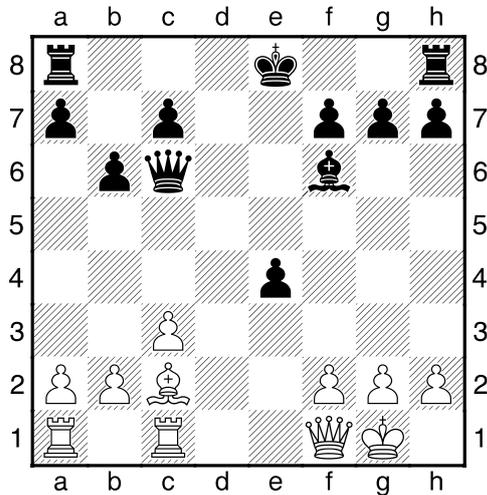
También podemos obligar a que nuestro contrario se clave mediante el sacrificio de una pieza, para después aprovecharnos de esa clavada.



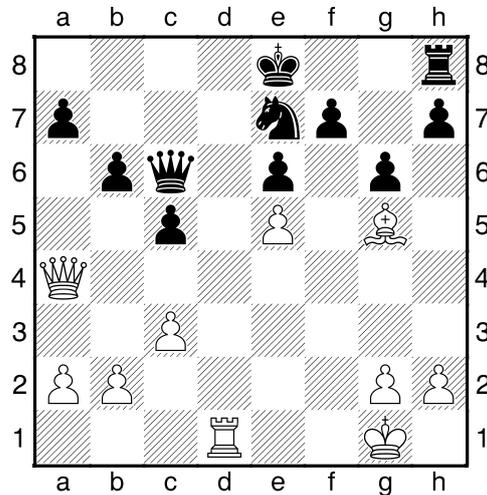
El negro sacrifica su torre para lograr que el rey y la torre blanca estén en la misma diagonal. 1...♖xf1+ 2.♔xf1 y así realizar la clavada con ♗a6.



Después de 1.♗xc5 ♕xc5 el peón se queda clavado.

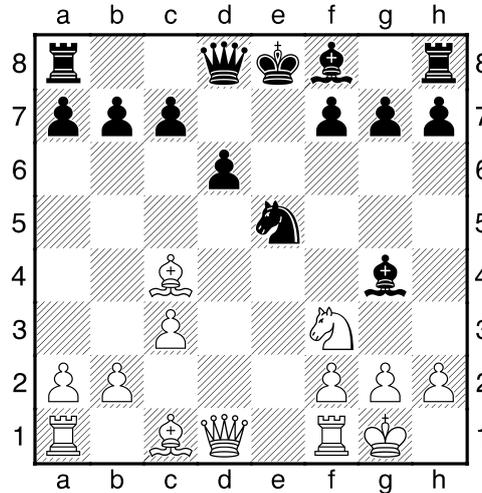


El alfil captura el peón central 1.♗xe4 si la dama se retira se come la torre y si es a su vez capturado ♕xe4 la torre clava a la dama 2.♖e1.



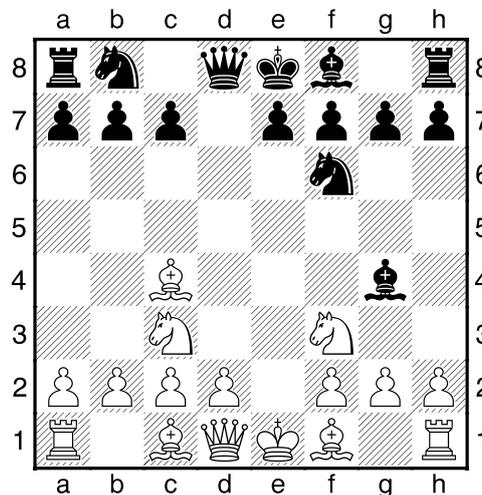
Mediante la entrega de la torre 1.♖d8+ ♔xd8 se consigue que el caballo quede clavado, lo cual permite la captura de la dama 2.♕xc6.

En cualquier caso, conviene no fiarse plenamente de una clavada, ya que hay veces que la pieza clavada se mueve, ofreciéndonos su botín (la pieza que está detrás), pero para darnos un disgusto.



Aquí podemos ver como el alfil negro clava al caballo ya que detrás está la dama pero al blanco no le preocupa su dama, el objetivo es el rey negro.

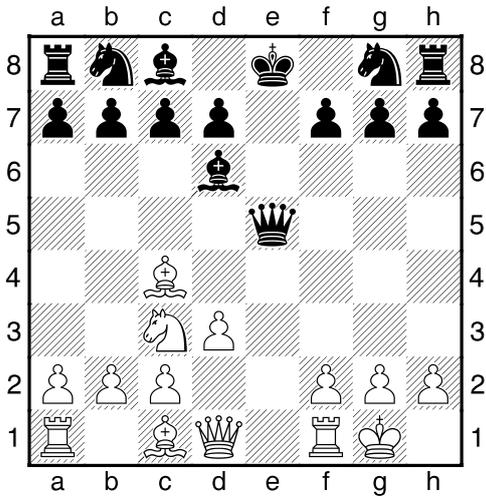
1. ♘xe5 ♙xd1 [1...dxe5 2. ♚xg4+- el blanco gana una pieza] 2. ♙xf7+ ♔e7  
3. ♙g5#



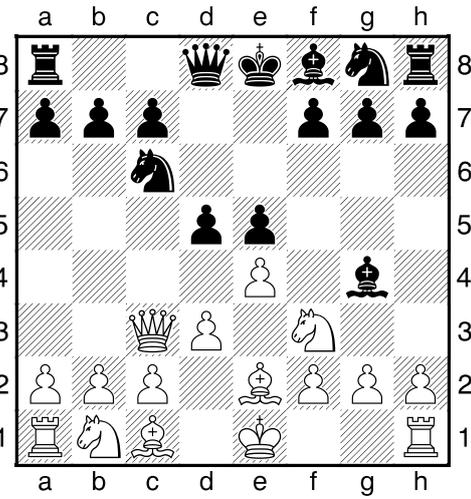
Este es otro ejemplo parecido.  
1. ♙xf7+ ♔xf7 2. ♘e5+ ♔e8 3. ♘xg4 +-.

A partir de aquí será cuestión de hacer ejercicios y echar la imaginación a volar.

