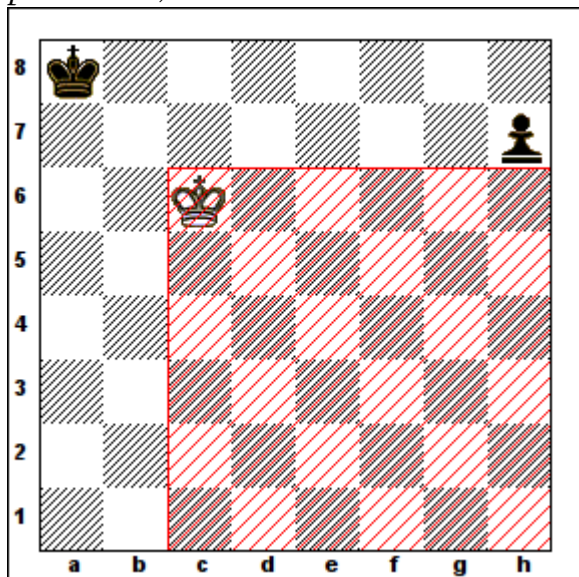


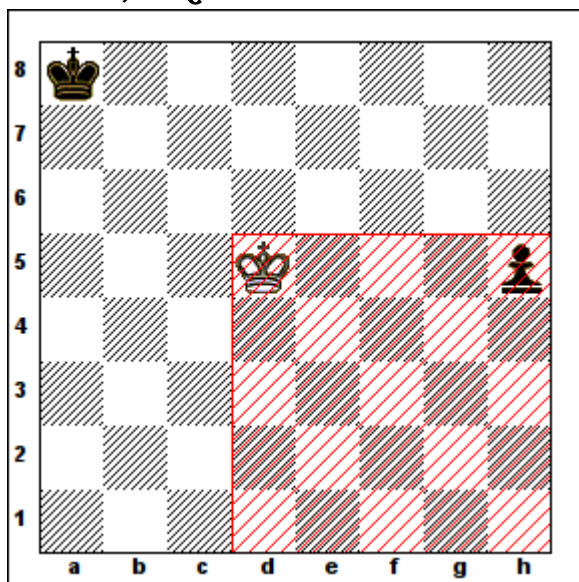
Un Rey puede capturar a un peón que no puede recibir el apoyo de otro trebejo si consigue entrar en el “cuadrilátero del peón” y mantenerse en él (pues va cambiando de forma y posición a medida que el peón mueve):



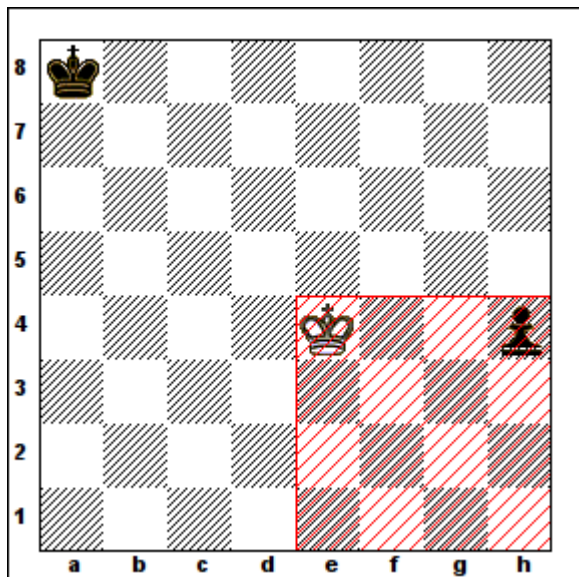
Observe que el cuadrilátero aquí se forma una casilla más adelante del peón porque el peón puede avanzar dos casillas. Después, cuando el peón pueda avanzar una sola casilla se formará desde la casilla del peón.

Juegan negras pero el rey blanco ya está en el cuadrilátero del peón y puede acceder a los siguientes que se formarán.

