

Truco táctico 4

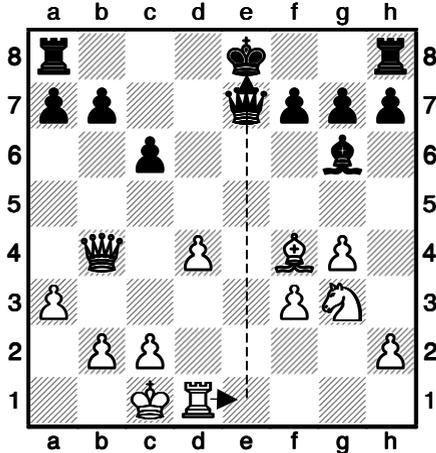
Clavadas (1)

Clavadas sobre fila y columna...

Una clavada hace que sea indeseable - o imposible - que una pieza defensora se mueva, pues de hacerlo expondría al ataque a otra más valiosa. Una clavada puede producirse en una columna, una fila o una diagonal, de modo que sólo alfiles, torres y damas pueden clavar a otras piezas.

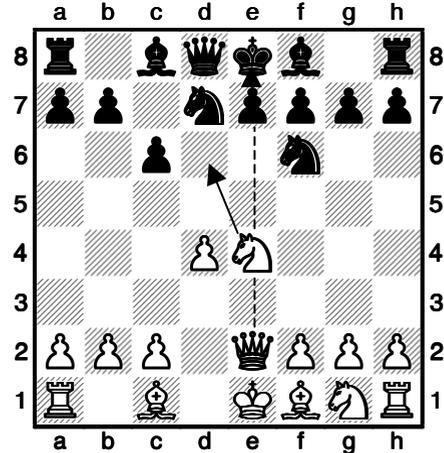
Una *clavada absoluta* implica al rey enemigo. La pieza delante de él está atacada y clavada. No puede escapar, porque entonces su rey quedaría en jaque. Cuando la pieza clavada no cubre al rey, es técnicamente posible que un defensor "deshaga la clavada" o se desclave. Que esto sea o no bueno depende de la posición.

Posiciones típicas para una clavada a lo largo de una columna



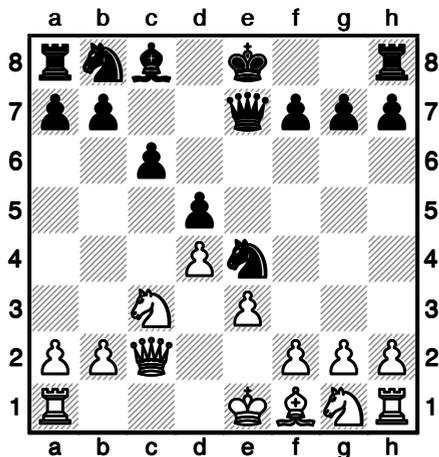
1) Juegan blancas

La jugada de torre 1. ♖e1 clava la dama negra, porque detrás está el rey negro. La dama negra no puede escapar del ataque y, por tanto, está perdida.



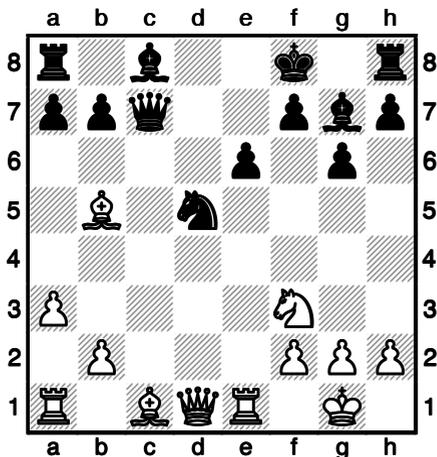
2) Juegan blancas

Otra clavada absoluta: 1. ♞d6 es jaque mate. El peón "e" negro no puede capturar el caballo, debido a la clavada de la dama blanca en "e2".