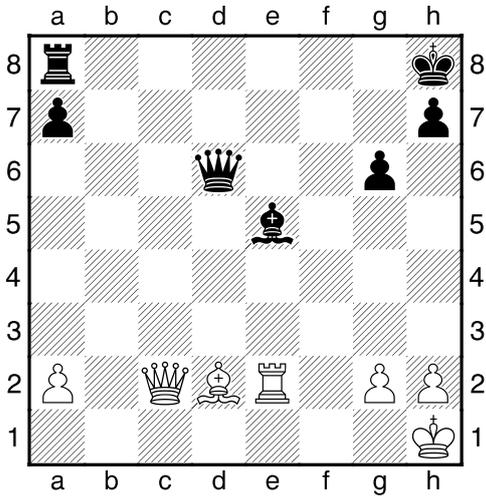
Ejercicio 1 ○



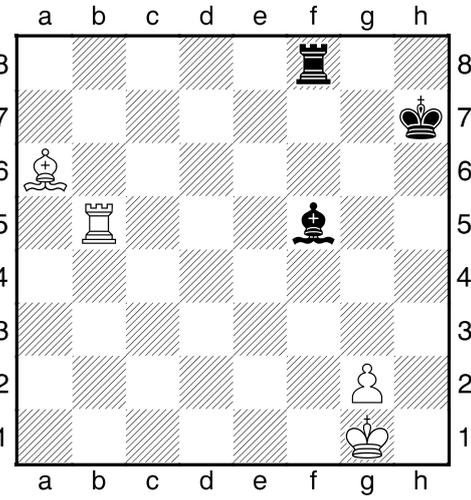
Ejercicio 2 ●



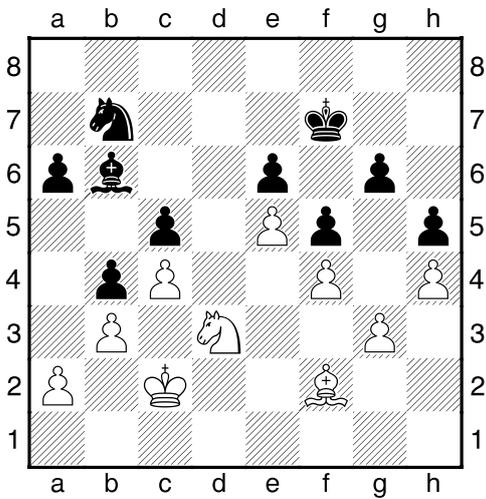
Ejercicio 3 ○



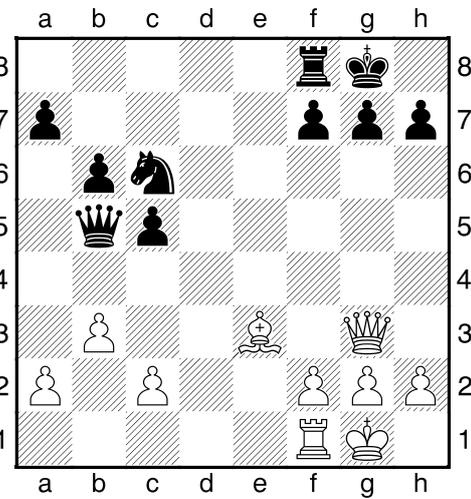
Ejercicio 4 ○



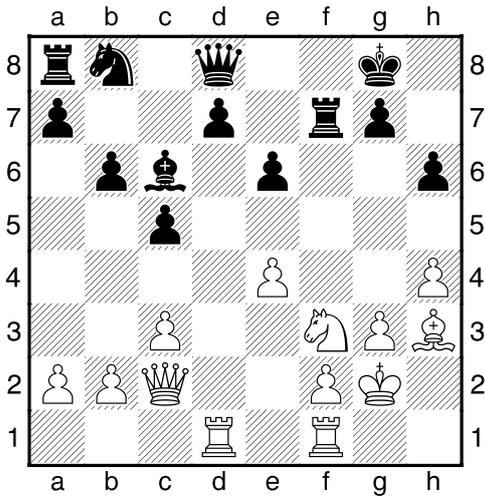
Ejercicio 5 ○



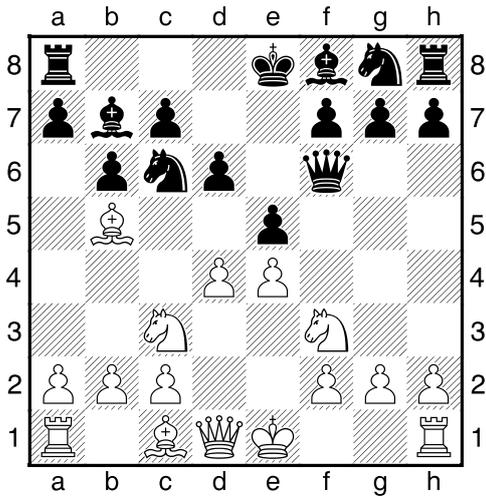
Ejercicio 6 ○



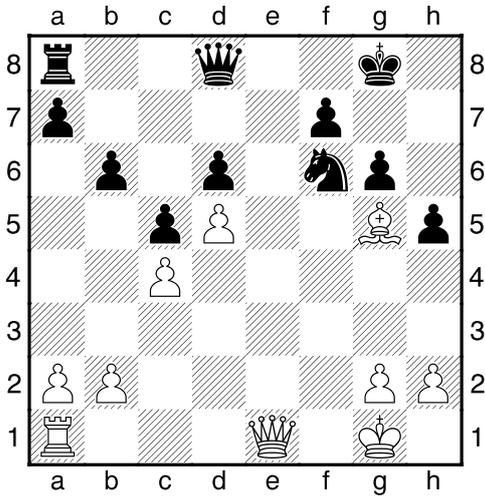
Ejercicio 7 ○



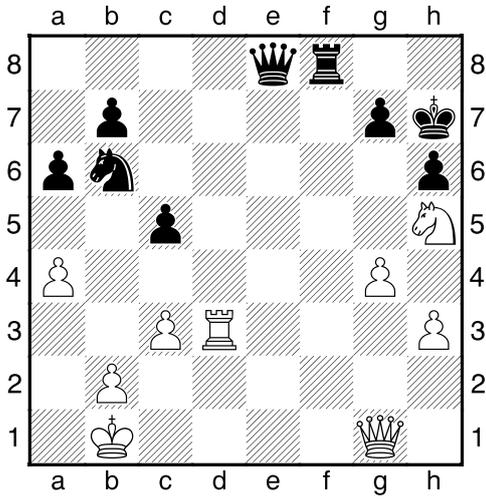
Ejercicio 8 ○



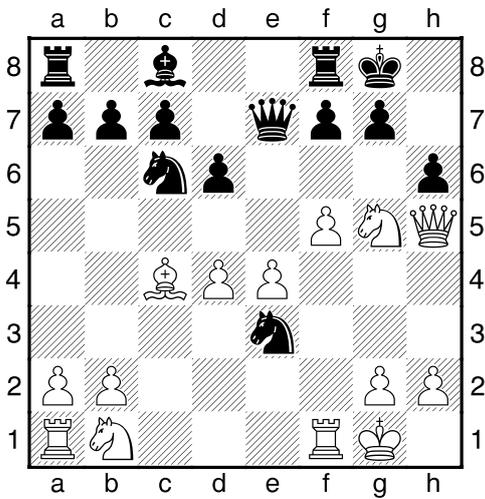
