



8º CLASE.-FINALES DE PEONES

FINALES DE PEONES.

➤ Regla del cuadrado.

Si el Rey enemigo está dentro del cuadrado enemigo el peón sólo no corona, si no está dentro del cuadrado corona sin ayuda del Rey.

*Pero hay que tener en cuenta si el peón está en la fila inicial, ya que movería 2 pasos y el cuadrado se formaría como si estuviera en la fila 3.

- *¿Cómo hacer el cuadrado?*; cogemos la diagonal de peón hasta llevarla a la octava fila, después unimos los vértices del cuadrado, donde chocan las filas con las columnas.

Si siguiendo la diagonal del peón no llegamos a contactar con la octava fila, en vez de formar un cuadrado se formará un rectángulo, llevando los vértices a la casilla de coronación o promoción a la esquina de ese flanco y a la banda de ese flanco donde unirán esa fila y esa columna.

*Si siguiendo la diagonal del peón no llegamos a contactar con la octava fila estando el Rey ese franco podría llegar a capturar al peón antes de coronar.

➤ PEÓN DE TORRES

- Ver si está dentro del cuadrado:
 - Si el Rey enemigo está fuera del cuadrado corremos con el peón.
 - Si el Rey enemigo está dentro del cuadrado, el bando fuerte (él que tiene el peón) debe evitar que el Rey enemigo consiga colocarse en la columna del peón (mover nuestro Rey hacia la casilla de coronación para evitar la ocupación del Rey enemigo), sin estorbar el avance de nuestro propio peón (se quedará nuestro peón una columna antes del peón).

*Cundo llegamos a Rey contra Rey (casilla de por medio):

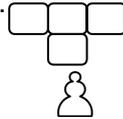
- Si el Rey enemigo va hacia el peón se avanza con el peón.
- Si el Rey enemigo va hacia la esquina se mueve nuestro Rey para impedirlo.





➤ PEONES NO DE TORRES.

- Comprobar que el Rey enemigo esté dentro del cuadrado.
 - Si está fuera del cuadrado ha de correr.
 - Si está dentro del cuadrado debemos apoyar el avance del peón con nuestro Rey.
 - *¿Cómo debemos ayudar el avance del peón?*; controlando las casillas eficaces.
 - *¿Cuáles son las casillas eficaces?*; Son las T que se forma delante del peón (las dos casillas de delante y la de la derecha y la izquierda).



- *Plan del bando fuerte* (es el que tiene el peón)
 - Conseguir las casillas eficaces.
 - Debemos de tener en cuenta la oposición evitando que el Rey enemigo la consiga.
 - El Rey nuestro debe de conseguir la oposición.
 - Debemos dirigirnos hacia las casillas eficaces.
 - Solamente movemos el peón cuando ya controlamos la casilla eficaz y podemos controlar las casillas eficaces después del avance del peón (mirar la T como si se hubiera movido el peón).
 - Cuando tenemos hecho el pasillito (está en oposición lateral y la columna de separación de los Reyes es la columna de avance de nuestro peón).
- *Plan del bando débil*:
 - Evitar que el bando fuerte ocupe las casillas eficaces.
 - *¿Cómo evitar que el bando fuerte consiga las casillas eficaces?*
 - Ganar la oposición (dar yo la oposición).
 - Evitar que el bando fuerte consiga las casillas eficaces. Lo evitamos colocándonos en oposición al Rey enemigo.
 - Cuando el bando fuerte mueve el peón nos colocamos delante del peón (puede haber casillas de por medio).
 - Cuando el Rey se asoma y se coloca alado del su peón nosotros nos colocamos en oposición (jugar al escondite).



> 3 VS 3 PEONES

- *¿Cómo se consigue coronar?*
 - Avanzamos el peón central.
 - Avanzamos aquel peón de la fila distinta a la que ha comido.
 - Movemos el peón que no nos han comido.

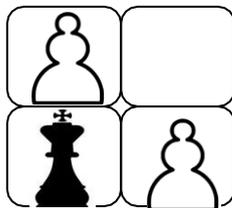
- *¿Cuándo debemos de realizar el mecanismo?*
 - Cuando nuestros peones estén más cerca de coronar que los suyos.

- Cuando coronan los 2 a la vez, el bando débil debe de comerse los peones restantes.

> CUADRADO MÁGICO

- Es formado por 2 peones aislados.
- Siempre que el vértice del cuadrado contacte la octava fila y el Rey enemigo en esa misma jugada no se coma ninguna de esos 2 peones, el cuadrado mágico gana.
- Si hemos conseguido que el vértice del cuadrado consiga la octava fila debemos mover el peón más alejado del Rey enemigo.

*Cuando hay dos peones ligados (están los dos en las filas adyacentes “peones colgantes”) el Rey puede bloquear a esos 2 peones. El Rey no puede comerse los peones porque el peón restante corona.





Nombre y apellido: _____

EJERCICIOS CLASE 8.- FINALES DE PEONES

- 1) Dibuja el cuadrado del peón.
- 2) ¿Cuáles son las casillas eficaces de este tablero?
- 3) Dibuja las diferentes oposiciones que existen.
- 4) Escribe las jugadas ganadoras.
- 5) Valora la posición y explica el resultado de la partida

