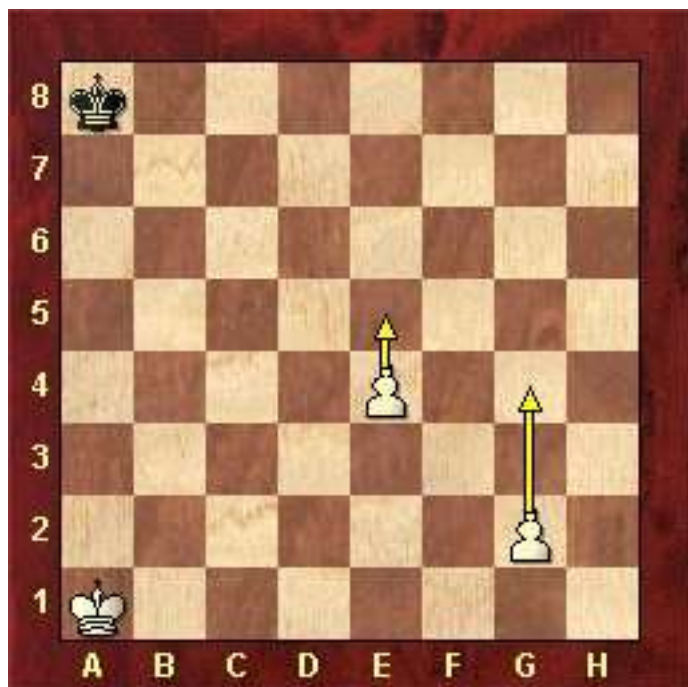


10. El peón



El Peón se mueve en dirección vertical, una casilla adelante en la columna en que se halla situado. Al contrario de las restantes piezas, el Peón siempre avanza, no puede retroceder.

Excepcionalmente, cuando un peón se encuentra en su casilla de origen --la segunda línea-- puede avanzar uno o dos pasos, según convenga al jugador. A partir de ahí, sólo podrá avanzar un paso en las jugadas futuras que realice. En el diagrama se demuestran las posibles jugadas de los peones.

La promoción del peón



Como se ha dicho, el peón no puede retroceder, así que cuando un Peón llega a la octava línea --primera del adversario--, ya no puede hacer ninguna jugada más, sino que, en ese momento, se promociona y se convierte en la pieza que se prefiera, a excepción del Rey, puesto que solamente puede haber un Rey en cada bando.

Esto se conoce también como la coronación del Peón, y generalmente se elige la Dama, por ser la pieza más poderosa. Esta elección debe hacerse en el preciso momento en que se sitúa al Peón en la octava línea, retirando dicho peón del tablero y colocando en su lugar la pieza elegida, que deberá ser del mismo color que el peón coronado, formando todo ello parte de la misma jugada y sin tener en consideración que sobre el tablero haya otras piezas iguales a la elegida. Así, por ejemplo, es posible tener dos o

más Damas de un mismo bando si se ha producido la promoción de alguno de los Peones.

Formas de capturar del peón



Otra particularidad del Peón, que le diferencia de las demás piezas, es que además de no poder retroceder, **captura de distinta forma a la que avanza**: Captura en diagonal, siempre un solo paso, en dirección a las casillas adyacentes.

En cambio, si una pieza propia o contraria se encuentra en la casilla delante del peón (adonde en otra circunstancia podría moverse) ya no podrá seguir avanzando.

En el diagrama pueden verse las posibilidades de captura del peón. Los dos peones de la columna de la derecha no pueden moverse, el otro peón blanco puede tomar cualquiera de los caballos negros o bien avanzar una casilla. En cambio el peón negro restante, puede tomar la torre blanca, pero no avanzar, pues se lo impide el alfil blanco.

Consulta los Ejercicios del Movimiento del Peón en la Sección **EJERCICIOS de la Web**



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica

