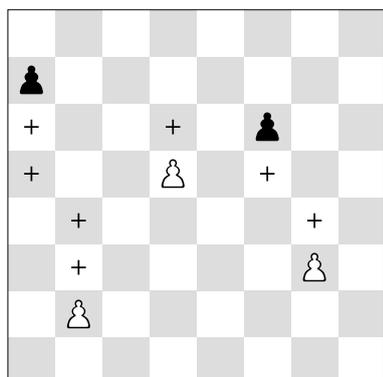
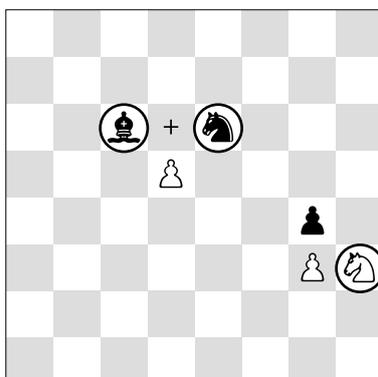


El peón

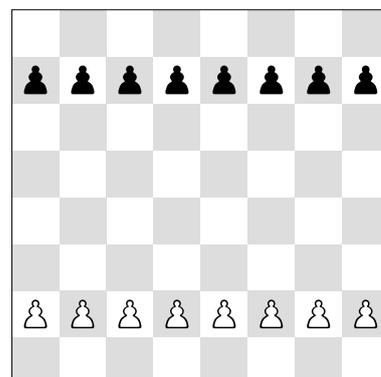
Cada jugador tiene ocho peones. Su movimiento no se parece en nada a la de otras piezas. De hecho, todo es diferente.



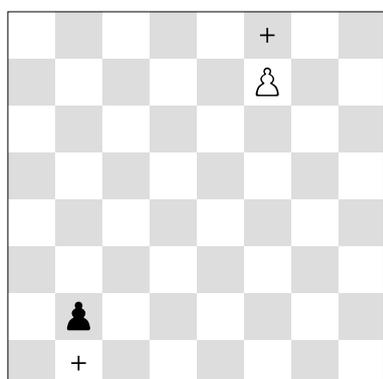
Un peón puede mover una casilla adelante. Desde su casilla inicial puede elegir entre mover una o dos casillas adelante. Después el peón siempre mueve solamente una casilla adelante. En los diagramas los peones blancos mueven desde abajo hacia arriba. Las negras mueven desde arriba hacia abajo.



El peón captura en diagonal, hacia delante. Es la única pieza que mueve de manera diferente a que captura. El peón de d5 puede elegir entre capturar el alfil o el caballo. También puede mover un paso hacia delante. El peón en g4 solo puede capturar. El peón en g3 solo puede mover cuando el peón negro ha capturado.

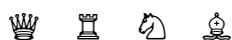


Cada jugador tiene nada menos que ocho peones. Se sitúan en la 2ª y la 7ª fila. El peón es la única pieza que no puede mover hacia atrás. Tampoco puede capturar hacia atrás. Eso significa que los peones blancos nunca pueden estar en la primera fila y que los negros nunca en la 8ª fila.

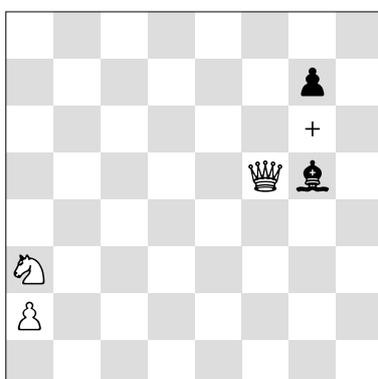


Cuando un peón llega al otro lado, cambia en dama, torre, alfil o caballo del mismo color. El peón desaparece del tablero. El peón corona (sube su valor). No puedes elegir el rey.

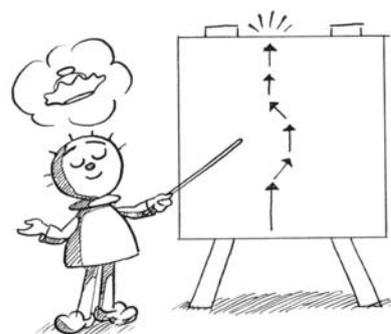
El peón f7 puede elegir entre:



El peón b2 puede elegir entre:



Los peones no pueden saltar, ni por encima de sus propias piezas ni tampoco de las piezas enemigas. El peón 'a' de blancas no puede mover. El peón 'g' de negras no puede mover dos casillas, porque le bloquea el alfil negro. Tampoco puede capturar a la dama blanca. Su único movimiento es un paso adelante a g6.