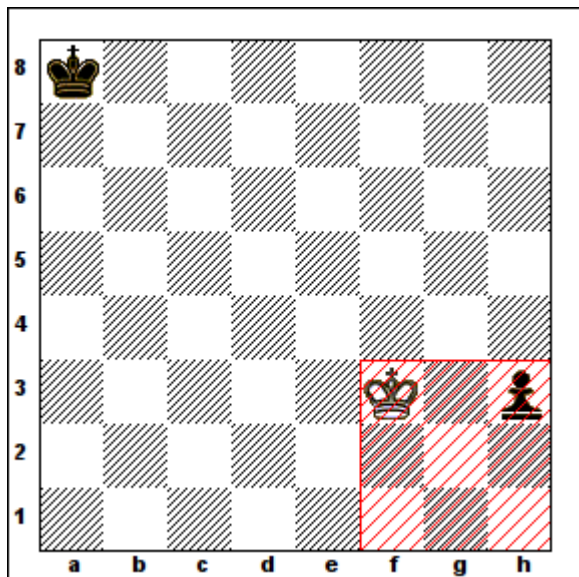
1... Ph5; 2.Rd5



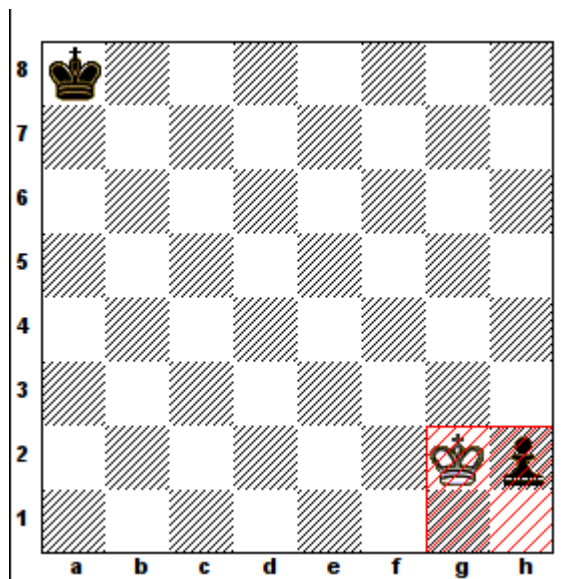
2... Ph4; 3. Re4



3... Ph3; 4. Rf3



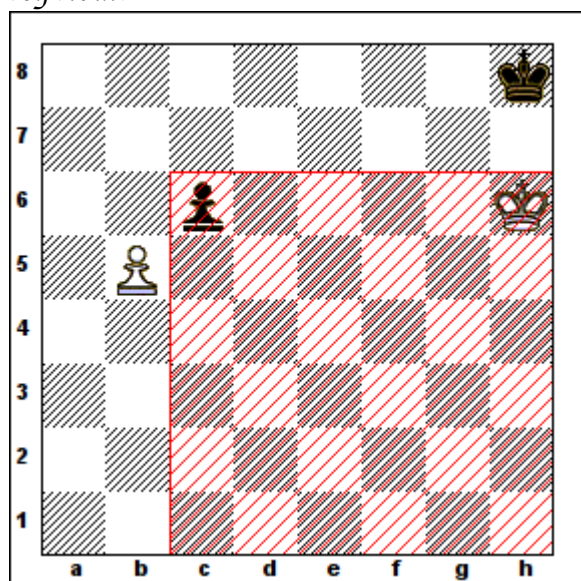
4... Ph2; 5. Rg2



5... Ph1D; 6. Rh1

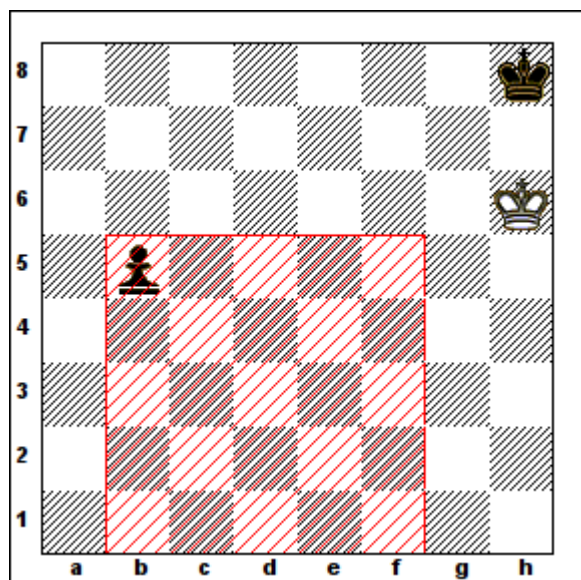
Aunque el peón coronó, el rey rival lo capturó pues siempre se mantuvo dentro de los cuadriláteros de ese peón.

Otro caso especial, aparte del peón que avanza dos casillas, es el del peón que captura alejándose del rey rival.



El rey blanco está en el cuadrilátero, pero le toca a las negras y con la captura modificará mucho las características del cuadrilátero.

1... $Pc65$



El rey ha quedado fuera del cuadrilátero y con un buen juego por ambas partes no podrá volver a entrar en ninguno de los siguientes cuadriláteros :

2. $Rg5 - Pb4$; 3. $Rf4 - Pb3$; 4. $Re3 - Pb2$; 5. $Rd2 - Pb1$

Ejercicio: Practique con diferentes posiciones de rey contra peón.