Ejercicio 9 ○



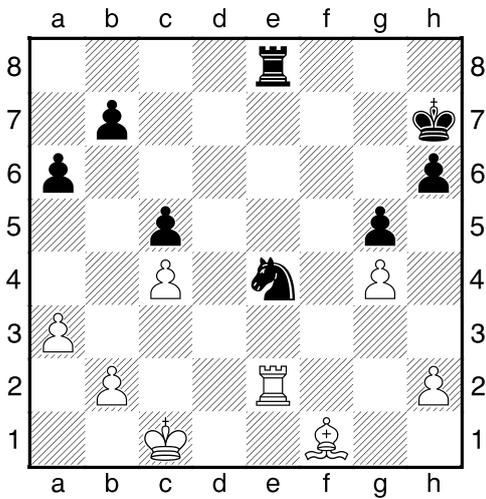
Ejercicio 10 ●



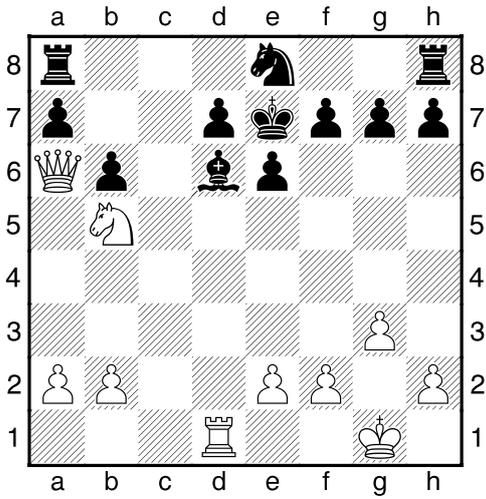
Ejercicio 11 ○



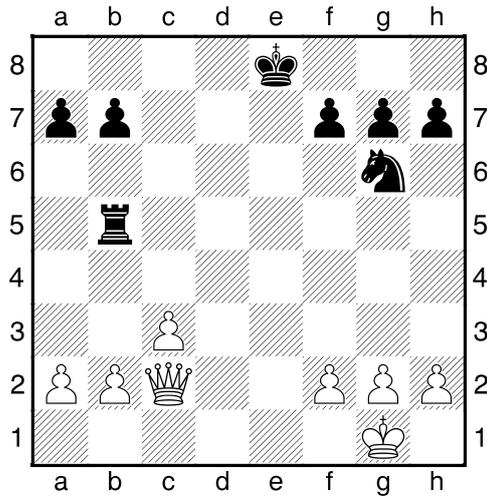
Ejercicio 12 ○



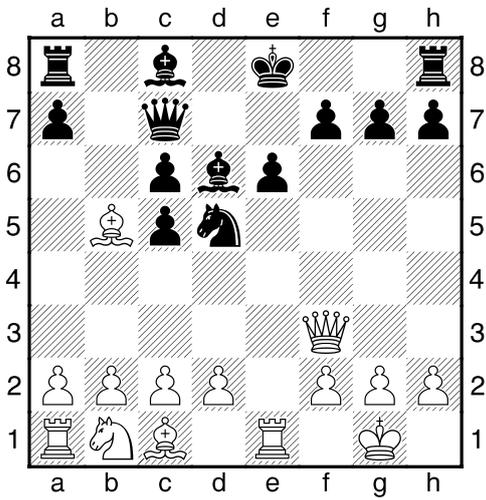
Ejercicio 13 ○



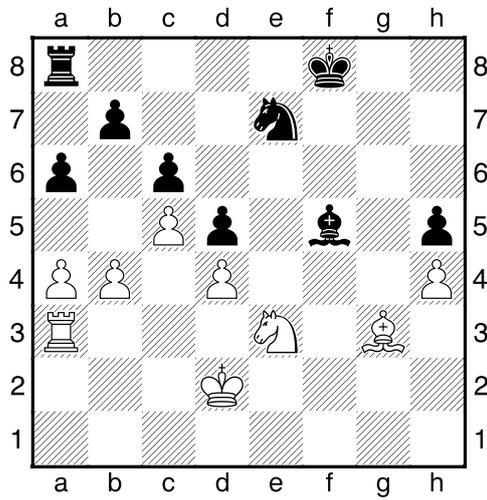
Ejercicio 14 ○



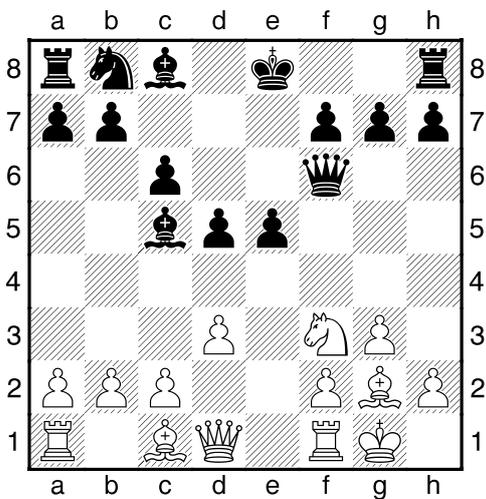
Ejercicio 15 ○



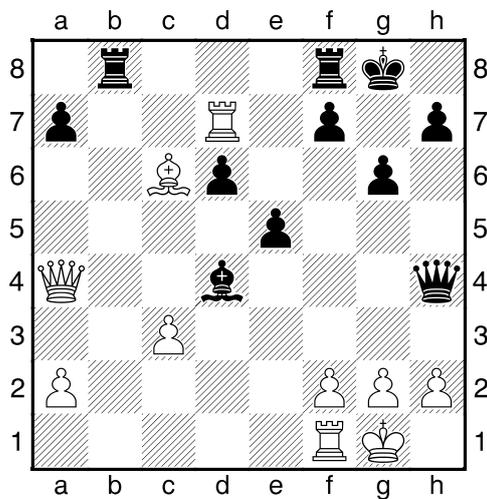
Ejercicio 16 ○



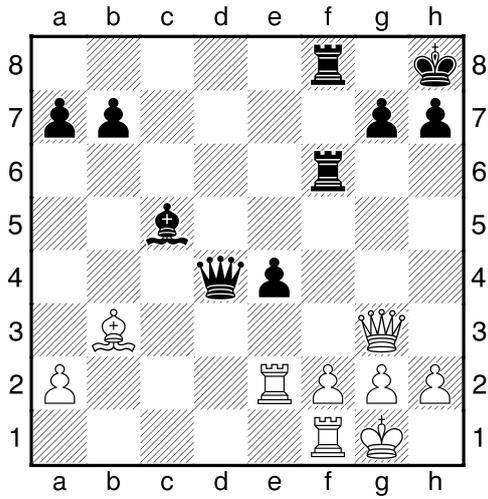
Ejercicio 17 ○



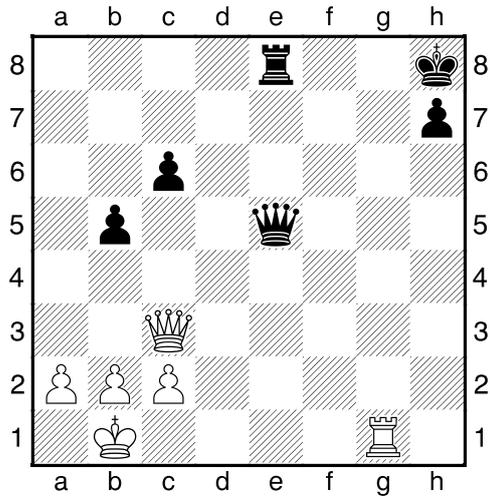
Ejercicio 18 ●



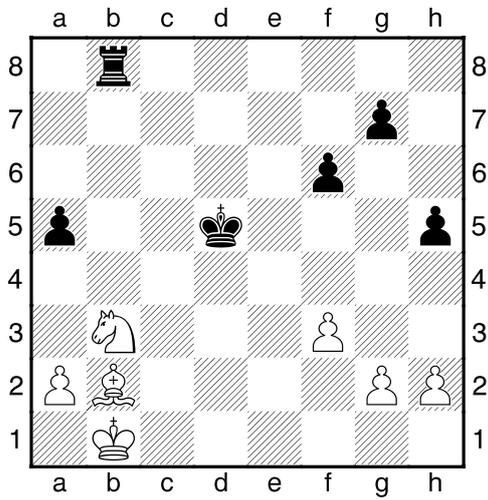
Ejercicio 19 ●



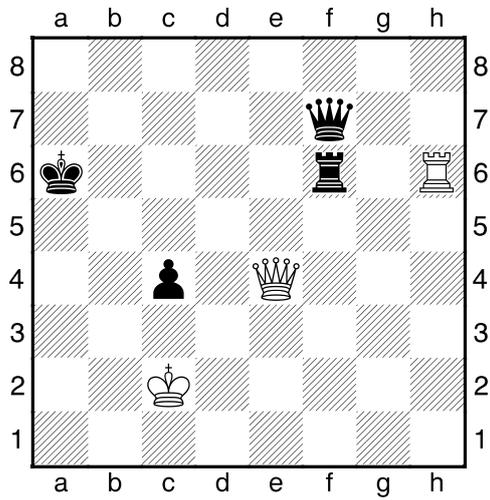
Ejercicio 20 ○



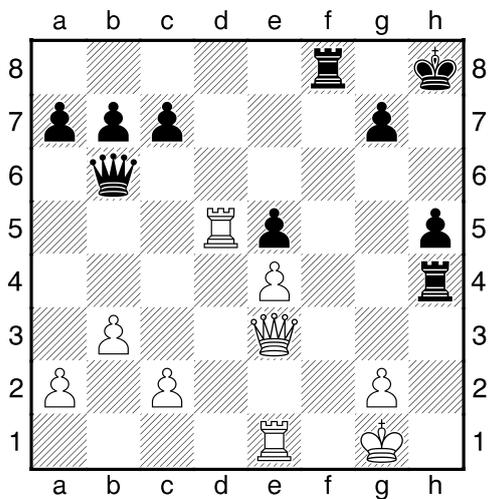
Ejercicio 21 ●



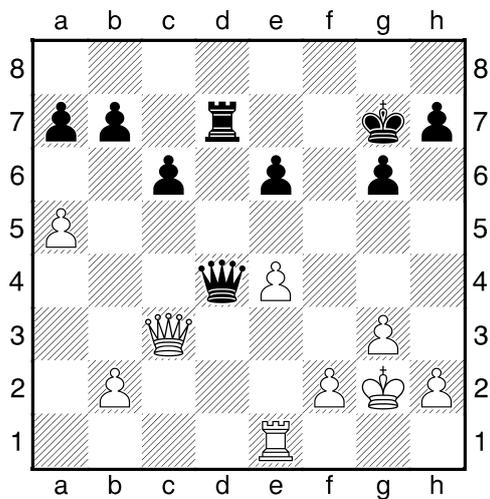
Ejercicio 22 ○



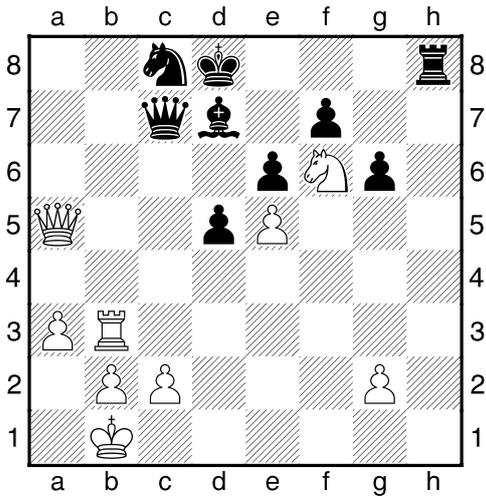
Ejercicio 23 ●



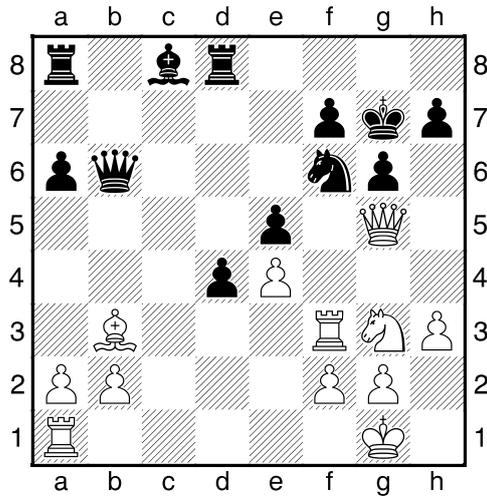
Ejercicio 24 ○



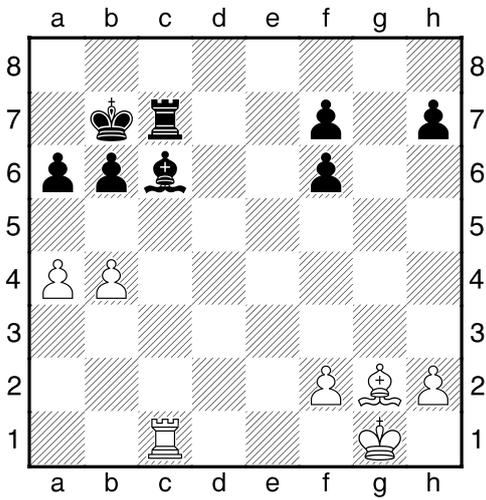
Ejercicio 25 ○



