

17. La regla del cuadrado

Es una regla simple, de gran relevancia en los finales en que un peón avanza hacia su casilla de coronación y el rey alejado de su rival intenta impedirlo. La regla del cuadrado nos permite evitar contar los tiempos uno a uno, pues con solo trazar un cuadrado imaginario sabremos si el rey llega o no a tiempo de detener el peón. Técnicamente el cuadrado se dibuja desde la casilla en que está situado el peón hasta la casilla de coronación, ambas inclusive y ese mismo número de casillas hacia su lado más largo.



En la posición del diagrama, el rey negro está fuera del cuadrado, por lo que el resultado de la partida depende de a quien corresponda jugar. De mover las blancas el avance de su peón es imparable, pero de tocar jugar a las negras, su rey entraría en el cuadrado y por tanto llegaría a tiempo para detener el peón. La regla del cuadrado es muy práctica, y debe ser comprendida por todos los que dan sus primeros pasos en el ajedrez. Cuando seas un experto te servirá también.



1.f5

Puedes verificar ahora el cuadrado y ver que el rey negro no llega a tiempo para detener el peón

1...Rb5 2.f6 Rc6 3.f7 El peón coronará de forma inevitable en su siguiente turno.



De corresponder jugar a las negras en la posición inicial, harían 1...Rb5 deteniendo el peón.

Puedes verificar que **el rey está dentro del cuadrado**, así 2.f5 Rc6 3.f6 Rd7 4.f7 Re7 **y el peón no corona.**



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica