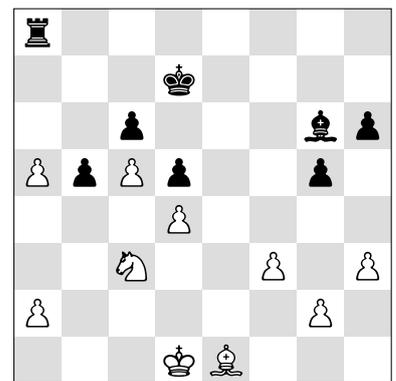
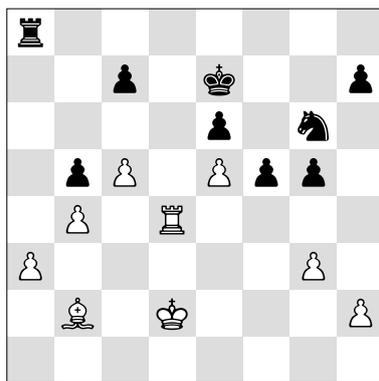
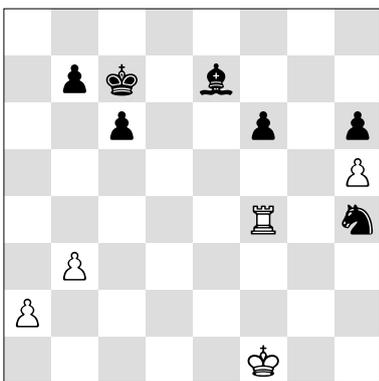
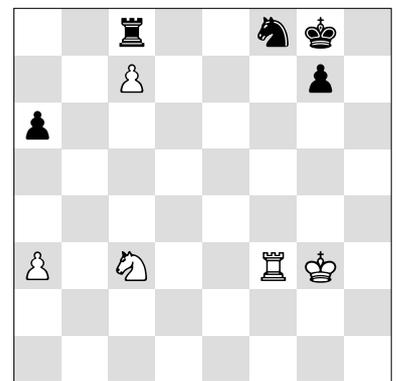
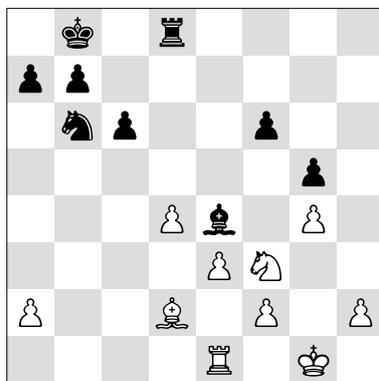
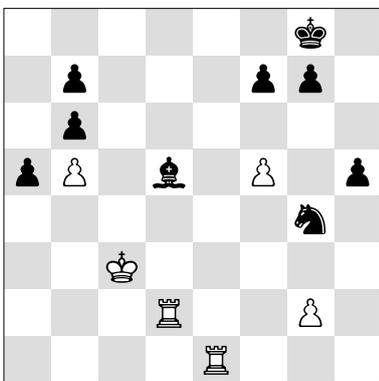
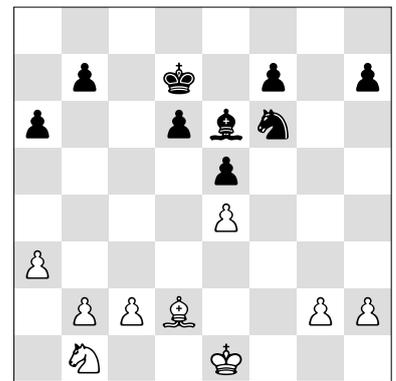
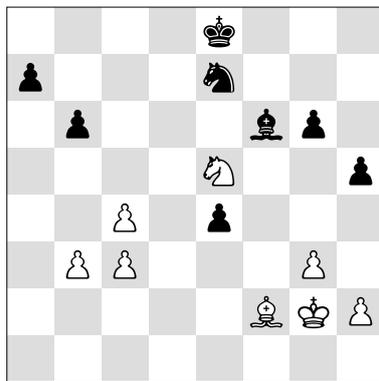
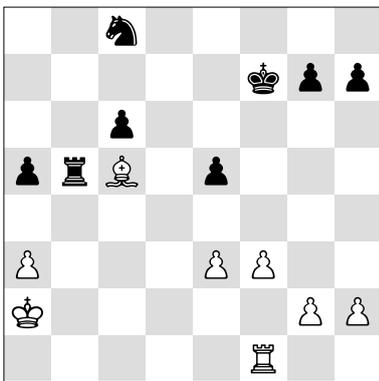
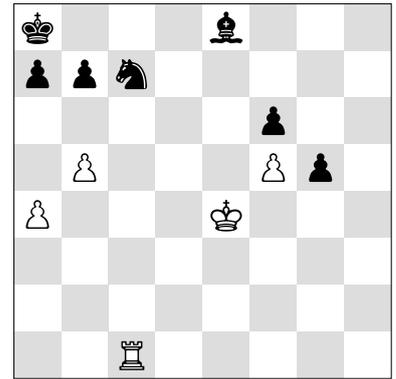
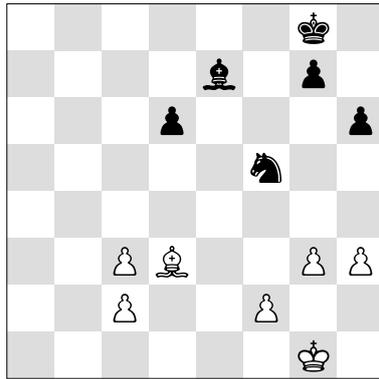
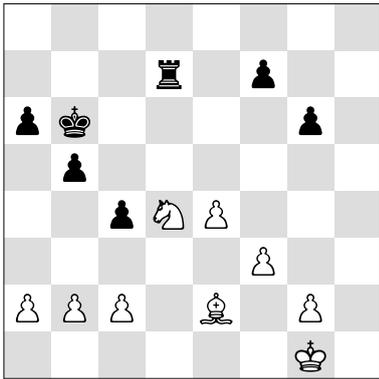


