

La Clavada

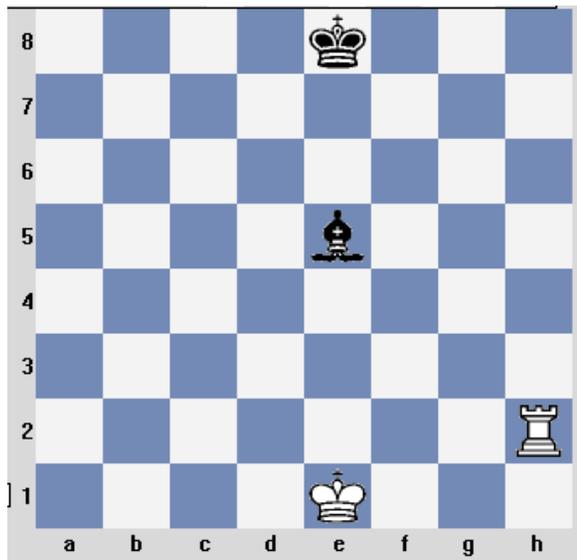
La Clavada es un elemento de táctica que sirve para ganar material. Se trata de que una pieza está inmovilizada porque si se mueve queda en jaque o se pierde una pieza mayor.

En el diagrama, las blancas pueden ganar el alfil, “clavándolo con la torre”.

Piensa en la casilla donde se debe mover la torre para clavar el alfil.

Con esta jugada, las blancas ganan el partido, ya que se quedan con una torre y las negras pierden el alfil. Con una sola torre se puede dar mate.

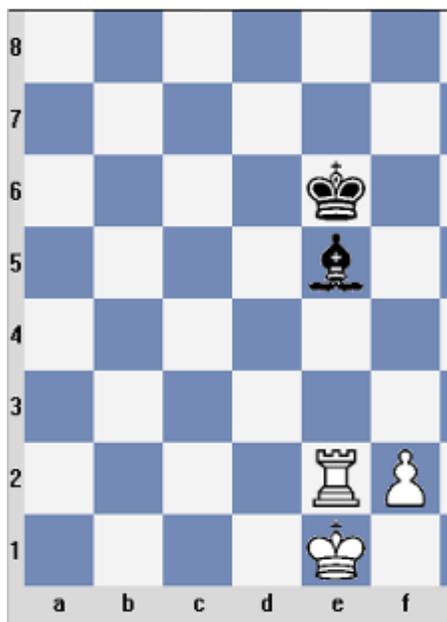
¿cuál es la jugada? Anótala acá: _____



Así como puedes tú clavar las piezas, debes tener cuidado de que no te claven a ti tus piezas.

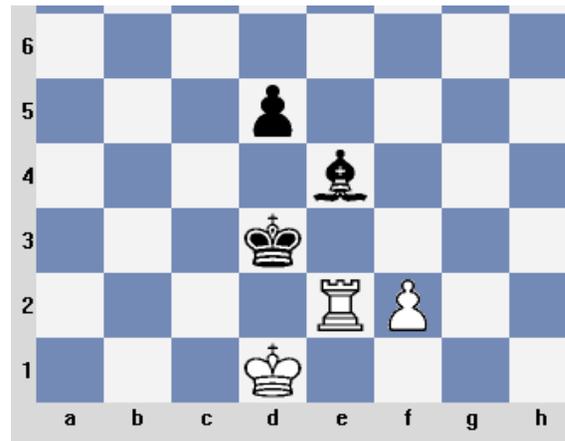
La próxima clavada no es tan directa, sino que se aprovecha que la pieza está inmovilizada para atacarla

Juegan las blancas y ganan el alfil:



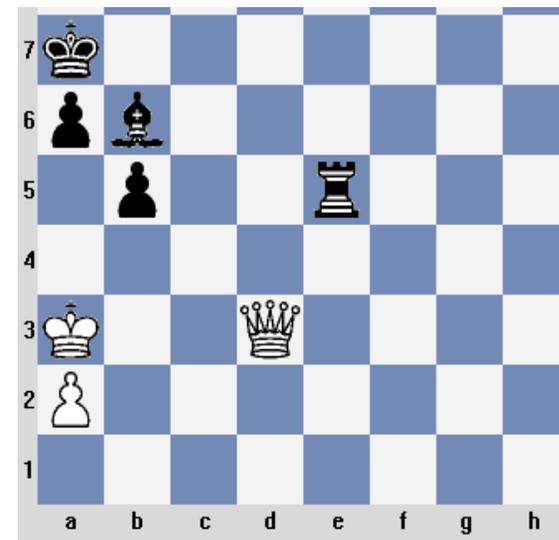
Recuerda que para anotar una jugada, se debe poner la inicial de la pieza con mayúscula seguida del nombre de la casilla. En el caso de que sea un peón, no se pone “P”, sino que solo se menciona la casilla.