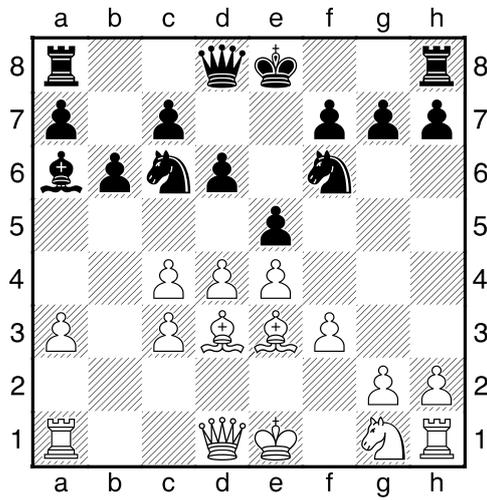
Ejercicio 26 ○



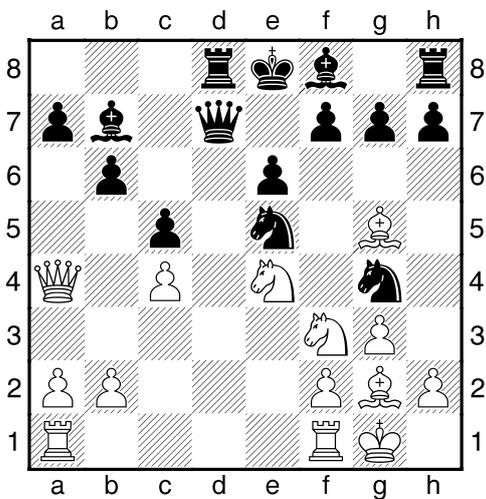
Ejercicio 27 ○



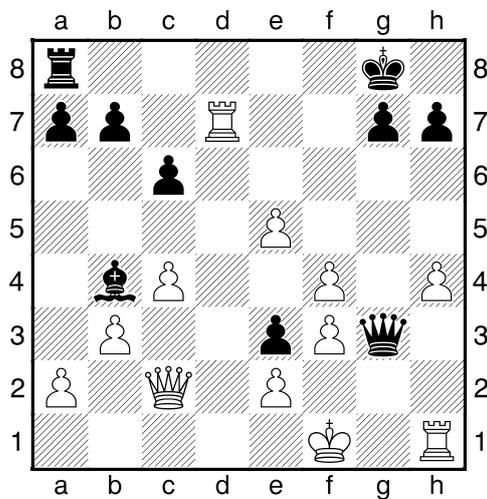
Ejercicio 28 ○



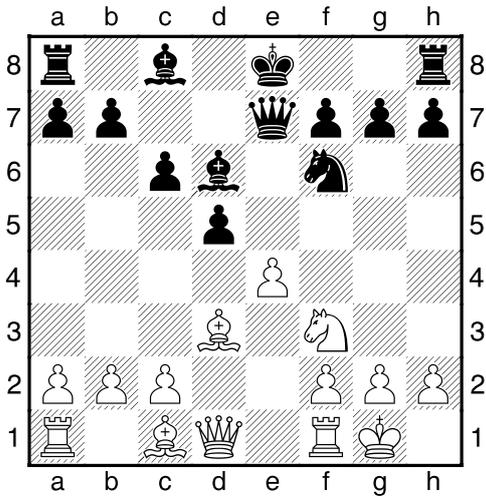
Ejercicio 29 ○



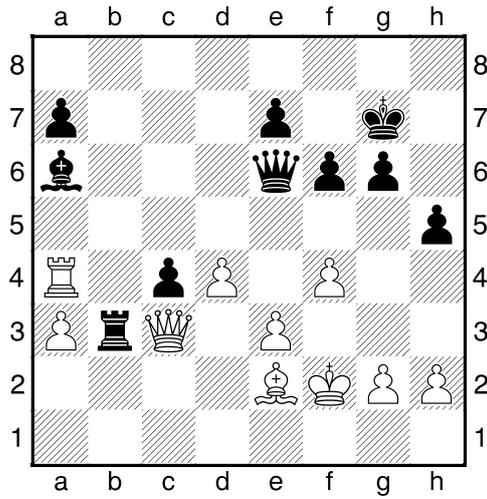
Ejercicio 30 ○



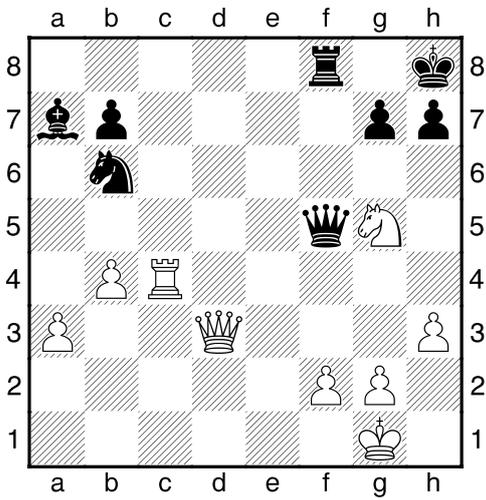
Ejercicio 31 ○



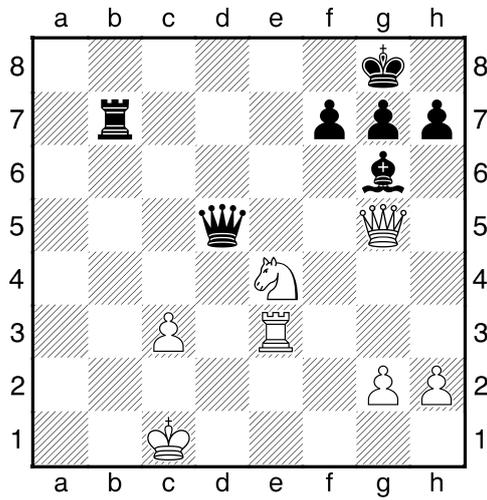
Ejercicio 32 ○



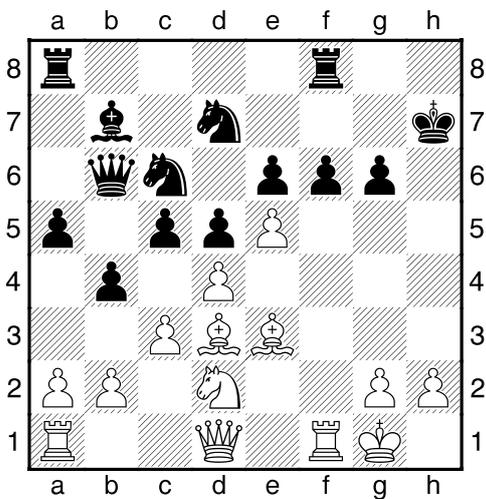
Ejercicio 33 ○



