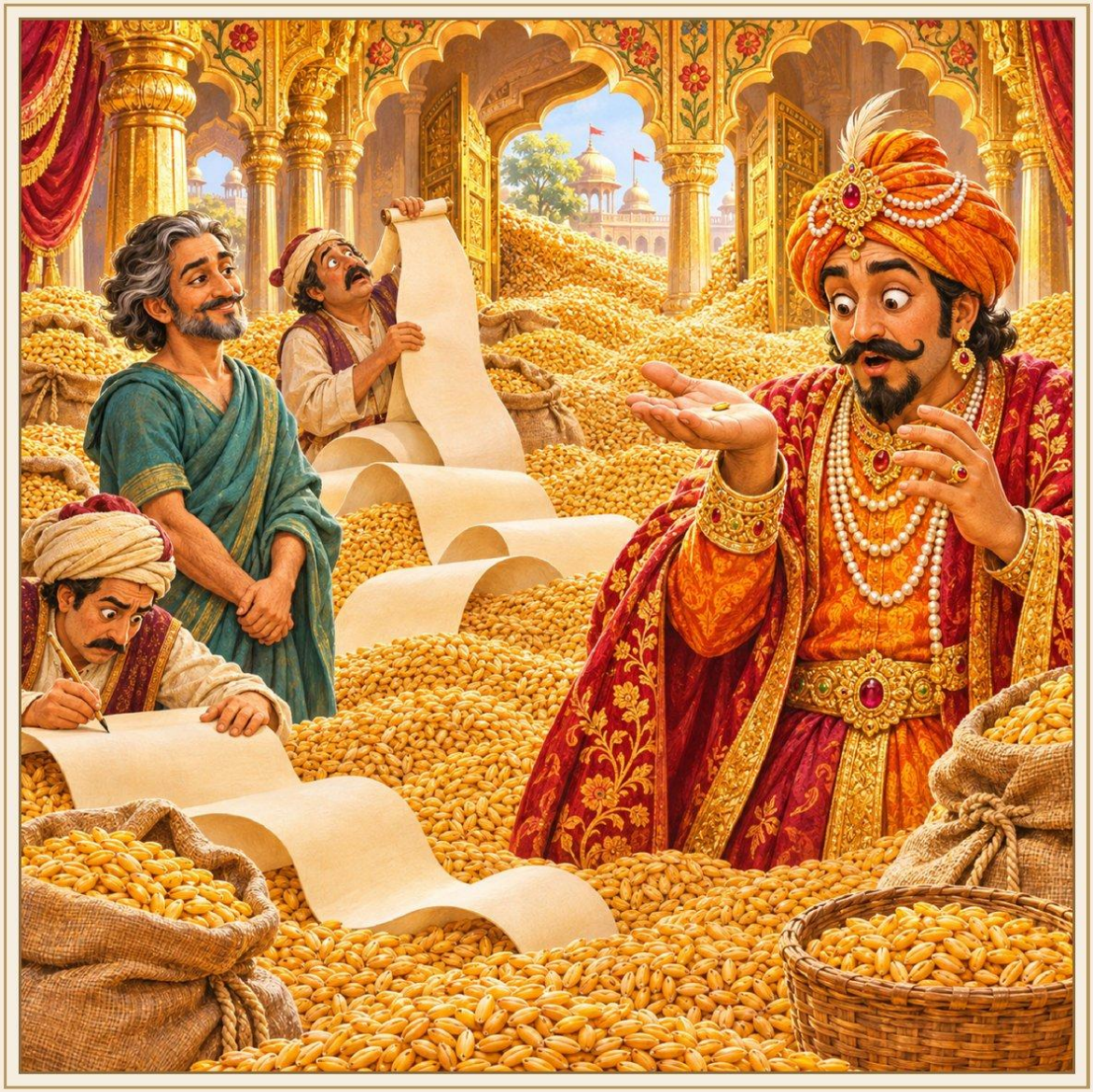
CUENTOS ENTRE CASILLAS

64 historias y leyendas del ajedrez



JOSE SANDE

Cuentos entre casillas

✦

64 historias y leyendas del ajedrez

JOSE SANDE

Cuentos entre casillas
© 2026 Jose Sande
josesande.com/chess

Libro de descarga y uso libre.

PRESENTACIÓN

✦

El ajedrez tiene más de mil años y, en todo ese tiempo, ha ido dejando historias por el camino: un sabio que pide trigo, un maestro que gira el tablero, una máquina con un hombre dentro, un rey que no se levanta de la partida aunque los cañonazos atraviesen su tienda, una partida jugada en el espacio.

Este libro reúne sesenta y cuatro de esas historias, tantas como casillas tiene el tablero, ordenadas en el tiempo: desde las leyendas del origen hasta los campeones de hoy. Algunas son leyendas antiguas; otras, anécdotas de grandes jugadores, y algunas, cuentos nuevos que juegan con motivos tradicionales. Cada una empieza con una lámina a página completa que muestra su momento más importante, acompañada de una frase. Después viene el relato, con los diagramas de las partidas y problemas cuando los hay, y algunas curiosidades.

Al final de cada relato hay una pregunta para pensar, solo o en compañía. No hace falta saber jugar bien para disfrutar de estas páginas. Basta con sentarse delante del tablero y querer mirar un poco más.

ÍNDICE

✦

I. LEYENDAS DEL ORIGEN

1 El precio de un tablero 8
2 La reina que ganó a Rávana 11
3 Un regalo para Caissa 14
4 El sabio que respondió con dados 17

II. CALIFAS, REYES Y CABALLEROS

5 Sacrifica tus torres 21
6 El diamante de As-Suli 24
7 La jaula del rey 27
8 La ciudad que se salvó jugando 30
9 El pueblo que aprendió a jugar 33
10 El tablero que jugaba solo 36
11 El libro que guardaba una partida 39
12 La princesa que eligió perder 42
13 El libro del rey Sabio 45
14 Hasta la última jugada 48
15 Las cuatro vueltas de Alí 51

III. RENACIMIENTO Y SIGLO DE ORO

16 La dama de Valencia 55
17 El sol en los ojos 58
18 La dama que temía una cruz 61

IV. CAFÉS, AUTÓMATAS Y MAESTROS

19 El rey que no dejaba la partida 65
20 La trampa del café de la Régence 68
21 El hombre dentro de la máquina 71
22 En América sí tomamos reyes 74
23 Tres partidas sin mirar 77
24 El emperador y la máquina 80
25 Dos caballos tras Napoleón 83
26 Ocho damas en paz 86
27 La Inmortal 89
28 Antes del último acorde 92
29 El peón que nadie miraba 95
30 Alicia, peón blanco 98
31 Los dos alfiles de Ámsterdam 101
32 La torre que nadie esperaba 104
33 La torre que nadie podía tomar 107
34 La memoria de Pillsbury 110

V. EL SIGLO XX

35 Cualquier pieza 114
36 El príncipe y el maestro 117
37 La lluvia de monedas 120
38 La máquina que sabía dar mate 123
39 El compositor que ganó a Capablanca 126
40 El rey que perseguía dos liebres 129
41 El orangután que aconsejaba aperturas 132
42 El artista que dejó de pintar 135
43 El club de Vera 138
44 El sirviente que venció a los maestros 141
45 El niño que hizo tablas con el campeón 144
46 El peón que nadie se atrevía a comer 147
47 Más partidas que estrellas 150
48 El campeón que quiso cantar 153
49 El silencio del campeón 156
50 Jugar con las manos 159
51 La partida de HAL 162
52 El escritor que escondía laberintos 165
53 Ajedrez en órbita 168
54 El mate que no era mate 171
55 El match del siglo 174
56 El campeón que dijo que no 177
57 La primera gran maestra 180
58 El yogur sospechoso 183
59 El caballo que saltó a ciegas por la tele 186

VI. DE DEEP BLUE A HOY

60 El campeón y la máquina 190
61 Kaspárov contra el mundo 193
62 Una chica frente al campeón 196
63 El campeón que llegó en chándal 199
64 La partida que duró cien años 202

CÓMO LEER LAS JUGADAS

✦

Cada casilla se nombra con una letra, de la *a* a la *h*, y un número, del 1 al 8. Las piezas se indican con estas figuras:

♔ rey · ♕ dama · ♖ torre · ♗ alfil · ♘ caballo

Los peones no llevan figura: *e4* significa que un peón llega a e4. La **x** indica captura; el signo +, jaque; y **#**, jaque mate. **O-O** es el enroque corto y **O-O-O**, el largo. =♕ indica que un peón corona en dama.

Los puntos suspensivos señalan una jugada de las negras: *23...♕g3*. Los signos **!** y **!!** marcan una jugada buena o brillante, y **?**, un error.

En los diagramas, las blancas juegan de abajo hacia arriba. La casilla h1 es siempre blanca.

PARTE I

✦

Leyendas del origen



✦ *No había trigo en toda la tierra para pagar aquel premio.* ✦

CUENTO I

El precio de un tablero

Leyenda de Sissa

✦

El escriba había preparado una lista de regalos. Tierras junto al río, una casa con patio, cien caballos. Todo estaba previsto para que el rey pudiera mostrarse generoso sin tener que pensar demasiado. Entonces Sissa pidió trigo.

—¿Cuánto trigo? —preguntó el rey.

—Un grano por la primera casilla del tablero. Dos por la segunda. Cuatro por la tercera. Después, siempre el doble.

El rey miró las manos del hombre que acababa de enseñarle aquel juego. No llevaban anillos. Le pareció que también sus deseos debían de ser modestos.

—Te ofrezco una recompensa y me pides las sobras de una cocina.

Sissa no discutió. A veces, para que alguien comprenda una cantidad, conviene dejarle acercarse a ella.

Un criado trajo un cuenco. El escriba colocó un grano, luego dos, luego cuatro. Durante las primeras casillas aún pudo ayudarse con los dedos. Al acabar la primera fila, el rey ya atendía otra conversación.

Yo os invito a quedaros junto al escriba. Es el único que empieza a sospechar lo que ocurre. En la octava casilla hay ciento veintiocho granos; en la siguiente tiene que poner doscientos cincuenta y seis. No empieza de nuevo al cambiar de fila. La condición sigue trabajando.

Mandaron traer otro cuenco. Después, un saco.

—¿Todavía no habéis terminado? —preguntó el rey.

El escriba repasó sus cuentas. No le gustaba corregirse delante de tanta gente, pero aún le gustaba menos entregar una cifra equivocada.

—Majestad, necesitamos consultar los almacenes.

El encargado de los almacenes llegó seguro de sí mismo. Conocía cada granero, cada puerta y cada carga. Se inclinó sobre el pergamino. Su dedo recorrió los números hasta detenerse.

—¿Esta cantidad es para todo el tablero?

—Para una casilla —contestó el escriba.

Hubo un silencio. El rey dejó de mirar a sus invitados.

Las cifras seguían creciendo aunque nadie moviera una pieza. Cada nueva casilla pedía tanto como todas las anteriores juntas y un grano más. Los carros que el encargado imaginaba se convertían en caminos llenos de carros; los graneros, en filas de edificios que ya no cabían en su memoria.

Sissa permanecía al otro lado de la mesa.

—Podías haberme advertido —dijo el rey.

—Os expliqué la condición.

No hace falta que imaginemos un castigo ni un banquete para terminar este cuento. Me basta con dejar al rey delante del primer grano, intentando comprender cómo algo tan pequeño había conseguido comprometer tanta riqueza.

Había escuchado la petición entera. Lo que no había hecho era recorrerla hasta el final.

La cuenta del tablero

Si contamos la primera casilla como 1, la cantidad de la casilla n es 2^{n-1}: multiplicamos 2 por sí mismo n menos una veces. La suma hasta esa casilla es $2^n - 1$: calculamos la potencia de 2 con exponente n y después restamos 1. Son dos cantidades distintas: lo que hay en una casilla y lo que llevamos reunido.

En la casilla 64 hay 9.223.372.036.854.775.808 granos. Para pagar todo el tablero hacen falta 18.446.744.073.709.551.615. Cada casilla nueva contiene un grano más que la suma de todas las anteriores.