Ejercicios de Clavada. Anota al lado la jugada.

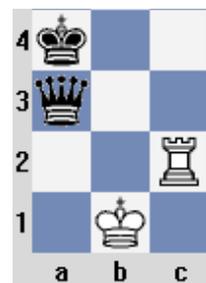


Ej. 1.
Juegan
Negras

Ej. 2.
Juegan
Negras



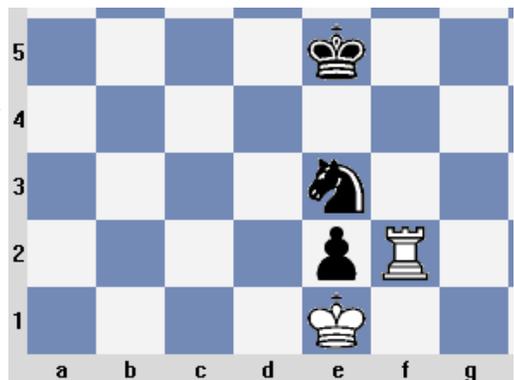
Ej. 3.
Juegan Blancas y empatan



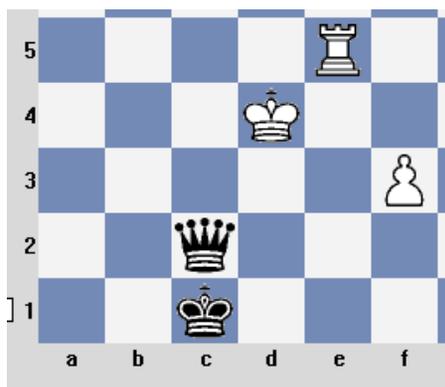
Ej. 4.
Juegan blancas.

Clavar el
caballo:

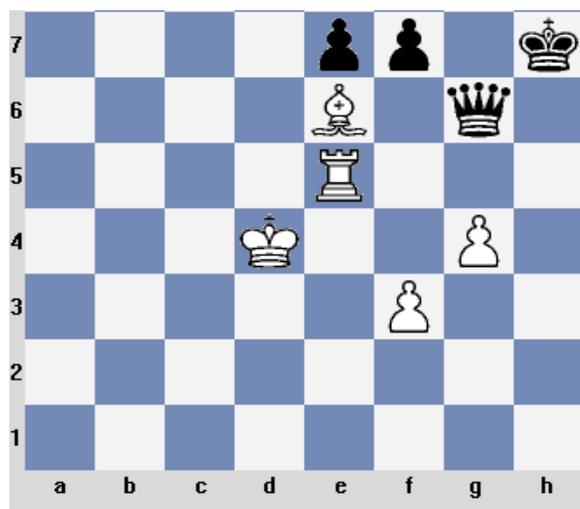
1. _____



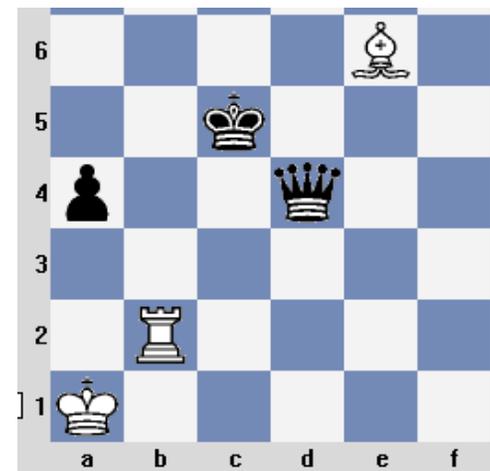
Ej. 5.
Juegan las blancas y con una
clavada, ganan el partido



Ej. 6. Juegan las
blancas:



Ej. 7. Las negras
dan mate en dos
jugadas,
aprovechando que la
torre está clavada
con la dama



Ej. 8. Igual que el
ejercicio 7, pero
ahora con rey.