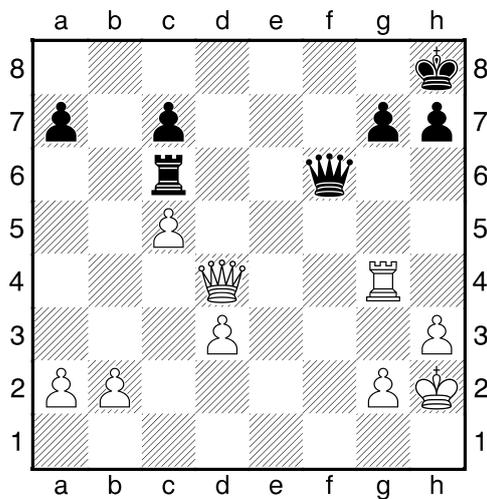
Ejercicio 34 ●



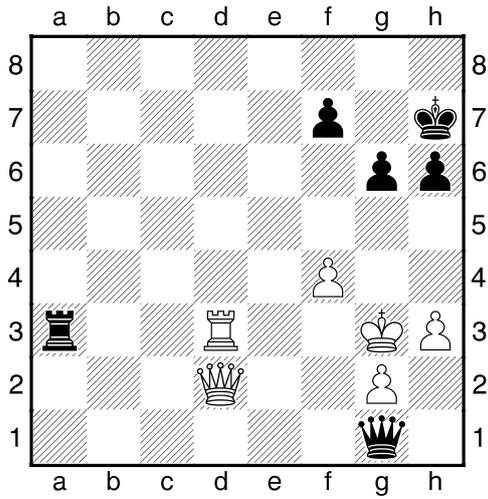
Ejercicio 35 ○



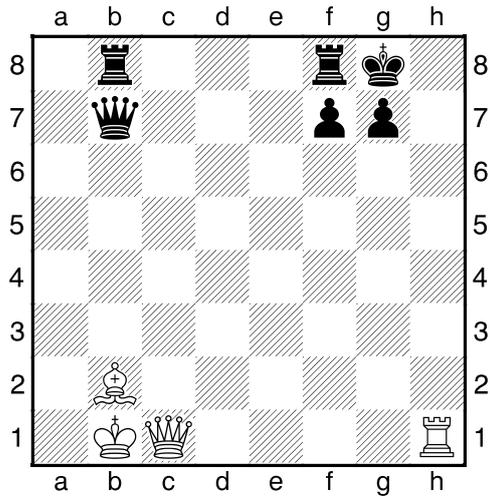
Ejercicio 36 ○



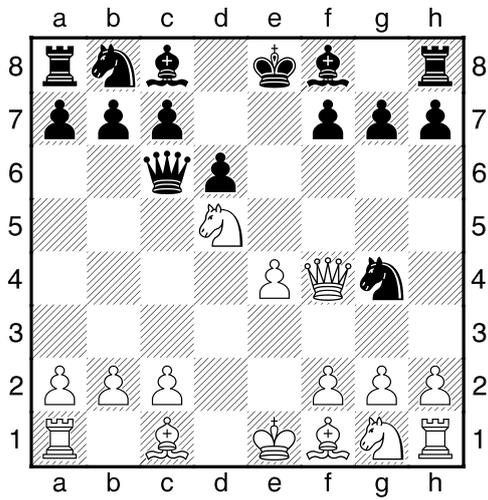
Ejercicio 37 ●



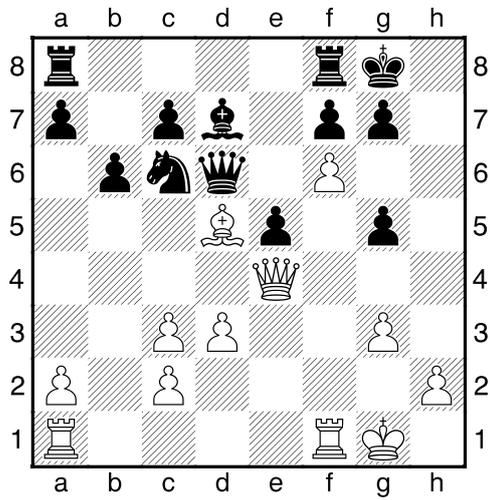
Ejercicio 38 ○



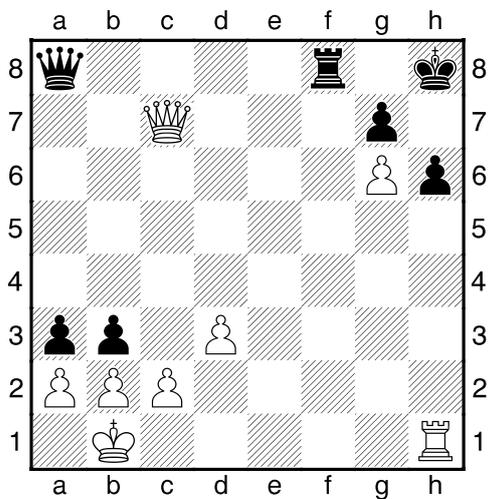
Ejercicio 39 ○



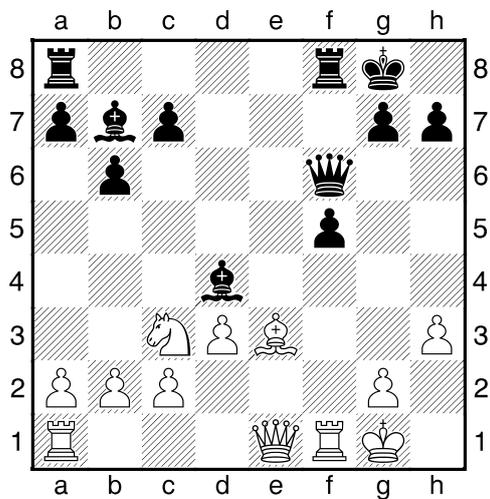
Ejercicio 40 ○



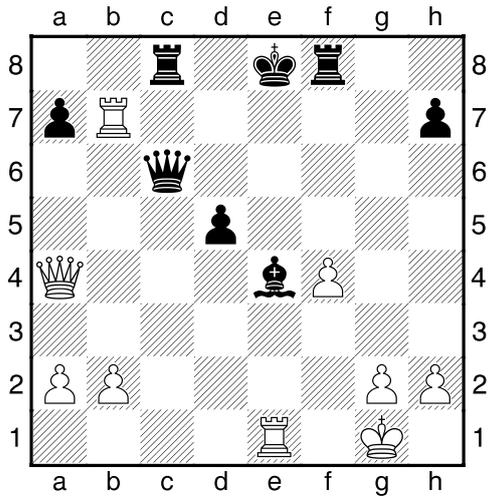
Ejercicio 41 ○



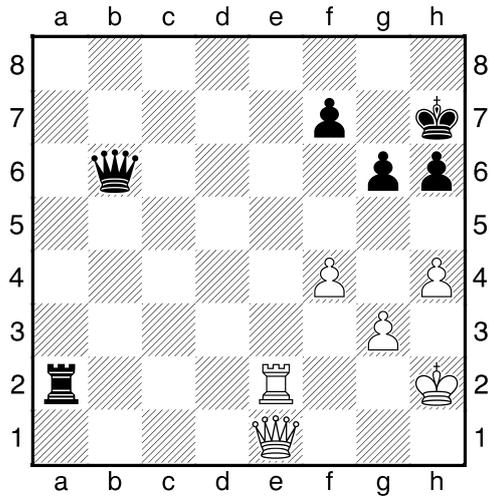
Ejercicio 42 ●



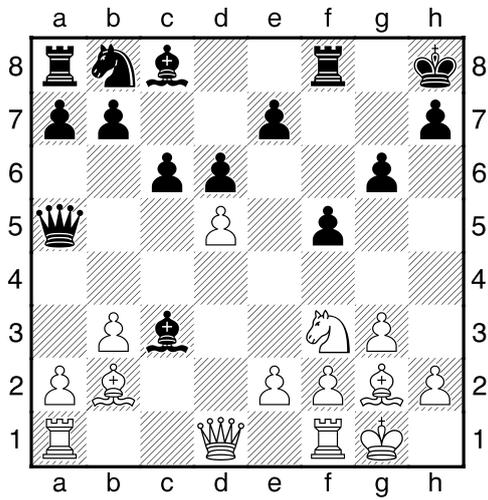
Ejercicio 43 ○



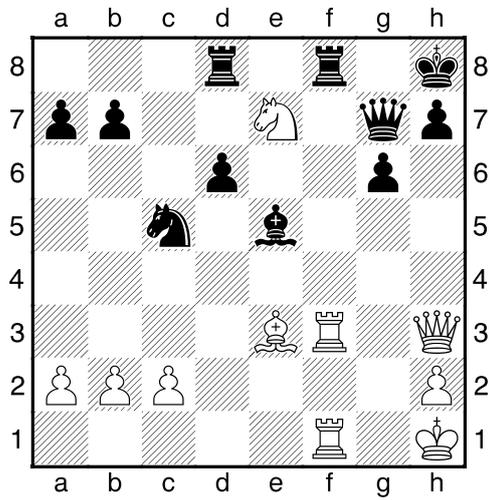
Ejercicio 44 ●



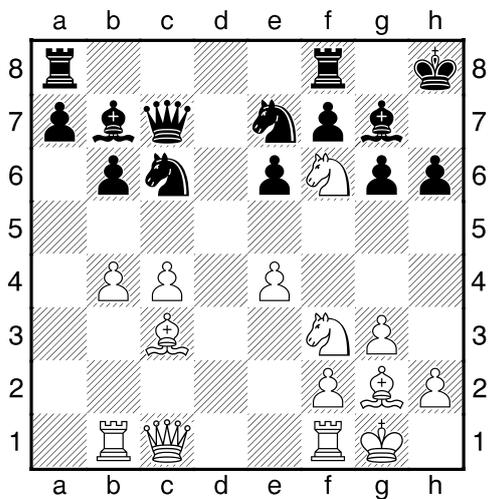
Ejercicio 45 ○



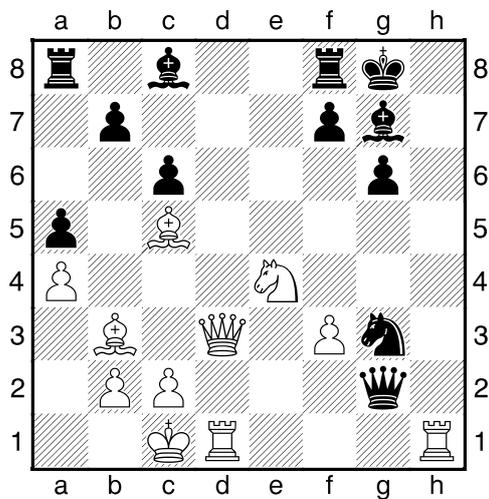
Ejercicio 46 ○



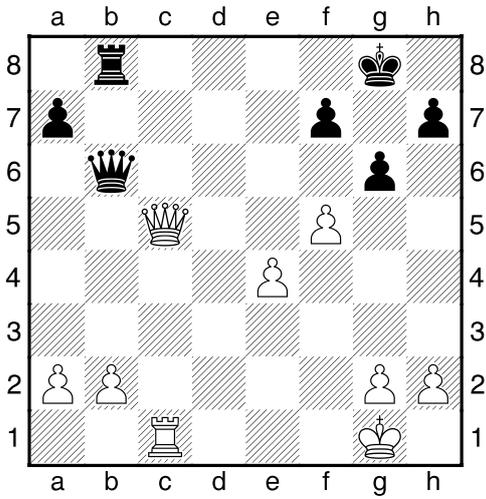
Ejercicio 47 ○



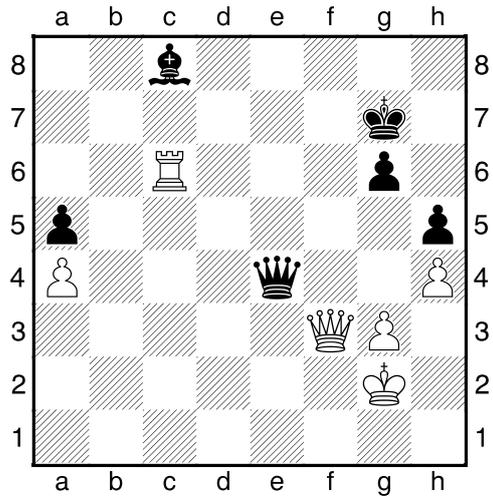
Ejercicio 48 ○



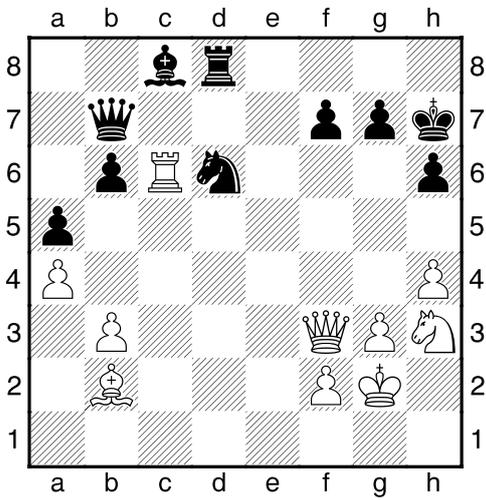
Ejercicio 49 ●



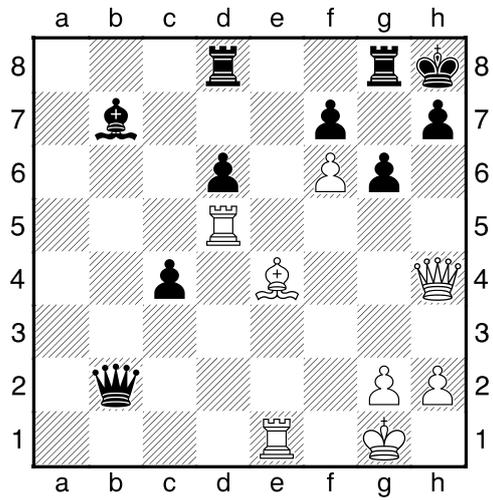
Ejercicio 50 ●



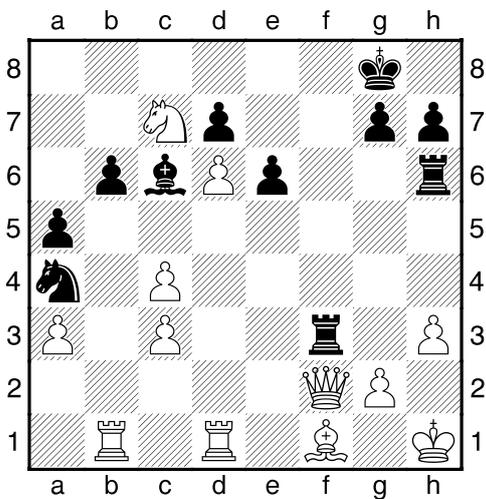
Ejercicio 51 ●



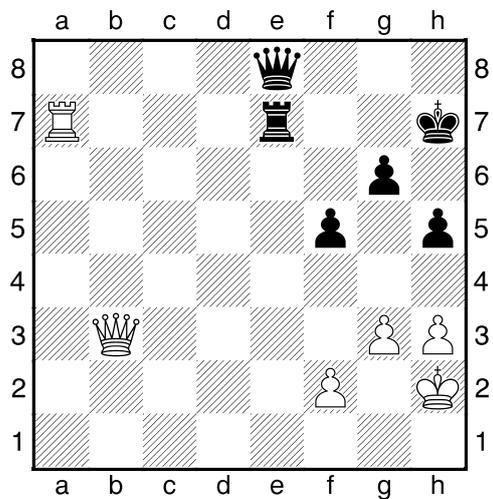
Ejercicio 52 ○



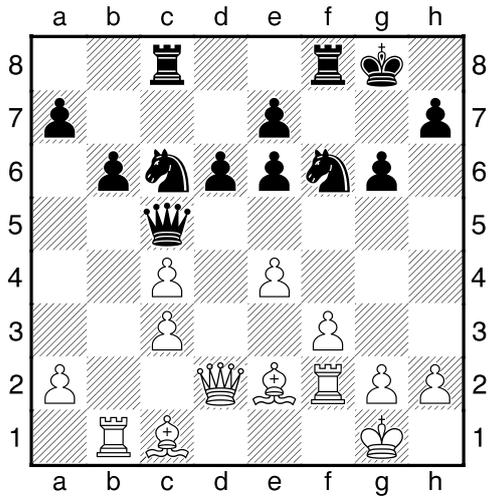
Ejercicio 53 ●



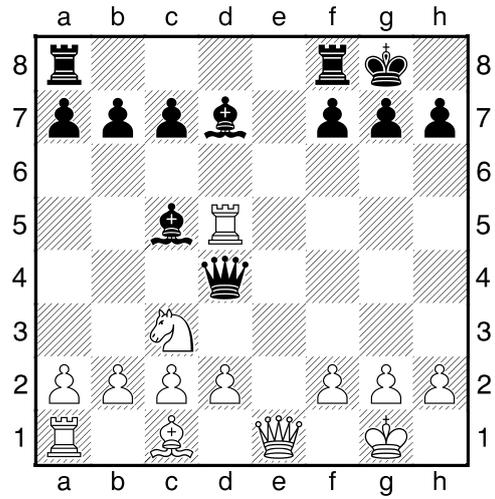
Ejercicio 54 ○



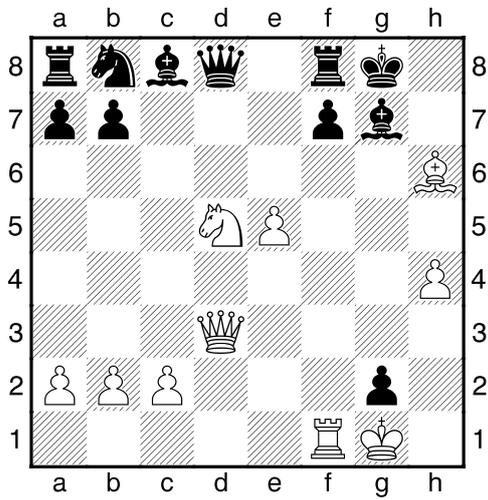
Ejercicio 55 ●



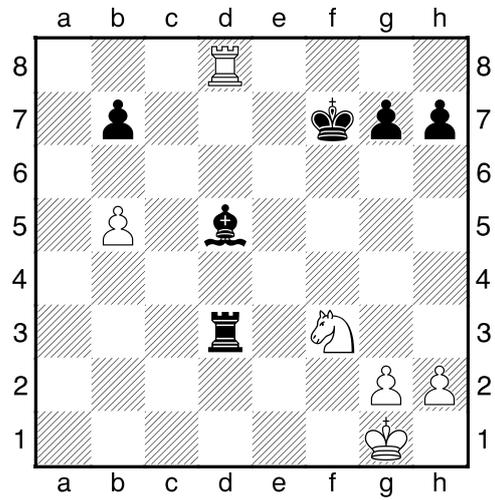
Ejercicio 56 ●



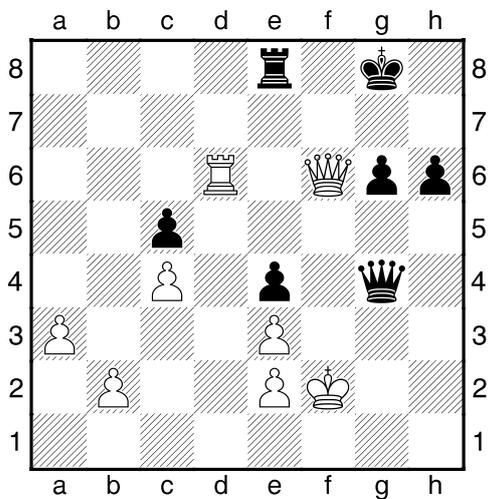
Ejercicio 57 ○



Ejercicio 58 ●



Ejercicio 59 ●



Ejercicio 60 ○