El siguiente tablero numera las casillas de la petición: comenzamos en a1, seguimos hasta h1 y continuamos por a2. Esta numeración es una ayuda para hacer la cuenta; las coordenadas de ajedrez permanecen en los márgenes.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	57	58	59	60	61	62	63	64	8
7	49	50	51	52	53	54	55	56	7
6	41	42	43	44	45	46	47	48	6
5	33	34	35	36	37	38	39	40	5
4	25	26	27	28	29	30	31	32	4
3	17	18	19	20	21	22	23	24	3
2	9	10	11	12	13	14	15	16	2
1	1	2	3	4	5	6	7	8	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Las 64 casillas de la petición

Para comprobarlo sin cantidades enormes, suma las cuatro primeras casillas: 1 + 2 + 4 + 8 = 15. La quinta pide 16. Al llegar a la octava, la suma es 255 y la novena pide 256.

¿Sabías que…?

- Uno de los primeros en poner por escrito la leyenda del trigo fue el historiador Ibn Jallikán, en el siglo XIII. Desde entonces se ha contado en Persia, en la India y en toda Europa, con reyes y sabios distintos.
- Dante también conocía la cuenta del tablero. En el canto XXVIII del *Paraíso* dice que los ángeles eran más numerosos que lo que resulta de ir doblando por las casillas del ajedrez.
- Un grano de trigo pesa unos 0,05 gramos. Todo el tablero equivaldría a más de 900.000 millones de toneladas: más de mil años de la cosecha mundial de trigo actual.
- La primera mitad del tablero, las casillas 1 a 32, suma algo más de 4.000 millones de granos: unas 215 toneladas, lo que cabe en una decena de camiones. Lo imposible empieza en la segunda mitad.
- La casilla 64, ella sola, contiene un grano más que las otras 63 casillas juntas: algo más de la mitad de todo el trigo.
- Respuesta a «Para pensar»: el día 11. Ese día tendrías 1.024 granos, la primera cantidad por encima de mil.

Para saber más

- El total exacto del tablero es 18.446.744.073.709.551.615 granos. Curiosamente, es también el mayor número entero sin signo que cabe en 64 bits de memoria de un ordenador: los informáticos se encuentran con la cuenta de Sissa sin saberlo.
- Los matemáticos llaman «crecimiento exponencial» a lo que ocurre en el tablero: cada paso multiplica al anterior. Es lo mismo que pasa con una epidemia o con un rumor que cada persona cuenta a otras dos.

Para pensar

Si empezaras con un grano y doblaras cada día, ¿en qué día superarías los mil?



✦ *Aquella noche, Rávana perdió una guerra en la que no murió nadie.* ✦

CUENTO 2

La reina que ganó a Rávana

Leyenda de la India

✦

En la isla de Lanka, al sur de la India, vivía un rey llamado Rávana. Las leyendas dicen que tenía diez cabezas, que era sabio, poderoso y que tocaba la música como nadie. Pero tenía un defecto: solo pensaba en la guerra. Cuando no estaba luchando, paseaba por el palacio entre lanzas y escudos, contaba soldados y planeaba batallas que aún no existían.

Su esposa, la reina Mandodari, estaba cansada de tanta guerra. Una noche extendió un paño sobre la alfombra, dibujó en él ocho filas de ocho casillas y colocó encima unas figuritas talladas: un rey y su consejero, dos elefantes, dos caballos, dos carros y una fila de soldados de a pie. Enfrente puso otro ejército igual.

—Si tanto te gusta la guerra —le dijo—, líbrala aquí.

Rávana se echó a reír. Él, que había vencido a dioses y a demonios, ¿iba a perder contra unas figuras de madera?

—Te ganaré antes de que se apague la lámpara —contestó, y se sentó.

Mandodari le explicó las reglas. Los carros corren en línea recta de un lado a otro del campo. Los caballos saltan por encima de quien sea. Los elefantes avanzan a saltos en diagonal. Los soldados solo caminan hacia delante. Y el rey, el más importante, apenas se mueve: si lo atrapan, la batalla se acaba.

Rávana atacó como siempre: con todo y sin esperar. Lanzó sus carros, empujó a sus soldados y persiguió las piezas de su esposa por todo el paño. Mandodari, en cambio, movía despacio. Protegía a sus elefantes, acercaba sus caballos y cerraba los caminos uno a uno. Poco a poco, las piezas de Rávana se quedaron solas, lejos de su rey.

La lámpara se apagó. Encendieron otra. Y luego otra más.

Cuando el rey de Rávana se encontró rodeado, sin ninguna casilla a la que huir, el gran guerrero se quedó mucho rato mirando el tablero.

—¿Dónde has aprendido a mandar un ejército? —preguntó al fin.

—Aquí mismo —respondió Mandodari—. Esta noche.

Rávana pidió la revancha. Y otra. Al amanecer seguían los dos inclinados sobre el paño, discutiendo jugadas y riéndose de sus errores. Por primera vez en mucho tiempo, en el palacio de Lanka nadie habló de guerra.

Dicen en la India que así nació el ajedrez: para que los reyes pudieran pelear sin que muriera nadie.

Una leyenda, no un libro sagrado

Esta historia no aparece en el Ramayana, el gran poema de la India en el que Rávana es el enemigo del héroe Rama. Es una tradición contada de boca en boca, y tiene varias versiones. El campeón del mundo Viswanathan Anand recordaba la que le con-

taba su abuela: Rávana enseñó el juego a su esposa para entretenerla, y ella acabó ganándole.

Lo que sí sabe la historia es que hacia el siglo VI ya se jugaba en la India el chaturanga, el antepasado del ajedrez. Su nombre significa «cuatro partes»: las cuatro tropas del ejército indio, carros, caballos, elefantes e infantería. De ellas vienen nuestras torres, caballos, alfiles y peones.

¿Sabías que...?

- En el chaturanga, junto al rey había un consejero que solo podía moverse una casilla en diagonal. Con los siglos se convirtió en la dama, la pieza más poderosa del tablero.
- El alfil viene del elefante: en persa y en árabe se llamaba fil, «elefante». Con el artículo árabe, al-fil, llegó al español como alfil.
- Viswanathan Anand, nacido en 1969, fue el primer gran maestro de la India y cinco veces campeón del mundo.
- Lanka, la isla de Rávana, se identifica a menudo con la actual Sri Lanka.
- Muchas leyendas de países distintos cuentan que el ajedrez se inventó para sustituir una guerra o para consolar a un rey.

Para saber más

- Una de las menciones más antiguas del chaturanga aparece en el *Harshacharita*, una obra escrita por el poeta Bana hacia el año 625. Muchos historiadores creen que el juego nació en el norte de la India uno o dos siglos antes.
- El tablero indio de ocho por ocho casillas se llamaba *ashtapada*. Era más antiguo que el ajedrez y se usaba también para juegos de carreras con dados.
- Hacia el año 1030, el sabio persa al-Biruni describió en la India un ajedrez para cuatro jugadores en el que se tiraban dados para decidir qué pieza movía. Algunos pensaron que era el juego original, pero hoy se cree que es una variante posterior.
- El *Ramayana*, donde se cuenta la historia de Rávana, se atribuye al poeta Valmiki. En la India se sigue representando cada año en teatros y fiestas populares.
- La India es hoy una potencia del ajedrez. En 2022 organizó la olimpiada en Chennai, y en 2024 ganó en Budapest las dos medallas de oro, la absoluta y la femenina.
- En diciembre de 2024, el indio Gukesh Dommaraju se proclamó campeón del mundo con 18 años. Es el campeón más joven de la historia.
- En el *Ramayana*, Rávana es el rey de los demonios de Lanka y rapta a Sita, la esposa del héroe Rama. Mandodari, su esposa, aparece como una mujer sabia que intenta hacerle entrar en razón.
- El carro del chaturanga, *ratha*, se convirtió en el *rukh* persa y después en nuestra torre. Por eso la torre se mueve en línea recta, como un carro de guerra en el campo.
- El director indio Satyajit Ray hizo en 1977 una película titulada *Los jugadores de ajedrez*: dos nobles de Lucknow siguen jugando mientras los británicos se apoderan de su reino.
- A Viswanathan Anand le llamaban «el Tigre de Madrás», por la ciudad donde creció, que hoy se llama Chennai.
- El juego pasó de la India a Persia en el siglo VI. Allí cambió de nombre, pero mantuvo casi intactas las piezas y el tablero.
- La leyenda presenta a Rávana también como un gran músico: se le atribuye la invención de la *ravanahatha*, un antiguo instrumento de cuerda que se toca con arco.
- Entre la India y Sri Lanka hay una cadena de bancos de arena que se llama «el puente de Rama». Según el *Ramayana*, lo construyó el ejército de Rama para llegar a Lanka.

Para pensar

¿Por qué crees que tantas leyendas cuentan que el ajedrez se inventó para evitar una guerra?



✦ *Marte le traía victorias; ella miraba una flor que acababa de abrirse.* ✦

CUENTO 3

Un regalo para Caissa

Fábula poética de Caissa

✦

Marte llegó al jardín contando una victoria. Había preparado la historia durante todo el camino: el momento de la carga, el brillo de las armas, la retirada del enemigo.

Caissa lo escuchó hasta el final.

—Debió de ser difícil —dijo.

Después se agachó junto a una flor que acababa de abrirse.

Marte esperó una pregunta. No llegó.

Probó otro día con una hazaña más grande. Luego llevó un objeto valioso. La joven agradecía las visitas, pero siempre parecía interesarse por algo que él no había previsto: el agua del estanque, una conversación interrumpida, el nombre de un árbol.

Yo no diría que Caissa despreciaba sus regalos. Diría que Marte aún no sabía qué quería compartir con ella, aparte de su propia importancia.

En la tradición poética del ajedrez, Caissa recibe un juego que despierta su atención. En nuestra versión, Marte llega una tarde con una caja que no hace ruido.

—Esta vez no voy a contarte una batalla.

La abre.

Dentro hay dos pequeños ejércitos y un tablero.

Caissa toma un caballo.

—¿Por qué tiene esta forma?

Marte empieza a explicar. Al principio habla como si estuviera dando instrucciones a sus soldados. Ella lo interrumpe con una pregunta. Después con otra.

—Espera —dice él—. Si preguntas tan deprisa, no termino.

—Si no pregunto, no aprendo.

Marte se queda callado. No estaba acostumbrado a que una conversación avanzara por un camino que no hubiera elegido.

Caissa coloca las piezas de acuerdo con sus indicaciones. Descubre que el rey necesita ayuda, que la dama puede llegar lejos y que el peón más pequeño guarda una posibilidad de cambio.

—¿Y puedo hacer algo que no hayas previsto?

—Eso espero.

La respuesta le sorprende incluso a él.

Empiezan a jugar.

Marte ve una combinación y está a punto de mover por los dos. Retira la mano. Caissa necesita decidir, equivocarse, probar otra cosa. El regalo perdería su sentido si él lo utilizara para demostrar que siempre sabe más.

Ella tarda en una jugada. Él mira el jardín. Por primera vez no se siente obligado a llenar el silencio con una hazaña.

Cuando Caissa mueve, ha encontrado una amenaza.

Marte se inclina hacia el tablero.

—No lo había visto.

La joven sonríe.

No hace falta decidir quién gana. Esta tarde ya ha cambiado lo suficiente. Él ha aprendido a escuchar una pregunta sin interpretarla como una interrupción. Ella ha aceptado una invitación porque le apetece, no porque una victoria ajena la obligue a admirar a nadie.

Al guardar las piezas, el caballo vuelve el último a la caja.

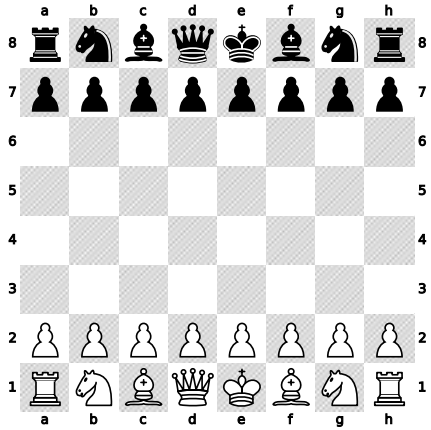
Caissa lo retiene un momento.

—Mañana continuamos.

Marte asiente. Esta vez tiene algo que esperar que no requiere conquistar ningún lugar.

¿SABÍAS QUE...?

- El poema *Caïssa* lo escribió el inglés William Jones en 1763, cuando tenía 17 años. Se inspiró en un poema latino de Marco Girolamo Vida, *Scacchia ludus*, de 1527.
- Jones fue después un sabio famoso. En la India descubrió que el sánscrito, el griego y el latín venían de una lengua común.
- Desde entonces, Caissa es la «diosa» del ajedrez. Muchos clubes llevan su nombre, y los jugadores dicen a veces que Caissa los ha castigado tras un error.
- El nombre llegó hasta las computadoras: Kaissa, un programa soviético, ganó en 1974 el primer campeonato del mundo de programas de ajedrez.
- Caissa coloca las piezas como se hace hoy: cada jugador tiene una casilla blanca en la esquina de su derecha, y la dama empieza en la casilla de su color.
- En el poema de Jones, Marte pide ayuda a Eufrón, dios del deporte, que inventa el ajedrez para que Marte pueda ganarse a Caissa.
- En el poema de Vida, el ajedrez aparece en una partida entre Apolo y Mercurio durante las bodas del Océano y la Tierra.
- La palabra «ajedrez» viene del árabe *ash-shatranj*, y esta del sánscrito *chaturanga*, «cuatro miembros»: infantería, caballería, elefantes y carros.



Posición inicial: casilla blanca en la esquina de la derecha y la dama en su color

PARA SABER MÁS

- Casi todos los nombres europeos del juego vienen de la palabra persa *shah*, «rey», a través del latín: *chess* en inglés, *échecs* en francés, *Schach* en alemán y *scacchi* en italiano.
- Aunque su nombre suene a Grecia antigua, Caissa no aparece en ningún mito griego: es una diosa inventada en el siglo XVIII por los poetas.

PARA PENSAR

¿Qué regalarías para invitar a alguien a pasar tiempo contigo?



✦ *A un juego de ingenio, el sabio respondió con un juego de suerte.* ✦

CUENTO 4

El sabio que respondió con dados

Leyenda persa del siglo VI

✦

Un día llegó a la corte de Cosroes, el rey de Persia, un embajador de la India. Venía acompañado de elefantes cargados de regalos: oro, telas, piedras preciosas. Pero el regalo más importante cabía en un cofre de madera. El embajador lo abrió delante del trono. Dentro había un tablero de sesenta y cuatro casillas y treinta y dos figuras de marfil.

—Mi rey os envía este juego —dijo—. Si vuestros sabios descubren cómo se juega, la India os pagará tributo. Si no lo descubren, seréis vosotros quienes nos lo paguéis a nosotros.

Los sabios de la corte se acercaron al cofre. Tocaron las piezas, las colocaron de mil maneras y discutieron hasta la noche. Nadie entendía nada. ¿Por qué había ocho figuras pequeñas iguales? ¿Qué hacían los elefantes? ¿Para qué servía un rey que apenas podía moverse?

Entonces habló Bozorgmehr, el visir más joven y más sabio del reino.

—Dadme tres días.

Durante tres días y tres noches, Bozorgmehr no salió de su habitación. Movía las piezas a la luz de una vela, las miraba, las volvía a mover. Pensaba como pensaría un general. El rey debe estar en el centro, protegido. A su lado, su consejero, que no se aleja. Los elefantes, los caballos y los carros, a los lados. Delante, los soldados de a pie, que solo avanzan.

Al cuarto día se presentó ante el trono.

—Ya sé jugar —dijo—. Que el embajador se siente conmigo.

Jugaron delante de toda la corte, y Bozorgmehr ganó. El embajador no podía creerlo: aquel hombre había descubierto en tres días lo que en la India había costado siglos.

Pero Bozorgmehr no había terminado. Pidió que trajeran otro tablero, uno que él mismo había inventado durante aquellas noches sin dormir. Tenía casillas en forma de punta, quince fichas para cada jugador y dos pequeños dados.

—Ahora —le dijo al embajador—, que vuestros sabios descubran cómo se juega este.

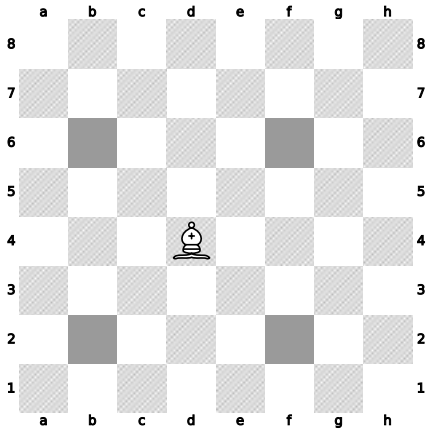
Los sabios de la India estudiaron el juego nuevo durante mucho tiempo. No lograron descifrarlo. Y fue la India quien tuvo que pagar tributo a Persia.

Así, dice la leyenda, el ajedrez llegó a Persia. Y el abuelo del backgammon hizo el viaje al revés.

Lo que cuenta la leyenda

La historia aparece en un breve texto persa, la Explicación del ajedrez, y siglos más tarde en el Libro de los reyes del poeta Ferdowsí, escrito hacia el año 1010. Los historiadores la consideran una leyenda, pero guarda algo cierto: el ajedrez llegó a Persia desde la India en el siglo VI, en tiempos del rey Cosroes I.

En Persia el juego se llamó chatrang y, más tarde, con los árabes, shatranj. Sus piezas no eran como las de hoy. El consejero solo se movía una casilla en diagonal, y el elefante saltaba exactamente dos casillas en diagonal, aunque hubiera otra pieza en medio. El juego que inventó Bozorgmehr se llamaba nard.



El elefante del shatranj: desde d4 solo podía saltar a b2, b6, f2 o f6

¿Sabías que...?

- La palabra «jaque» viene del persa shah, «rey». Y «jaque mate» viene de shah mat, que suele traducirse como «el rey está indefenso».
- Cosroes I, llamado Anushirván, «el del alma inmortal», reinó en Persia entre los años 531 y 579.
- El backgammon es uno de los juegos de tablero más antiguos que se siguen jugando en todo el mundo.
- En el ajedrez no hay dados: todo depende de lo que decidan los jugadores. Por eso se dice que es un juego sin azar.
- Con el elefante que saltaba solo dos casillas, había casillas a las que un elefante nunca podía llegar en toda la partida.

Para saber más

- En el texto persa, el sabio se llama Wuzurgmihr. Explica que el tablero del backgammon representa la tierra, que las treinta fichas son los días y las noches del mes, y que los dados son como el giro de las estrellas, que deciden la suerte de los hombres.
- En persa el ajedrez se llamaba *chatrang*. Cuando los árabes conquistaron Persia, en el siglo VII, adoptaron el juego y lo llamaron *shatranj*.
- Algunas de las piezas de ajedrez más antiguas que se conocen se encontraron en Afrasiab, junto a Samarcanda, en el actual Uzbekistán. Son figuritas de marfil muy pequeñas, un elefante, un caballo, un rey, que tienen unos 1.300 años.
- En el backgammon cada jugador tiene quince fichas y dos dados. Gana quien saca antes todas sus fichas del tablero. Es uno de los pocos juegos de entonces que se juegan casi igual hoy.

Para pensar

El ajedrez no tiene dados. ¿Qué cambia en un juego cuando interviene la suerte?

PARTE II

✦

Califas, reyes y caballeros



✦ *«Sacrifica tus dos torres y no me sacrifiques a mí.»* ✦

CUENTO 5

Sacrifica tus torres

Leyenda del shatranj

✦

Dilaram supo que la apuesta era grave antes de conocer sus condiciones. Lo vio en la manera en que el noble evitaba mirarla. Los demás hablaban de ganancias y pérdidas como si estuvieran contando sacos. Ella escuchó su nombre.

Habían apostado su libertad.

Quiero que nos detengamos ahí. Ninguna partida concede a una persona el derecho a disponer de otra. Si seguimos esta antigua leyenda, será sin olvidar lo que los personajes de la mesa están dispuestos a pasar por alto.

El noble llevaba una posición difícil. Se secaba la frente, movía los labios y comprobaba una y otra vez la misma defensa. Su rival esperaba con las manos sobre las rodillas. Sus dos torres y su caballo rodeaban al rey del noble: a la primera jugada tranquila, sería mate.

—Aún podéis abandonar —le dijo.

Dilaram se acercó. No para suplicar, sino para mirar.

Conocía el movimiento de las piezas. En aquel ajedrez antiguo, el alfil no recorría toda una diagonal como el nuestro: daba un salto corto. Había que pensar con esas reglas. Ella lo sabía y empezó a seguir una ruta que los dos hombres habían descartado.

Una torre podía entrar dando jaque. La tomarían.

La otra podía hacer lo mismo. También desaparecería.

Después quedaba un camino para las piezas pequeñas: el alfil antiguo, un peón y el caballo.

Dilaram volvió al comienzo. Calculó las respuestas. No quería una idea hermosa que se derrumbara ante la primera defensa.

El noble la vio al levantar los ojos.

—¿Tienes algo que decir?

—Sí. Entrega las torres.

Él miró las dos piezas. Eran lo que le quedaba de su orgullo.

—Las dos.

Por primera vez durante aquella tarde, dejó de hablar y escuchó hasta el final.

La primera torre avanzó. El rival capturó.

Entonces el alfil saltó por encima del caballo, como saltaban los alfiles antiguos, y dejó al descubierto el jaque de la otra torre.

La segunda torre ocupó su lugar en la combinación. Hubo otra captura y una expresión de alivio en el rostro del adversario. Había recibido casi todo lo que podía desear.

Casi.

Dilaram no apartó la vista del tablero. El noble siguió la ruta que ella había encontrado. Las casillas antes cerradas se volvieron accesibles. La amenaza final llegó con piezas que parecían insuficientes unos instantes atrás.

El rival comprobó el mate en silencio.

Alguien empezó a felicitar al noble.

Dilaram se levantó.

A mí me interesa ese momento más que el aplauso. Podía quedarse escuchando cómo otros convertían su idea en la victoria de un hombre. También podía recordar a todos por qué había tenido que encontrarla.

—Habéis ganado una partida —dijo—. No habéis adquirido el derecho a volver a apostar mi vida.

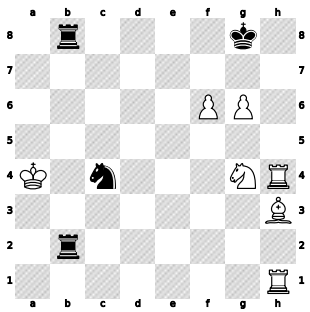
El noble bajó la mirada.

No sé qué respuesta darle en esta versión del cuento. Algunas veces, la mejor manera de dejar a un personaje ante lo que ha hecho es permitir que se quede sin palabras.

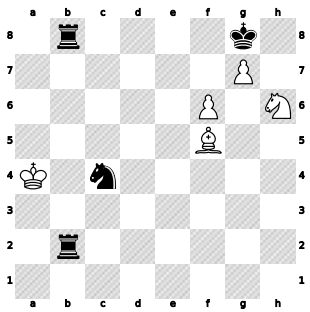
Dilaram salió antes de que guardaran las piezas. Dentro quedaron dos torres fuera del tablero. La decisión verdaderamente importante ya se estaba tomando fuera de la sala.

La posición de Dilaram

Esta es la posición que conservan los manuscritos árabes. Juega el noble, con blancas. Su rey, en a4, está perdido si deja respirar al rival: las negras amenazan mate con sus torres. Por eso cada jugada blanca tiene que ser jaque.



La mansuba de Dilaram. Juegan las blancas



Tras 5. ♘h6: mate con las piezas pequeñas

En el diagrama, el alfil de h3 es el *fil* del shatranj: salta exactamente dos casillas en diagonal, por encima de lo que haya en medio. En toda la partida, cada fil solo podía pisar ocho casillas del tablero.

La solución de Dilaram: 1.♖h8+ ♔xh8, primera torre entregada. 2.♗f5+, el alfil salta por encima del caballo y descubre el jaque de la torre de h1; ♔g8. 3.♖h8+ ♔xh8, segunda torre entregada. 4.g7+ ♔g8 5.♘h6, mate.

Si en la segunda jugada las negras tapan con 2...♖h2, se toma esa torre, 3.♖xh2+ ♔g8, y la combinación sigue igual: 4.♖h8+ ♔xh8 5.g7+ ♔g8 6.♘h6, mate.

Un sacrificio consiste en entregar material a cambio de otra ventaja. La decisión de Dilaram fuera del tablero pertenece a la adaptación literaria de este libro.

¿Sabías que...?

- En el shatranj, el antepasado árabe y persa del ajedrez, no existía la dama. En su lugar estaba el alferza (del persa *farzín*, «consejero»), que solo avanzaba una casilla en diagonal.
- La dama poderosa que conocemos apareció a finales del siglo XV. Uno de los primeros textos que la usan es *Scachs d'amor*, un poema escrito en Valencia hacia 1475.
- Los árabes llamaban *mansuba* a estos problemas de ajedrez. Se copiaban en manuscritos y algunos, como el de Dilaram, se hicieron famosos por la historia que los acompañaba.
- En el shatranj también se ganaba dejando al rival con el rey solo, sin ninguna otra pieza. Era el «rey desnudo». Y en muchas épocas, ahogar al rey contrario no daba tablas, sino la victoria.

Para pensar

¿Quién descubre la solución en esta historia?



✦ *Su problema tardó más de mil años en resolverse, como tardan los diamantes en formarse.* ✦

CUENTO 6

El diamante de As-Suli

Abu Bakr as-Suli, Bagdad, hacia el año 905

✦

En Bagdad, una de las ciudades más grandes del mundo en aquel tiempo, el califa al-Muktafi tenía un campeón de shatranj: el veterano al-Mawardi. Nadie le ganaba. Los cortesanos apostaban por él como quien apuesta a que mañana saldrá el sol.

Un día se presentó en palacio un joven poeta llamado Abu Bakr as-Suli. Sabía de libros, de historia y de versos. Y decía que también sabía de shatranj.

El califa, curioso, los sentó frente a frente. Al principio todos miraban a al-Mawardi, como siempre. Pero As-Suli jugaba de otra manera: tranquilo, paciente, sin prisa por atacar. Llevaba sus piezas a las casillas buenas y esperaba. Poco a poco, el campeón empezó a equivocarse. Y perdió.

Los cortesanos se quedaron callados. El califa miró a su viejo campeón y luego al joven poeta.

—Hoy el agua de rosas ha cambiado de jarra —dijo, y todos entendieron que había un nuevo campeón.

Desde aquel día, en Bagdad se decía «juega como As-Suli» para hablar de alguien que jugaba de maravilla. As-Suli fue maestro de príncipes, jugó partidas sin mirar el tablero y escribió un libro sobre el juego, con aperturas, consejos y problemas.

Ya anciano, a la luz de una lámpara, colocó en su tablero solo cuatro piezas: los dos reyes y dos alferzas, la pieza que más tarde se convertiría en la dama, aunque entonces era muy débil y solo daba un paso en diagonal. Escribió la posición y la primera jugada. Juegan las blancas y ganan.

Parecía fácil. Cuatro piezas, nada más. Pero los que lo intentaban se perdían en un laberinto de jugadas.

Pasaron los siglos. Los copistas copiaron el manuscrito. Las bibliotecas lo guardaron. Jugadores de muchos países lo miraron y lo dejaron. Algunos publicaron soluciones, pero tenían errores.

En 1986, más de mil años después, un gran maestro ruso, Yuri Averbaj, publicó por fin la solución correcta en el boletín de la Olimpiada de Dubái. Años más tarde, un ordenador lo confirmó.

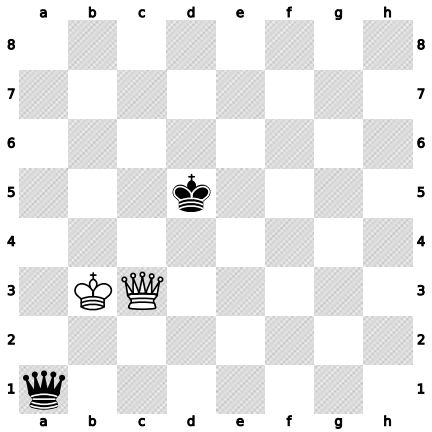
Aquel problema de cuatro piezas se ganó un nombre: el diamante de As-Suli. Porque los diamantes también tardan mucho tiempo en formarse.

Cuatro piezas y mil años

Abu Bakr as-Suli (hacia 870 – hacia 946) fue poeta, historiador, coleccionista de libros y el mejor jugador de shatranj de su tiempo. Entre los años 902 y 908 venció al campeón al-Mawardi ante el califa al-Muktafi. La frase del agua de rosas es de este cuento, no de las crónicas.

En su final más famoso solo hay dos reyes y dos alferzas. La alferza no es nuestra dama: solo se mueve una casilla en diago-

nal. As-Suli dejó escrita la primera jugada, 1.♔b4, pero nadie publicó una solución correcta hasta 1986, cuando lo hizo el gran maestro ruso Yuri Averbaj. Un programa de ordenador la confirmó después.



El diamante de As-Suli. Juegan las blancas y ganan (las «damas» son alferzas)

¿SABÍAS QUE...?

- En el shatranj también ganaba quien dejaba al rival con el rey solo, sin ninguna otra pieza.
- No existía el enroque, y los peones avanzaban siempre una sola casilla, también en su primera jugada.
- Un peón que llegaba al final del tablero solo podía convertirse en alferza.
- Como las piezas eran débiles, las partidas de shatranj eran lentas: había que maniobrar mucho para dar mate.
- As-Suli escribió un Libro del ajedrez con aperturas, problemas y consejos. Muchos jugadores lo copiaron durante siglos.

PARA SABER MÁS

- As-Suli no solo jugaba al ajedrez: fue también poeta, historiador y maestro de príncipes. Uno de sus alumnos llegó a ser califa con el nombre de ar-Radi.
- Los autores árabes clasificaban a los jugadores en categorías, como hoy se hace con los títulos. Los de la primera clase se llamaban *aliyat*, «los altos». As-Suli fue el más famoso de todos ellos.
- Antes que él, otro gran jugador, al-Adli, había escrito un libro de shatranj. As-Suli lo conocía bien y corrigió algunos de sus análisis.
- Bagdad la fundó el califa al-Mansur en el año 762. En tiempos de as-Suli era una de las ciudades más grandes del mundo, con bibliotecas, mercados y jugadores de ajedrez en las plazas.
- Según una leyenda muy repetida, el califa Harún al-Rashid regaló un juego de ajedrez a Carlomagno. Las piezas que se conservan en París con el nombre de «ajedrez de Carlomagno» son en realidad de hacia el año 1100.
- As-Suli escribió sobre las *tabiyas*, las posiciones de salida que los jugadores preparaban en casa. Es lo que hoy llamamos teoría de aperturas.
- Las piezas del shatranj se llamaban *shah* (rey), *firz* (consejero), *fil* (elefante), *faras* (caballo), *rukh* (torre) y *baidaq* (peón).
- Al califa al-Mamún se le atribuye una frase famosa: le parecía extraño gobernar un imperio desde la India hasta al-Ándalus y no ser capaz de gobernar treinta y dos piezas en un tablero.
- Al final de su vida as-Suli cayó en desgracia en la corte y murió escondido en Basora, hacia el año 946.

PARA PENSAR

¿Cómo puede ser tan difícil una posición con solo cuatro piezas?



✦ *Cada regalo que aceptaba era un barrote más de su jaula.* ✦

CUENTO 7

La jaula del rey

Composición de Jaenisch

✦

El rey negro contaba sus conquistas por el tamaño del montón que crecía a un lado del tablero. Una pieza blanca desaparecía y él se sentía más seguro. Otra caía, y su ejército parecía más rico.

—Seguid avanzando —ordenó.

Sus peones obedecieron. Para capturar debían cambiar de columna, acercándose unos a otros. El rey apenas se fijó en aquel detalle. Tenía la mirada puesta en los regalos que le ofrecían.

Imaginemos que podemos entrar en ese tablero. Nos encontraríamos con un monarca muy satisfecho y con unos soldados que llevan tantas victorias encima que ya no pueden apartarse con facilidad.

Al principio, el cerco no parece un cerco. Un peón protege una salida. Otro ocupa una casilla cercana. Todos pertenecen al mismo ejército: ¿qué peligro puede haber en tener a los propios tan cerca?

En la composición que inspira este cuento, las piezas blancas van ocupando lugares donde serán capturadas. Cada entrega obliga a un peón negro a colocarse en una nueva casilla. La ganancia de material se convierte en trabajo de construcción.

El rey tarda en comprender qué se está construyendo.

—Apartad esa torre —ordena.

Un peón la toma.

—Y ese alfil.

Otro peón cambia de columna.

La blancura del ejército enemigo se va apagando. Sin embargo, el rey negro encuentra cada vez menos espacio alrededor de su cuerpo.

Prueba a dar un paso. La casilla está ocupada.

Gira hacia el otro lado. También.

Delante tiene a sus soldados. Detrás, a sus soldados. Ninguno puede cederle el sitio en el momento que lo necesita.

Yo diría que esta es la parte más incómoda del cuento: descubrir que el obstáculo no ha entrado desde fuera. El rey ha ido aprobando cada pequeña decisión que lo ha dejado allí.

Al final, un caballo blanco encuentra el salto decisivo.

No necesita derribar una muralla. Ataca al rey desde una casilla que los peones no pueden alcanzar a tiempo. La jaula ya estaba hecha.

El monarca intenta dar una orden y comprende que una orden no crea una casilla libre. Tampoco puede capturar a uno de sus propios soldados para escapar. Las reglas no se apartan porque la situación le resulte desagradable.

La composición recibe el nombre de la jaula de Tamerlán y recuerda la tradición del cautiverio de Bayaceto. Aquí la hemos convertido en la aventura de un rey

de madera que confunde ganar piezas con mejorar su posición.

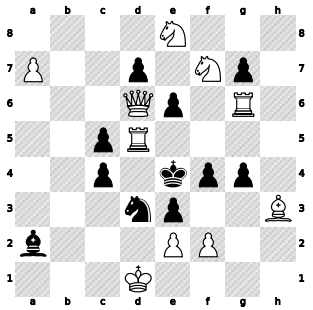
Cuando vuelvo a mirar el tablero, el montón de trofeos me interesa menos que al principio. Prefiero observar los espacios que el rey fue perdiendo.

Las capturas no eran el final del plan. Eran los barrotes.

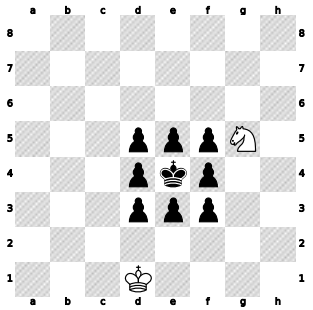
Las capturas que construyen la jaula

Esta versión de la composición de Jaenisch escenifica el encierro en diez jugadas. Hay que advertir un detalle: las blancas ya podrían dar mate inmediato con ♘g5. El interés de la secuencia larga es construir la figura de los ocho peones que rodean a su propio rey, no demostrar que diez sea la distancia mínima.

La línea temática es 1.f3+ gxf3 2.exd3+ cxd3 3.♗f5+ exf5 4.♖d4+ cxd4 5.a8=♗+ ♗d5 6.♖e6+ dxe6 7.♗xd5+ exd5 8.♘f6+ gxf6 9.♕e5+ fxe5 10.♘g5#. La promoción de la quinta jugada forma parte de la escenificación.



Posición inicial de la versión reproducida



Después de 10.♘g5# · Ocho peones forman la jaula

El rey negro ocupa e4. Sus propios peones llenan d3, e3, f3, d4, f4, d5, e5 y f5. No basta con quedar rodeado para estar en mate: hace falta el jaque del caballo de g5, que tampoco puede ser eliminado.

¿Sabías que…?

- Carl Jaenisch (1813-1872) fue un analista nacido en Finlandia que trabajó en San Petersburgo. Su nombre sigue vivo en la apertura: el gambito Jaenisch de la Española empieza con 1.e4 e5 2.♘f3 ♞c6 3.♗b5 f5.
- El nombre de la composición recuerda a Bayaceto I, sultán otomano derrotado por Tamerlán en Ankara en 1402. La tradición cuenta que el vencedor lo llevó prisionero en una jaula de hierro.
- Los compositores llaman a este tipo de idea un «tema de construcción»: lo importante no es la rapidez del mate, sino la figura que dibujan las piezas al final.
- Cuando un caballo da mate a un rey al que sus propias piezas le tapan todas las salidas, se habla de «mate de la coz». El final de la jaula es una versión extrema de esa idea: ocho peones negros encierran a su rey.
- Entre 1862 y 1863 publicó un tratado en tres tomos sobre las matemáticas del ajedrez, con un largo estudio del salto del caballo.
- A Tamerlán se le atribuye una variante gigante, el «ajedrez de Tamerlán», que se jugaba en un tablero de diez por once casillas con piezas como la jirafa o el camello.

Para saber más

- Se cuenta que Tamerlán estaba jugando al ajedrez cuando le anunciaron el nacimiento de un hijo, justo en el momento en que movía la torre, que en persa se llamaba *rukh*. Por eso le puso al niño el nombre de Shah Rukh.

Para pensar

Antes de aceptar un regalo, ¿qué mirarías?



✦ *Una ciudad entera se salvó gracias a un ajedrez.* ✦

CUENTO 8

La ciudad que se salvó jugando

Leyenda de Sevilla

✦

Desde las murallas de Sevilla podían verse las tiendas del ejército. Abenámar las contempló antes de partir. No llevaba soldados suficientes para detenerlas. Llevaba un ajedrez que había encargado con un cuidado extraordinario.

La caja se abrió en el campamento y varios hombres dejaron de hablar. Las maderas oscuras y claras, las incrustaciones y la finura de las piezas invitaban a acercar las manos.

Abenámar permitió que lo vieran. La noticia encontró pronto el camino hasta Alfonso VI.

El rey era aficionado al juego. Pidió examinar aquella maravilla y el emisario aceptó llevarla ante él.

Yo imagino el momento en que Alfonso toma una pieza y la vuelve entre los dedos. Todavía no ha empezado la partida; sin embargo, Abenámar ya ha conseguido lo que buscaba: que el rey desee algo que está dispuesto a ofrecerle.

—Podríais quedaros con el juego —dice.

Alfonso levanta la mirada.

—¿A cambio de qué?

El trato consiste en jugar. Si gana el rey, el ajedrez será suyo. Si gana Abenámar, podrá formular una petición que Alfonso deberá cumplir.

La condición inquieta al monarca. Le gusta conocer el precio de lo que desea.

—Antes tendría que saber qué vais a pedirme.

Abenámar no cambia el trato. Ordena que recojan el tablero.

Entonces intervienen los cortesanos. Hablan de la belleza de las piezas y de la generosidad que cabe esperar de un rey. En las versiones de la leyenda, algunos han sido ganados de antemano por el emisario.

Alfonso termina aceptando.

Juegan delante de testigos.

Por un rato, la riqueza del ajedrez deja de ser lo más interesante que ocurre sobre la mesa. Los dos hombres tienen un rey pequeño que defender. Las amenazas no preguntan quién gobierna fuera del tablero.

Abenámar encuentra el camino hacia la victoria.

Alfonso comprueba la posición y aparta la mano. El juego que deseaba ya no puede ganarlo. Aún queda la otra mitad de la apuesta.

—Hablad.

El emisario pide que el ejército abandone aquellas tierras y permita a Sevilla continuar en paz.

El rey se vuelve hacia quienes le animaron a aceptar. Nadie encuentra ahora una condición pequeña escondida en aquellas palabras.

Yo dejaría un silencio antes de la respuesta. Cumplir una promesa resulta fácil cuando todavía creemos que no nos costará nada.

La tradición cuenta que Alfonso acaba retirándose, después de acordar los tributos y presentes que acompañan la negociación.

Abenámar regresa con el tablero. Desde las murallas intentan leer el resultado en su paso.

Al abrirse la puerta, alguien le pregunta si los niños podrán salir a la calle.

Guarda el ajedrez antes de contestar.

—Podrán.

El objeto que el rey quería poseer ha servido para conservar algo que no cabía dentro de su caja.

Qué se apostaba Abenámar

En esta leyenda, Ibn Ammar ofrece un ajedrez de lujo si Alfonso VI gana. Si gana el emisario, el monarca tendrá que concederle la petición que formule. Abenámar pide la retirada del ejército. No es la apuesta de los granos que se duplican: esa pertenece al cuento de Sissa.

La tradición añade una negociación de tributos y presentes para conseguir la retirada. No se conserva una planilla que permita reconstruir la partida como si fuera una de torneo.

¿Sabías que…?

- Ibn Ammar (1031-1086) fue poeta, amigo de juventud y visir del rey poeta al-Mutamid de Sevilla. Las crónicas lo presentan como un jugador de ajedrez casi invencible.
- La historia de la partida con Alfonso VI la cuenta, entre otros, el cronista al-Marrakushi en el siglo XIII.
- La vida de Ibn Ammar acabó mal. Años después se enfrentó a al-Mutamid, y el rey lo mató con sus propias manos en 1086.
- Dos siglos más tarde, Alfonso X el Sabio, descendiente de Alfonso VI, mandó hacer en 1283 el *Libro de los juegos*. Sus miniaturas muestran a cristianos, musulmanes y judíos jugando juntos al ajedrez.
- Muchas palabras del ajedrez llegaron al español desde al-Ándalus. «Alfil» viene del árabe *al-fil*, «el elefante», y «roque», de donde sale «enroque», de *rujj*, el nombre árabe de la torre.
- El ajedrez entró en Europa a través de la península ibérica y de Sicilia, hacia el siglo X.
- La palabra «jaque» viene del persa *shah*, que significa «rey». Cuando damos jaque, en realidad estamos avisando: «¡rey!».
- Al-Mutamid tampoco terminó bien. En 1091 los almorávides tomaron Sevilla y lo desterraron a Agmat, en Marruecos, donde murió pocos años después.

Para saber más

- Alfonso VI conquistó Toledo en 1085, un año antes de la muerte de Ibn Ammar. Fue la primera gran ciudad de al-Ándalus que pasó a manos cristianas.
- No hay que confundir a este Abenámar con el del famoso romance «¡Abenámar, Abenámar, moro de la morería!», que habla con el rey Juan II ante Granada en el siglo XV.
- Sevilla era entonces la capital de un reino de taifa, uno de los pequeños reinos en que se dividió al-Ándalus cuando desapareció el califato de Córdoba, en 1031.

Para pensar

¿Qué gana una ciudad cuando evita una batalla?



✦ *Un prisionero aburrido acabó enseñando a jugar a todo un pueblo.* ✦

CUENTO 9

El pueblo que aprendió a jugar

Tradición de Ströbeck

✦

El guardia había visto al prisionero tallar durante varios días. Primero apareció un caballo. Después una torre. Las virutas caían junto a la ventana como si alguien estuviera deshaciendo lentamente el aburrimiento.

—¿Para quién son? —preguntó.

—Para quien quiera aprender a usarlas.

El guardia miró la puerta cerrada. No había demasiados candidatos.

El hombre dibujó unas casillas sobre la mesa y colocó las piezas. No empezó por explicarlo todo. Le enseñó cómo se movía una torre y le dejó probar.

El guardia perdió pronto.

—No me habíais dicho que ibais a hacer eso.

—No tengo que decirte lo que voy a hacer. Tienes que intentar descubrirlo.

Al día siguiente volvió con una pregunta. Al otro, con una objeción. Poco después empezó a llevar sus propias amenazas a la mesa.

La tradición de Ströbeck sitúa el comienzo de su afición en un prisionero que enseña a sus guardianes. Los nombres y las circunstancias pertenecen a la leyenda. Yo quiero seguir el viaje del juego cuando cruza la puerta de la torre.

El guardia llega a casa y coloca unas figuras improvisadas sobre la mesa de comer.

—He aprendido una cosa.

Su hija se sienta enfrente.

La primera dificultad no es ganar. Es explicar el caballo sin moverlo por ella.

—Déjame probar —le dice la niña.

El hombre retira la mano. Acaba de descubrir que enseñar requiere una paciencia distinta de la que necesita para jugar.

Al terminar, su mujer pregunta por qué el rey no puede acercarse al otro rey. Él responde, duda y decide consultar al prisionero a la mañana siguiente.

La torre empieza a recibir preguntas de personas que nunca han entrado en ella.

Un vecino hace un tablero. Otro talla piezas menos finas, pero suficientes. En la taberna desplazan un jarro para dejar sitio. En una cocina, alguien protesta porque la partida ocupa el lugar del pan.

El juego se extiende de mesa en mesa. También los errores. Durante un tiempo discuten si una pieza puede hacer algo que el primer guardia explicó mal. La noticia sube a la torre y vuelve corregida.

Me gusta imaginar ese pueblo aprendiendo sin una ceremonia. Una puerta abierta, una pregunta desde la

calle, una revancha al caer la tarde.

El prisionero sigue detrás de sus muros, pero algo de lo que sabe ya pasea por las casas.

Un día el guardia vuelve con una jugada que ha encontrado su hija.

La colocan sobre el tablero. El hombre encerrado la estudia.

—Es buena —dice.

El guardia sonríe como si la hubiera inventado él. Luego se corrige:

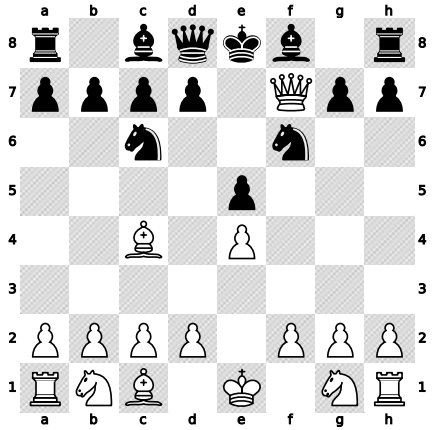
—La encontró ella.

Al anochecer, hay luces en varias ventanas. Detrás de una, alguien enseña. Detrás de otra, alguien pierde y pide volver a empezar.

El conocimiento del prisionero no se ha agotado al repartirlo. Ahora tiene más lugares donde continuar.

¿SABÍAS QUE...?

- Ströbeck es un pueblo de Sajonia-Anhalt, en Alemania, al que llaman «el pueblo del ajedrez».
- Según la tradición, el ajedrez llegó allí en 1011 con un prisionero ilustre, el conde Gunzelin, que enseñó a jugar a sus guardianes.
- Desde 1823 el ajedrez es asignatura en la escuela del pueblo. Los niños aprenden a jugar como aprenden a leer.
- El tablero aparece en el escudo y en las fachadas, y el pueblo tiene un museo dedicado al ajedrez.
- En Ströbeck se celebran partidas vivientes: personas vestidas de piezas que se mueven sobre un gran tablero en la plaza.
- Se cuenta que, durante siglos, el forastero que quería casarse con una joven del pueblo debía jugar antes una partida contra el alcalde.
- En 1616 el duque Augusto de Brunswick, con el seudónimo de Gustavus Selenus, publicó uno de los primeros libros de ajedrez en alemán y habló en él del ajedrez de Ströbeck.
- Según la tradición del pueblo, en 1651 el príncipe elector Federico Guillermo de Brandeburgo le regaló un valioso tablero, que se guardó durante siglos como un tesoro.
- Ströbeck pertenece hoy a la ciudad de Halberstadt, pero sigue presentándose con orgullo como *Schachdorf*, «pueblo del ajedrez».
- Lo primero que aprende cualquier escolar que empieza a jugar es a no caer en el mate del pastor, uno de los mates rápidos más conocidos.



Mate del pastor: 1.e4 e5 2.♗c4 ♘c6 3.♕h5 ♘f6?? 4.♕xf7#

PARA PENSAR

¿A quién podrías enseñar una cosa que ya sabes?



✦ *En aquel castillo vacío, alguien respondía a cada jugada.* ✦

CUENTO 10

El tablero que jugaba solo

Motivo del Mabinogion

✦

La puerta del castillo estaba abierta. Eso fue lo primero que inquietó al viajero. Había esperado guardias, preguntas, quizá un puente levantado. Encontró una sala silenciosa y una mesa con las piezas dispuestas.

—¿Hay alguien?

La pregunta recorrió los arcos y regresó sin respuesta.

El joven dejó el hatillo junto a una silla. Tenía hambre, pero la curiosidad consiguió sentarlo antes de que buscara la cocina.

Adelantó un peón.

Una pieza del otro ejército respondió sola.

Se puso de pie tan deprisa que la silla rozó la pared. Miró bajo la mesa. Rodeó el tablero. Tocó el asiento vacío.

Nada.

Volvió a sentarse.

Los antiguos relatos del Mabinogion conocen tableros maravillosos. Nosotros tomamos ese motivo y damos al castillo un visitante nuevo, uno al que la magia no va a ahorrar el trabajo de aprender.

El joven perdió la primera partida antes de comprender que estaba en peligro.

Recolocó las piezas.

Esta vez jugaría más deprisa. Había visto cómo se movían y suponía que bastaba con imitar aquella seguridad.

Perdió aún antes.

La pieza que lo derrotó regresó a su sitio con una delicadeza que le resultó casi ofensiva.

—Claro. Tú ya sabes lo que va a pasar.

El tablero no se defendió de la acusación. Tampoco presumió.

El muchacho se acercó a la ventana. Fuera había una luna limpia y un patio desierto. Podía marcharse. Nadie le impedía cruzar la puerta que había encontrado abierta.