El peón:

- en su primer movimiento puede elegir entre mover una o dos casillas
- no puede mover hacia atrás
- captura de forma diferente (diagonal) al que mueve (recto adelante)
- puede elegir una pieza de su color cuando llega al otro lado (pero no el rey)

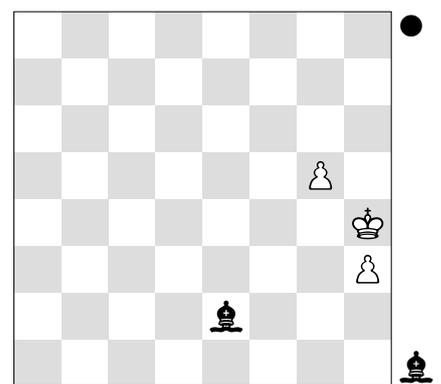
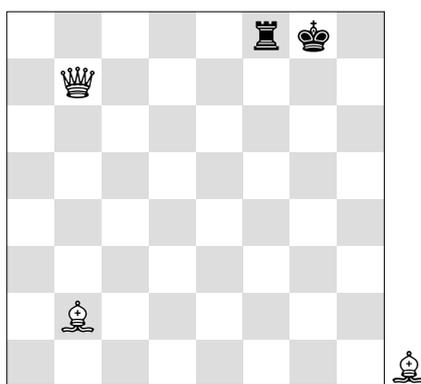
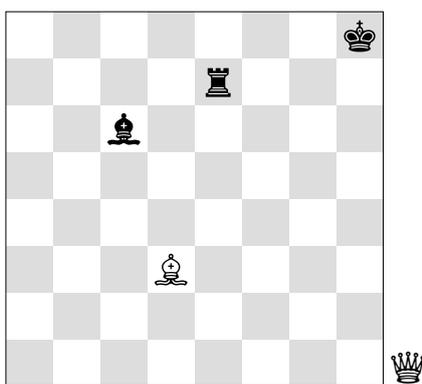
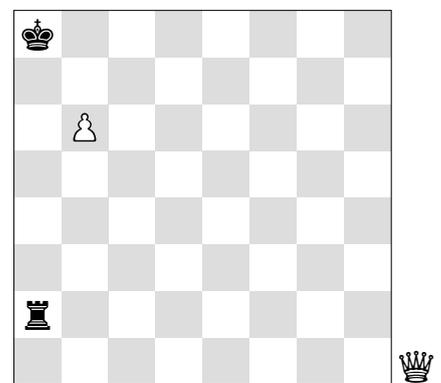