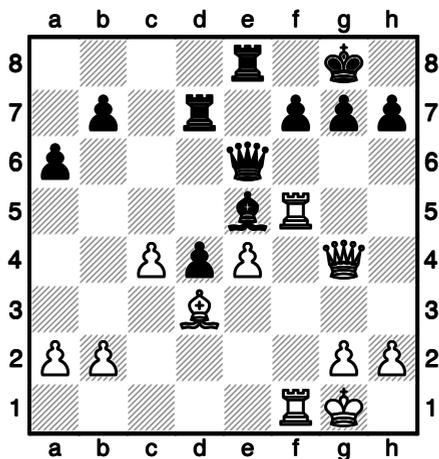
3) Juegan blancas

1. ♖xd5 explota una clavada sobre la columna "c". Las negras pueden "romper la clavada" con 1...cxd5, pero 2. ♕xc8+ es ventajoso para las blancas.



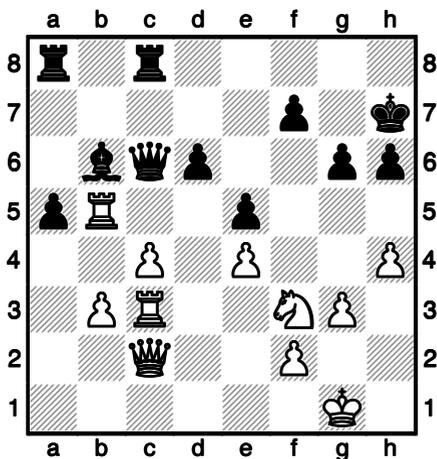
4) Juegan blancas

Una amenaza de mate significa que el peón negro de "e6" está clavado, de modo que 1. ♕xd5! gana pieza. Si las negras retoman con 1...exd5, entonces 2. ♖e8 es mate.



5) Juegan blancas

1. ♖xe5! gana, gracias a dos clavadas mortales de la dama negra. Si 1...♕xg4, entonces 2. ♖xe8 mate, o bien 1...♕xe5 2. ♕xd7.



6) Juegan negras

1...♗d4! gana torre por alfil, debido a una clavada sobre la columna "c". La torre no puede escapar: si el blanco juega 2. ♖d3, entonces 2...♕xb5, o bien 2. ♖xd4 exd4 3. ♖d3 ♕xb5.

Truco táctico 5

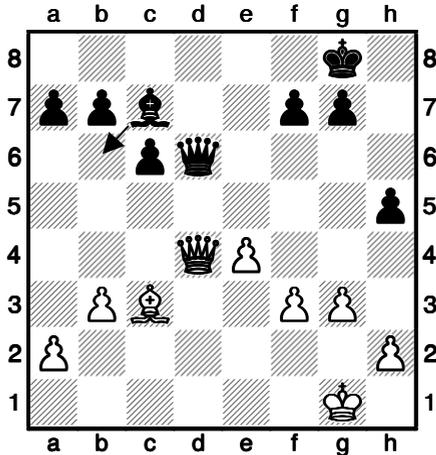
Clavadas (2)

Clavar y ganar

Los alfiles son soberbios realizando clavadas: ¡No pueden contenerse! Durante muchas partidas los alfiles efectúan clavadas rutinarias. Por ejemplo: cuando un alfil blanco clava un caballo negro por estar en línea con la dama negra. En general, esto supone un pequeño inconveniente para el defensor, pero no se pierde ningún material mientras el caballo no se mueva.

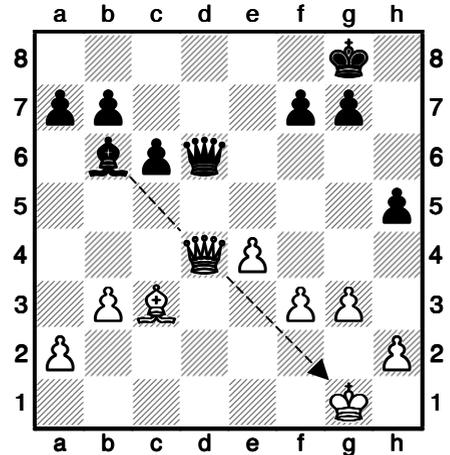
Pero también hay clavadas mortales de alfil. Puesto que damas y torres son tan valiosas, cualquier clavada de alfil sobre una pieza mayor es un asunto delicado.

Posición típica para una clavada en diagonal



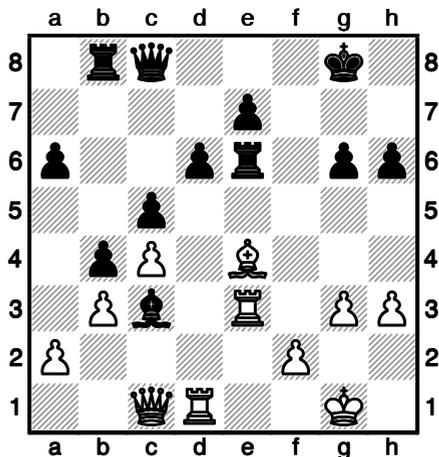
1a) Juegan negras

Dama y rey blancos están expuestos a una clavada sobre la gran diagonal "a7-g1". Las negras juegan 1...♗b6 (1b).



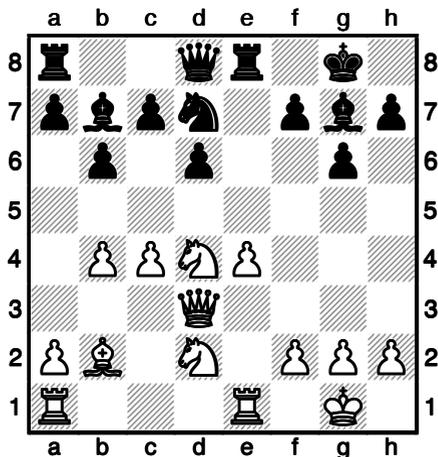
1b) Juegan blancas

La dama blanca está perdida, pues ha sido cazada por el alfil negro, al estar clavada por su propio rey.



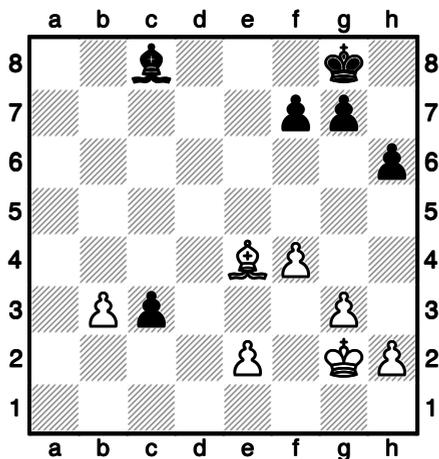
2) Juegan blancas

1. ♖d5 es una clavada ganadora. La torre negra de "e6" no puede mover, ya que dejaría en jaque a su rey en "g8".



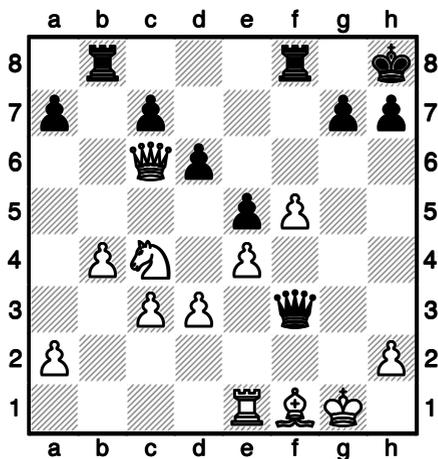
3) Juegan negras

1...c5 explota una clavada sobre la gran diagonal para ganar pieza después de 2.bxc5 dxc5. Si el caballo atacado juega, las negras siguen con 3...♙xb2.



4) Juegan negras

El sacrificio de alfil 1...♗b7! también es una clavada. El peón "c" negro corona por fuerza después de 2.♙xb7 c2.



5) Juegan negras

El *timo* 1...♖xf5! explota una clavada de dama (a 2.exf5 se contesta con 2...♗xc6). Las amenazas negras 2...♗f2+ y 2...♖g5+ deciden.