Antes de hacerlo, miró la posición final.

¿Por qué había perdido?

Al principio encontró respuestas cómodas: el castillo tenía magia, el adversario era invisible, las piezas parecían conocer el camino. Después vio algo menos cómodo. Una amenaza llevaba varias jugadas delante de sus ojos y él nunca se había detenido a mirarla.

Se sentó por tercera vez.

Movió un peón. Esperó la respuesta. Antes de tocar otra pieza, preguntó en voz alta:

—¿Qué quieres hacer?

No hubo voz desde el asiento vacío. Sin embargo, el tablero empezó a parecerle menos oscuro.

Una torre tenía una columna. Un alfil miraba una diagonal. Su rey necesitaba una salida.

A mí me gusta ese instante porque el castillo no ha cambiado en absoluto. Ha cambiado la manera de permanecer en él.

La tercera partida fue más larga. El joven volvió a perder, pero esta vez supo señalar dónde se había equivocado.

Cuando amaneció, colocó las piezas para el siguiente visitante. Se echó el hatillo al hombro y salió sin llevarse ninguna.

La puerta seguía abierta.

Antes de cruzarla, se volvió hacia la silla vacía.

—Mañana, si paso por aquí, quiero la revancha.

Una pieza dio un pequeño golpe sobre la madera.

El viajero decidió tomarlo como una invitación.

¿SABÍAS QUE...?

- El *Mabinogion* reúne relatos galeses de la Edad Media, conservados en dos manuscritos del siglo XIV: el Libro Blanco de Rhydderch y el Libro Rojo de Hergest.
- En ellos aparece el *gwyddbwyll*, un juego galés de tablero del que no conocemos bien las reglas. Por eso conviene no confundirlo del todo con el ajedrez.
- En el relato de Peredur, el héroe entra en un castillo vacío y ve cómo las piezas juegan solas. Cuando su bando pierde, se enfada y arroja el tablero a un lago.
- En otro relato, «El sueño de Rhonabwy», el rey Arturo y Owain juegan sobre un tablero mientras sus ejércitos combaten fuera.
- Lady Charlotte Guest tradujo estos relatos al inglés entre 1838 y 1845, y así se hicieron famosos en toda Europa.
- El viajero del cuento descubre el consejo que dan todos los entrenadores: repasa tus partidas perdidas y busca la jugada en la que empezó el problema.
- El famoso ajedrez de Lewis, tallado en marfil de morsa en el siglo XII y hallado en 1831 en una isla escocesa, muestra cómo eran las piezas en la época de estos relatos.
- Algunas de sus torres son guerreros que muerden el borde de su escudo, como los guerreros furiosos de las sagas nórdicas.
- El tesoro de Lewis reúne 93 objetos: 78 piezas de ajedrez, 14 fichas de otro juego de tablero y una hebilla. 82 están en el Museo Británico de Londres y 11 en el Museo Nacional de Escocia, en Edimburgo.
- En 2019 apareció en una casa de Edimburgo un guerrero de Lewis que se creía perdido. Una familia lo había guardado durante décadas en un cajón, sin saber lo que era, y se subastó por más de 700.000 libras.
- Las piezas del ajedrez mágico con el que juegan Harry y Ron en la primera película de Harry Potter están inspiradas en las de Lewis.
- Algunos estudiosos creen que el *gwyddbwyll* se parecía al *tafl* de los vikingos, en el que un rey rodeado de defensores intenta escapar de un ejército más numeroso.

PARA PENSAR

¿Qué cambiarías si pudieras jugar de nuevo la misma partida?



✦ *Desde entonces, el tablero se cierra como un libro.* ✦

CUENTO II

El libro que guardaba una partida

Leyenda del tablero plegable

✦

La prohibición llegó con palabras solemnes y una mirada dirigida hacia la mesa.

—En este lugar no se juega al ajedrez.

El religioso esperó a que terminaran de explicárselo. Después guardó las piezas en una bolsa. Eso era fácil. Lo difícil era hacer desaparecer un tablero cuadrado en una biblioteca donde hasta el orden de los libros parecía vigilado.

Lo apoyó contra una pared. Llamaba la atención.

Lo metió bajo una tela. Seguía pareciendo un tablero bajo una tela.

Se sentó y miró las estanterías.

Yo me quedaría con él en ese momento, antes de que se le ocurra la solución. Las historias de inventos suelen apresurarse hacia el hallazgo y dejan poco espacio para el rato en que una persona observa algo que todavía no sabe usar de otra manera.

Pasó el dedo por un lomo.

Abrió un libro. Lo cerró.

Después volvió la cabeza hacia el tablero.

—Si pudiera hacer esto...

La idea era sencilla una vez pensada: dividirlo en dos mitades y unirlas para que se cerrara. Abierto tendría sus sesenta y cuatro casillas. Cerrado podría descansar junto a los demás volúmenes.

Buscó madera y una manera de articular las dos partes. La primera prueba no ajustó bien. En la segunda, una mitad quedó un poco más alta. Tuvo que volver a comprobar que la bisagra no interrumpiera el lugar donde debían apoyarse las piezas.

No bastaba con que pareciera un libro. Tenía que seguir sirviendo como tablero.

Cuando terminó, lo sostuvo entre las manos. Cerrado ofrecía un lomo. Abierto, un espacio para una partida.

Lo llevó a la biblioteca.

Un hombre lo vio pasar y asintió con aprobación. El religioso devolvió el saludo con una seriedad que tuvo que esforzarse en mantener.

La leyenda del tablero plegable conserva esta ocurrencia y suele atribuirla a un religioso que quería ocultar el juego. No necesitamos convertirla en una fecha segura de invención para disfrutarla.

Esa noche, el aficionado sacó su extraño volumen de la estantería. Lo colocó sobre la mesa y levantó la tapa.

Donde otros libros ofrecían palabras, aquel ofrecía casillas.

Alguien llamó a la puerta.

El hombre lo cerró de golpe.

—¿Qué leéis? —preguntó una voz desde el umbral.

Miró el lomo, que aún no tenía título.

—Algo que todavía no he terminado.

En esta versión prefiero dejar la pregunta sin sospechas y concederle un momento de tranquilidad. Cuando los pasos se alejan, vuelve a abrir el tablero.

Las piezas esperan dentro de la bolsa. El caballo sale primero.

No ha vencido a la prohibición con un discurso. Ha encontrado una forma nueva para un objeto conocido. Y ahora tiene delante una partida que, si llegan visitas, podrá guardar entre dos libros.

Dos mitades y sesenta y cuatro casillas

Plegar un tablero por la mitad no cambia su número de casillas. Cada mitad contiene cuatro filas de ocho, treinta y dos casillas; al abrirlo vuelven a aparecer las ocho filas completas.

Al colocarlo para jugar al ajedrez actual, la esquina derecha más próxima a cada jugador debe ser blanca. Con las blancas abajo, esa casilla es h1. La historia del religioso es una leyenda sobre la ocurrencia, no una fecha de invención que demos por comprobada.

¿Sabías que…?

- Durante la Edad Media, algunos eclesiásticos miraron mal el ajedrez. En 1061 el cardenal Pedro Damián reprendió por carta a un obispo por haberse pasado la tarde jugando.
- Con el tiempo cambió la opinión: el ajedrez pasó a verse como un juego de ingenio, y en muchos monasterios se jugaba con normalidad.
- La leyenda del tablero que parecía un libro suele situarse hacia 1125, pero no hay documento que lo confirme.
- Los tableros plegables siguen siendo los más comunes: en cada club hay docenas, y al cerrarlos guardan dentro las piezas.
- Hubo también juegos de bolsillo y de viaje, con piezas de clavija o imanes, para jugar en el tren o en el barco.
- En el siglo XIX se hizo popular el ajedrez por correspondencia: las jugadas se enviaban por carta y una partida podía durar años.
- Cada mitad del tablero plegado tiene dieciséis casillas blancas y dieciséis negras.
- Uno de los primeros matches por correspondencia famosos lo jugaron dos clubes, el de Londres y el de Edimburgo, entre 1824 y 1828. Ganó Edimburgo.
- Hoy el ajedrez por correspondencia tiene su propia federación internacional, la ICCF, fundada en 1951, y su propio campeonato del mundo. Las jugadas ya no viajan por carta, sino por internet.
- El Códice Manesse, un libro de canciones pintado hacia 1300, muestra al margrave Otón IV de Brandeburgo jugando al ajedrez con una dama.
- Las reglas de la FIDE piden para los torneos casillas de entre 5 y 6 centímetros de lado, y un rey de unos 9,5 centímetros de alto.

Para saber más

- Los primeros tableros árabes solían ser de un solo color, con las casillas marcadas por líneas. Las casillas blancas y negras alternas se generalizaron en Europa hacia los siglos XI y XII.
- En muchos tableros de viaje antiguos, un lado servía para el ajedrez y el otro, para el backgammon, que en España se llamaba «tablas reales».

Para pensar

¿Qué dos objetos combinarías para inventar algo útil?



✦ *Huon ganó, pero nunca supo si ella le había dejado ganar.* ✦

CUENTO 12

La princesa que eligió perder

Huon de Burdeos, cantar de gesta del siglo XIII

✦

Huon de Burdeos era un joven caballero francés con muy mala suerte. Un día, en un bosque, se defendió de un hombre que lo atacaba y lo mató sin saber quién era. Era el hijo del emperador Carlomagno.

El emperador, furioso, le impuso un castigo imposible: viajar hasta Oriente, entrar en el palacio del emir de Babilonia, besar a su hija delante de todos y volver con un mechón de la barba del emir y cuatro de sus dientes. Huon partió sin protestar.

Por el camino llegó a una ciudad llamada Monbranc. Allí gobernaba el emir Ivorin, que tenía una hija muy lista y muy orgullosa. Nadie le había ganado nunca al ajedrez. Su padre había hecho un anuncio terrible: quien jugara con ella y perdiera, perdería la cabeza. Quien ganara, se casaría con ella y recibiría la mitad del reino.

Huon, que se hacía pasar por un humilde criado, dijo que él jugaría.

Le trajeron un tablero magnífico y unas piezas de marfil. La princesa se sentó enfrente, lo miró de arriba abajo y sonrió. La partida empezó mal para Huon. Perdía piezas, se ponía nervioso, dudaba. Ella se reía de él.

—¿Este es el valiente que venía a ganarme? —decía.

Pero, a medida que la partida avanzaba, la princesa empezó a mirar más a Huon que al tablero. Y empezó a equivocarse. Primero una pieza mal movida. Luego otra. Huon, sorprendido, vio que el rey de la princesa se había quedado sin defensa.

Se detuvo con la mano en el aire. Podía ganar. Y lo hizo.

Todos esperaban que pidiera su premio: la princesa y medio reino. Pero Huon se levantó y habló al emir:

—Guardad a vuestra hija para otro. Yo tengo un señor al que servir y una misión que cumplir.

El emir, aliviado, le regaló cien marcos de plata, y Huon los aceptó.

La princesa se marchó del salón muy enfadada. Al pasar junto a él le dijo algo que nadie olvidó:

—Si hubiera sabido que ibas a hacer esto, te habría dado mate.

Huon siguió su camino hacia Babilonia. Le esperaban muchas más aventuras. Pero nunca supo del todo si aquella partida la había ganado él o se la había regalado ella.

Un poema de caballeros

Huon de Burdeos es un cantar de gesta francés del siglo XIII, un largo poema de aventuras de caballeros. Huon mata sin querer al hijo de Carlomagno y recibe como castigo una mi-

sión imposible en Oriente. Le ayuda Oberón, el rey de las hadas.

La partida de ajedrez sucede en el camino, en la ciudad de Monbranc. El poema no aclara si la princesa se dejó ganar: cuenta que empezó a equivocarse cuando se fue enamorando de Huon, y que al final confesó que le habría dado mate si hubiera sabido que él iba a renunciar al premio.

¿Sabías que...?

- Oberón, el rey de las hadas de este poema, es el mismo personaje que aparece siglos después en El sueño de una noche de verano, de Shakespeare.
- En la Edad Media se decía que un caballero debía saber montar, nadar, tirar con arco, luchar, cazar, escribir versos y jugar al ajedrez.
- En muchos cuentos medievales una partida de ajedrez decide una boda, un reino o la vida de alguien.
- La dama del ajedrez medieval todavía era muy débil: solo se movía una casilla en diagonal.
- La versión en prosa que se suele leer hoy la publicó el filólogo francés Gaston Paris en 1898.