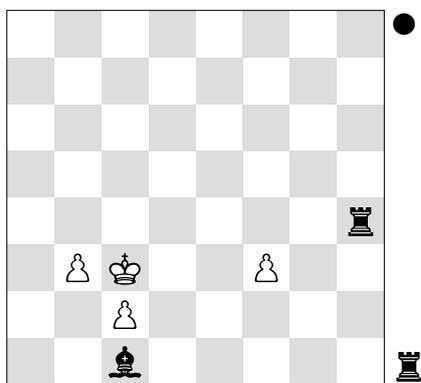
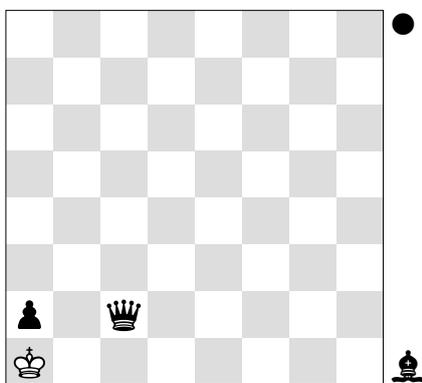
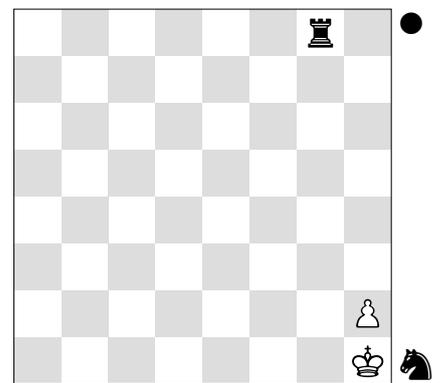
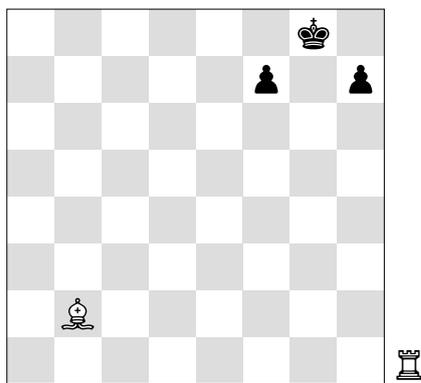
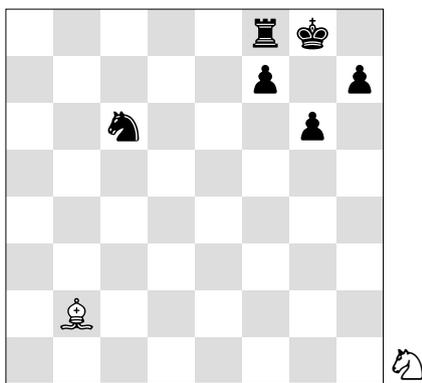
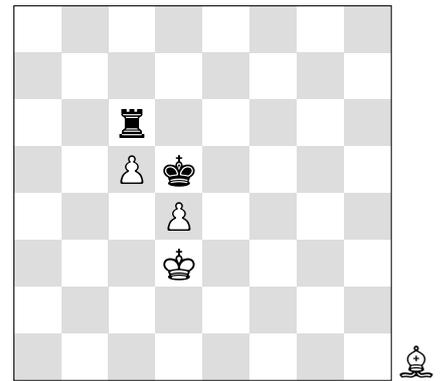
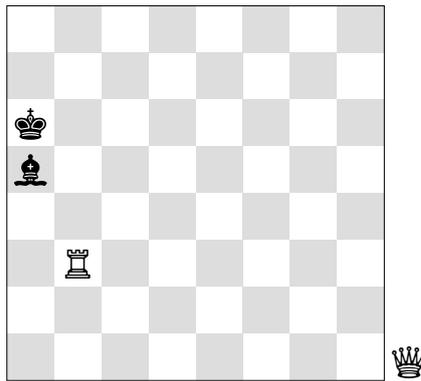
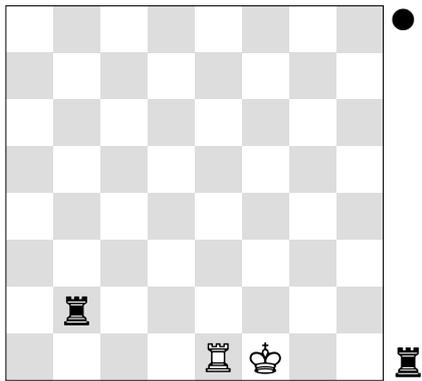
Defensa

Proteger: A



Mate

Construir mate: B



Mate

Mate en una: G