Para saber más

- *Huon de Burdeos* es un cantar de gesta francés de hacia 1260. Para ganarse el perdón de Carlomagno, Huon tiene que viajar a Babilonia y traerle la barba y cuatro muelas del emir.
- En el poema, Oberón es un rey de las hadas con aspecto de niño, hijo de Julio César y del hada Morgana. Le regala a Huon un cuerno mágico que le saca de muchos apuros.
- La historia tuvo mucho éxito siglos después. El alemán Christoph Martin Wieland la convirtió en el poema *Oberón* (1780), y Carl Maria von Weber en una ópera con el mismo nombre (1826).
- En los cantares de gesta el tablero no siempre acaba bien. En la leyenda de Ogier el Danés, el hijo de Carlomagno mata al hijo de Ogier golpeándolo con un tablero tras una discusión de partida.
- Hacia 1300, el fraile italiano Jacobo de Cessolis escribió un sermón en el que cada pieza del ajedrez representaba un grupo de la sociedad: el rey, los jueces, los caballeros, los campesinos. Fue uno de los libros más leídos de la Edad Media.
- Hacia 1474 el impresor William Caxton publicó una traducción inglesa de ese libro. Fue uno de los primeros libros impresos en inglés.
- El poema pertenece al ciclo de Carlomagno, como la *Canción de Roldán*: historias de los caballeros que rodeaban al emperador.
- En otro cantar, *Los cuatro hijos de Aymón*, el caballero Reinaldos mata a un sobrino de Carlomagno golpeándolo con el tablero tras una discusión sobre la partida.
- En algunas versiones de la leyenda de Tristán e Isolda, los dos beben el filtro de amor en el barco mientras juegan al ajedrez.
- A finales del siglo XIV se escribió en Francia *Los ajedreces amorosos*, un largo poema en el que un joven y una dama juegan una partida que representa el amor.
- En la Edad Media, una partida de ajedrez era una de las pocas ocasiones en que un caballero y una dama podían sentarse frente a frente y conversar.

Para pensar

¿Es justo perder a propósito? ¿Y ganar sabiendo que el otro se ha dejado?



✦ *Un rey sabio mandó escribir un libro para enseñar a jugar.* ✦

CUENTO 13

El libro del rey Sabio

Libro de los juegos, Sevilla, 1283

✦

En el alcázar de Sevilla, a finales del verano de 1283, un rey cansado pidió que le leyeran otra vez el principio de su libro.

Se llamaba Alfonso. Era rey de Castilla y de León desde hacía más de treinta años, y en todos sus reinos lo llamaban el Sabio. Había mandado escribir leyes, crónicas, tablas para seguir el movimiento de los planetas y cientos de canciones a la Virgen. Pero aquel libro era distinto. Trataba de algo que todos sus súbditos entendían sin necesidad de maestros: jugar.

El escriba abrió el pergamino y empezó a leer.

Contaba el libro que en la India hubo un rey que quiso saber qué valía más en la vida, el seso o la ventura, la inteligencia o la suerte. Reunió a tres sabios. El primero defendió el seso, y para demostrarlo trajo un tablero de sesenta y cuatro casillas en el que nada dependía del azar: era el ajedrez. El segundo defendió la ventura y trajo unos dados, donde la cabeza no servía de nada. El tercero dijo que lo mejor era usar las dos cosas a la vez, y trajo las tablas, un juego en el que se tiraban los dados y después había que pensar cómo mover las fichas.

El rey Alfonso sonrió. Le gustaba aquella historia porque no daba la razón a nadie del todo.

Durante años, sus copistas y sus pintores habían trabajado en aquellas hojas. Habían recogido más de cien problemas de ajedrez, muchos venidos de los libros árabes, con la posición dibujada y la manera de resolverlos. Habían explicado juegos enormes, como el «grande acedrex», de doce casillas por lado, con grifos, unicornios y jirafas entre las piezas. Habían inventado un ajedrez para cuatro jugadores, con los colores de las cuatro estaciones del año.

Y habían pintado jugadores. Muchos jugadores.

En las miniaturas del libro se sentaban frente al tablero reyes y pastores, damas y monjes, caballeros cristianos, sabios musulmanes y maestros judíos. Algunos discutían. Otros se miraban en silencio, con una pieza todavía en la mano. En la Castilla de entonces no siempre convivían en paz. Sobre el tablero, al menos, jugaban con las mismas reglas.

—¿Por qué un libro de juegos, señor? —se atrevió a preguntar el escriba—. Vuestros otros libros enseñan cosas serias.

El rey tardó en responder.

—Dios quiso que los hombres tuvieran alegría para soportar los cuidados y los trabajos —dijo—. Y el juego es una manera de tenerla, incluso para quien ya no puede montar a caballo ni ir a la guerra.

Alfonso murió en Sevilla al año siguiente. Su libro de los juegos sobrevivió a los reyes, a las guerras y a los siglos. Hoy se guarda en la biblioteca del monasterio de El Escorial, y sus jugadores pintados siguen inclinados sobre el tablero, esperando la próxima jugada.

Qué hay en el libro

El título completo es *Libro de axedrez, dados e tablas*. Se terminó en Sevilla en 1283, durante el reinado de Alfonso X, y es uno de los libros de juegos más antiguos y más bellos de Europa.

La primera parte, la más larga, está dedicada al ajedrez. Explica cómo se mueven las piezas y recoge 103 problemas, cada uno con su posición pintada y su solución.

Las piezas tenían nombres que hoy suenan extraños: el rey, la alferza, que hacía de dama y solo avanzaba una casilla en diagonal, el alfil, el caballo, el roque, que era la torre, y los peones.

Después vienen los dados, las tablas, que se parecían al backgammon actual, y variantes como el gran ajedrez de doce por doce casillas o el ajedrez de los cuatro tiempos, para cuatro jugadores.

¿Sabías que...?

- Alfonso X nació en Toledo en 1221 y reinó en Castilla y León desde 1252 hasta su muerte, en 1284.
- El libro tiene unas ciento cincuenta miniaturas, pintadas con colores vivos y oro.
- En el ajedrez de los cuatro tiempos, cada jugador llevaba un color: verde para la primavera, rojo para el verano, negro para el otoño y blanco para el invierno.
- En el gran ajedrez aparecían piezas inventadas, como el «aanca», un ave fabulosa parecida al grifo, o la «cocatriz», un animal monstruoso.
- La palabra «ajedrez» viene del árabe *ash-shatranj*, y esta del sánscrito *chaturanga*, el nombre del juego en la India.
- Alfonso X hizo de la corte de Toledo un gran centro de traducción, donde trabajaban juntos sabios cristianos, musulmanes y judíos.
- Hoy se pueden ver reproducciones del libro, llamadas facsímiles, que copian hasta las manchas y los agujeros del pergamino.

Para saber más

- El libro tiene tres partes: ajedrez, dados y tablas, que es como se llamaba entonces el juego parecido al backgammon. Al final añade juegos raros, como el alquerque, el gran ajedrez y el ajedrez de los cuatro tiempos.
- Los problemas del libro se resuelven con las reglas antiguas: la dama y el alfil todavía eran piezas débiles, y muchos terminan con mate en un número fijo de jugadas.
- En el prólogo, Alfonso X explica que hay tres clases de juegos: los que dependen solo del ingenio, como el ajedrez; los que dependen solo de la suerte, como los dados; y los que mezclan las dos cosas, como las tablas.
- Muchos de los problemas del libro proceden de colecciones árabes de *mansubat*, que los traductores de la corte conocían bien.
- Alfonso X mandó hacer también las *Cantigas de Santa María*, las *Siete Partidas* y unas tablas astronómicas que se usaron en Europa durante siglos.

Para pensar

Si tuvieras que elegir entre un juego de inteligencia y uno de suerte, ¿cuál elegirías y por qué?



✦ *Lo que ganó fue tiempo para terminar una carta.* ✦

CUENTO 14

Hasta la última jugada

Cuento original

✦

El viajero llevaba una carta sin terminar. Había escrito el saludo varias semanas antes y la había guardado, convencido de que al día siguiente encontraría el momento adecuado.

Luego vino otro camino. Otra posada. Una diligencia que no podía perder.

Cuando llegó al mar, encontró a la Muerte sentada junto a una mesa de piedra.

No le sorprendió tanto verla como reconocer que, al fin, ya no tenía una tarea con la que distraerse.

—¿Me esperabas?

Ella asintió.

El hombre dejó la bolsa en el suelo. Al hacerlo, oyó crujir el papel de la carta.

Sobre la mesa había un tablero.

—¿Sabes jugar? —preguntó.

—Sí.

—Entonces te propongo una partida.

La Muerte lo observó sin impaciencia.

—¿Qué quieres conseguir?

El viajero miró el agua. Podía haber pedido vivir para siempre. Le pareció una respuesta inmensa para alguien que aún no sabía aprovechar una tarde.

—Un poco de tiempo.

Ella acercó una silla.

Esta historia no pretende contar una antigua partida conservada. La estamos inventando alrededor de un motivo que muchos relatos han compartido: sentarse a jugar con la Muerte. Yo prefiero imaginar que el viajero no intenta engañarla, sino averiguar qué le queda por decir.

Movieron unas piezas.

El hombre buscaba una buena jugada, pero le acudían otros pensamientos. Una casa con una ventana encendida. El nombre que había dejado escrito al principio de la carta. Una conversación aplazada porque siempre había algo más urgente.

Cerca de la playa, unos niños empezaron a correr. Uno perdió una sandalia. Los demás se detuvieron para esperarlo y después volvieron a echar a correr, riéndose.

El viajero levantó la cabeza.

Había pasado años persiguiendo destinos lejanos. Ahora habría cambiado muchos de ellos por sentarse una hora junto a una persona concreta.

La Muerte no tocó el tablero.

—Ya sabes para qué lo quieres —dijo.

Él asintió.

Apartó la mano del caballo que estaba pensando mover y abrió la bolsa. Sacó el papel doblado. Lo alisó

sobre la piedra.

—No necesito prometer grandes cosas —murmuró —. Necesito decir que me acuerdo.

Escribió.

La tarde continuó cambiando de color. Ella esperó al otro lado de la mesa, sin hacer trampas ni reclamar una victoria.

No voy a decidir si la carta llegó, ni cuánto tiempo le fue concedido. Ese final nos llevaría a medir el regalo por su duración.

Prefiero quedarme con el hombre escribiendo por fin lo que había dejado para mañana.

Al terminar, dobló la hoja con cuidado. Después miró el tablero. Todavía había una partida abierta.

Por primera vez en mucho tiempo, no pensó en todo lo que tenía pendiente. Pensó en la persona a la que acababa de dirigirse.

¿SABÍAS QUE...?

- El motivo de jugar al ajedrez con la Muerte es muy antiguo. Hacia 1480, el pintor Albertus Pictor la pintó jugando con un hombre en una iglesia de Täby, cerca de Estocolmo.
- Esa pintura inspiró a Ingmar Bergman para *El séptimo sello* (1957), donde un caballero que vuelve de las cruzadas juega con la Muerte para ganar tiempo.
- En el ajedrez de competición el tiempo también se juega. El reloj con dos esferas empezó a usarse en los torneos a finales del siglo XIX; cuando un jugador agota su tiempo, se dice que «se le cae la bandera».
- En las partidas lentas de hoy cada jugador puede disponer de más de dos horas. En el ajedrez *bala*, de un minuto.
- En la película, el caballero no logra ganar a la Muerte. Pero mientras dura la partida, una familia de cómicos consigue escapar.
- La expresión «jaque mate» viene del persa *shah mat*, que suele traducirse como «el rey está indefenso».
- Un viejo refrán italiano lo resume: al terminar la partida, el rey y el peón vuelven a la misma caja.
- En el torneo de Londres de 1862 se usaron relojes de arena para controlar el tiempo de cada jugador.
- La imagen del caballero que juega con la Muerte en la playa se ha imitado muchas veces, en comedias, anuncios y dibujos animados.
- En el ajedrez por correspondencia ocurre lo contrario: cada jugada se puede pensar durante días.

PARA SABER MÁS

- En *El séptimo sello*, el caballero Antonius Block lo interpretó Max von Sydow, que años después también se hizo famoso en películas como *El exorcista*.
- La banderita que cae cuando se acaba el tiempo se añadió a los relojes de ajedrez hacia 1900. Antes, los árbitros tenían que vigilar la aguja con mucha atención.
- Hoy casi todos los relojes de torneo son digitales y suman unos segundos por cada jugada, un invento de Bobby Fischer.

PARA PENSAR

Si tuvieras un rato más, ¿con quién lo compartirías?



✦ *Cuatro vueltas alrededor de la mesa, y la solución apareció.* ✦

CUENTO 15

Las cuatro vueltas de Alí

Leyenda de la corte de Tamerlán

✦

Alí llevaba tanto rato alrededor de la mesa que había abierto un pequeño camino en el polvo. Se detenía, miraba las piezas, avanzaba unos pasos y volvía a mirar. No buscaba una sombra más fresca. Buscaba una jugada.

Tamerlán lo vio desde la entrada de su tienda.

—¿Qué puede ocupar tanto tiempo a mi mejor jugador?

—Un mate en dos, señor.

El rey se acercó. Detrás llegaron los cortesanos, que sabían acompañar una curiosidad real como si acabaran de sentirla por su cuenta. Mustasín se colocó donde pudiera ver el tablero y, sobre todo, la cara del monarca.

Al principio, Tamerlán examinó la posición con una sonrisa. Después cruzó los brazos. Un caballo pareció ofrecerle una solución; la comprobó y volvió a dejarlo. Alí seguía caminando.

Mustasín se aproximó al maestro.

—Decidme la respuesta. Yo encontraré la ocasión de ayudarlo.

Alí apenas oyó el susurro. En su cabeza acababa de descubrir otra posibilidad.

—Basta —ordenó el rey—. Enséñanos la solución.

Alí adelantó un peón hasta la última fila y lo cambió por un alfil. El rey negro solo tenía una respuesta; a continuación llegaba el mate.

Una promoción menor. Tamerlán había buscado una dama y, por buscarla, había pasado de largo.

—Majestad, Alí no dijo hacia dónde avanzaban los peones —se apresuró a decir Mustasín.

Tamerlán aceptó la excusa con un gesto. Los cortesanos recuperaron el aire.

Alí giró el tablero un cuarto de vuelta.

—Si pensabais en esta dirección, también hay solución.

Ahora el peón debía convertirse en caballo. Alí mostró las dos jugadas con la satisfacción tranquila de quien comparte algo hermoso. No estaba corrigiendo al rey: estaba explicando el problema. Esa diferencia solo existía en su cabeza.

Tamerlán dijo que tampoco era aquella la orientación que había supuesto.

Otra vuelta. Esta vez, una torre.

Yo querría detener aquí la mano de Alí. Pedirle que mire alrededor. Que advierta cómo Mustasín ha dejado de sonreír y cómo los demás estudian cualquier cosa menos el tablero. Pero el maestro ve una construcción extraordinaria: cuatro orientaciones, cuatro respuestas distintas.

Mustasín dio el último giro.

—Su Majestad se refería, naturalmente, a este lado.

Era una salida. Alí podía admitir una confusión, inclinarse y guardar las piezas.

En lugar de eso, movió otro peón.

—Entonces hay que pedir dama.

Mostró el último mate. Los cuatro cambios posibles de un peón habían encontrado su sitio. La obra estaba completa.

Tamerlán tardó en hablar. Cuando lo hizo, ordenó que le cortaran la cabeza.

No voy a acompañar a los guardias. Prefiero quedarme junto a la mesa vacía. Allí, el problema seguía siendo admirable y la sentencia seguía siendo injusta.

Alí había comprendido todas las posiciones del tablero. No había comprendido el peligro de explicar una verdad a quien necesitaba quedar siempre por encima de ella.

Las cuatro soluciones de Alí

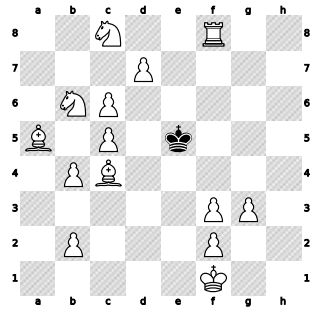
En los cuatro diagramas juegan las blancas y dan mate en dos. Giramos la disposición de las piezas un cuarto de vuelta cada vez y volvemos a representarla en un tablero de coordenadas normales, con h1 blanca. El sentido de avance de los peones se lee siempre hacia la octava fila.

Primera orientación: 1.d8=♗! ♔d4 2.♗f6#. Si se corona dama, se alteran las casillas disponibles para el rey y no se reproduce esta solución. El alfil recién nacido es exactamente la pieza que necesita el problema.

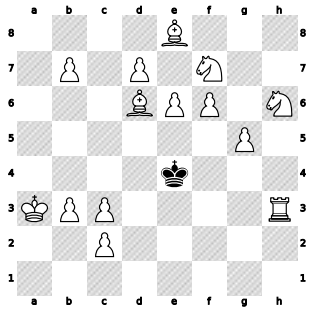
Segunda orientación: 1.d8=♘! ♔d5 2.♗c6#. El nuevo caballo modifica las casillas que controla el blanco; el mate lo da el alfil que ya estaba en e8.

Tercera orientación: 1.g8=♖! ♔d5 2.♖d8#. Esta vez el peón necesita convertirse en torre.

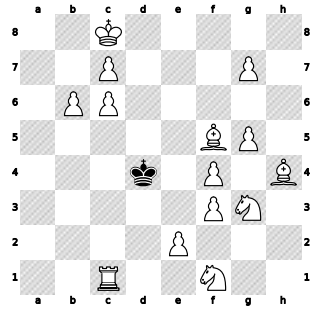
Cuarta orientación: 1.f8=♕! ♔e5 2.♕c5#. La última vuelta reúne la cuarta posibilidad legal de promoción.



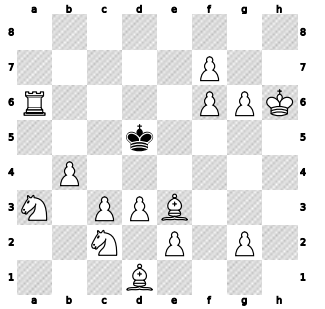
Orientación 1 · Promoción en alfil



Orientación 2 · Promoción en caballo



Orientación 3 · Promoción en torre



Orientación 4 · Promoción en dama

La ejecución de Alí pertenece a la leyenda; no hay constancia histórica de ella. La posición se atribuye a Cuppini y fue incorporada a un relato de época. Es ajedrez moderno dentro de una ficción, no una partida medieval conservada. En la cuarta orientación, el alfil de d1 no puede proceder de la posición inicial habitual: los peones de e2 y g2 bloquean la salida del alfil de f1 y siguen presentes los ocho peones blancos. Las jugadas indicadas sí funcionan desde el diagrama compuesto.

La anécdota no consiste en cambiar de bando durante una partida: consiste en reinterpretar la orientación de un mismo conjunto de piezas. Cada giro crea un problema nuevo.

Para pensar

¿Puede una pieza más pequeña ser la mejor elección?

PARTE III

✦

Renacimiento y Siglo de Oro



✦ *Tres poetas jugaron una partida en verso.* ✦

CUENTO 16

La dama de Valencia

Scachs d'amor, hacia 1475

✦

En la sala de un palacio de Valencia, iluminada por la luz de la tarde, tres caballeros se reunieron alrededor de un tablero. No iban a jugar una partida cualquiera. Iban a jugarla en verso.

Eran tres poetas de la Valencia del siglo XV, la ciudad más rica y animada de la Corona de Aragón: Francesc de Castellví, Narcís Vinyoles y Bernat Fenollar. Habían decidido escribir juntos un poema en valenciano que fuera a la vez una partida de ajedrez y una historia de amor. Lo titularon *Scachs d'amor*, «ajedrez de amor».

Castellví llevaría las piezas rojas y hablaría en nombre de Marte, el dios de la guerra. Vinyoles llevaría las verdes y hablaría por Venus, la diosa del amor. Fenollar haría de árbitro, con la voz de Mercurio, y explicaría en cada estrofa las reglas del juego.

Pero las reglas que explicó eran nuevas.

Hasta entonces, en el ajedrez de Europa, la pieza que acompañaba al rey era débil. Se llamaba alferza y solo podía moverse una casilla en diagonal. En la partida de los poetas, en cambio, aquella pieza se llamaba «dama», y podía recorrer el tablero por filas, columnas o diagonales, hasta donde el camino estuviera libre. Era la pieza más poderosa del juego.

Nadie sabe con seguridad quién inventó aquella dama nueva ni dónde. Pero *Scachs d'amor* es uno de los textos más antiguos conservados en que aparece. Y quizá no sea casualidad que surgiera en una época en que una reina poderosa, Isabel de Castilla, empezaba a dominar la política de los reinos de España.

La partida del poema avanza estrofa a estrofa. Marte ataca con decisión. Su dama sale pronto, entra en el campo de Venus y captura piezas. Los poetas comparan cada jugada con los pasos del enamoramiento: la mirada, la conversación, la esperanza, el deseo.

Al final, en la vigésima primera jugada, la dama roja da jaque mate. Marte gana la partida. Mercurio lo anuncia en verso y explica qué enseña cada pieza sobre el amor.

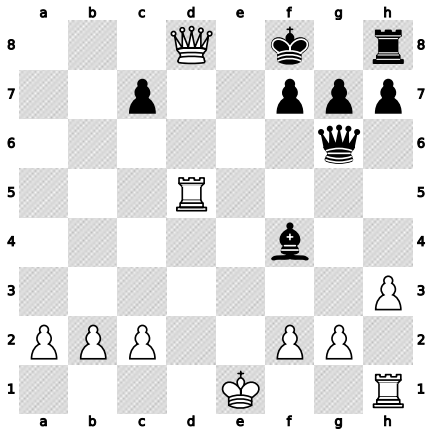
El ajedrez con la nueva dama se extendió muy deprisa. En pocos años los jugadores de Italia, Francia y España lo adoptaron. Lo llamaban «ajedrez de la dama», o también *de la rabiosa*, porque las partidas se volvieron mucho más rápidas y violentas. El nuevo ajedrez fue desplazando al antiguo en toda Europa.

Aquellos tres poetas no lo sabían, pero estaban escribiendo una de las primeras partidas del ajedrez que todavía jugamos hoy.

La partida del poema

La partida de *Scachs d'amor* es la más antigua conocida con las reglas modernas de la dama. Traducida a la notación actual:

1.e4 d5 2.exd5 ♕xd5 3.♘c3 ♕d8 4.♗c4 ♘f6 5.♘f3 ♗g4 6.h3 ♗xf3 7.♕xf3 e6 8.♕xb7 ♘bd7 9.♘b5 ♖c8 10.♘xa7 ♘b6 11.♘xc8 ♘xc8 12.d4 ♘d6 13.♗b5+ ♘xb5 14.♕xb5+ ♘d7 15.d5 exd5 16.♗e3 ♗d6 17.♖d1 ♕f6 18.♖xd5 ♕g6 19.♗f4 ♗xf4 20.♕xd7+ ♔f8 21.♕d8#



Posición final tras 21.♕d8#: la dama de Marte da mate

Curiosamente, las negras empiezan con 1...d5, la defensa escandinava, que todavía se juega en los torneos de hoy.

¿Sabías que...?

- El poema tiene 64 estrofas de nueve versos, una por cada casilla del tablero.
- Bernat Fenollar era sacerdote y uno de los poetas más conocidos de Valencia. Organizaba certámenes literarios en la ciudad.
- Poco después, en 1495, el valenciano Francesc Vicent publicó un libro de problemas con las nuevas reglas. Se ha perdido y no se conserva ningún ejemplar.
- El libro impreso más antiguo de ajedrez moderno que se conserva es la *Repetición de amores y arte de ajedrez*, de Luis Ramírez de Lucena, publicado en Salamanca hacia 1497.
- En el ajedrez antiguo el alfil tampoco era como hoy: saltaba dos casillas en diagonal. Cambió al mismo tiempo que la dama.
- Hoy en Valencia hay una ruta y varias exposiciones que recuerdan que el ajedrez moderno pudo nacer en esa ciudad.
- Bernat Fenollar organizó en 1474 un certamen de poesía en Valencia. Las poesías se imprimieron ese mismo año en uno de los primeros libros impresos de España.
- Con la dama nueva, las partidas se hicieron mucho más cortas y agresivas. Los mates rápidos, que antes eran casi imposibles, se volvieron frecuentes.
- Otras reglas, como el enroque o la captura al paso, tardaron todavía mucho tiempo en ser iguales en todos los países.
- En el poema, la torre se llama «roc», como en el antiguo nombre castellano «roque». De ahí viene también la palabra «enroque».

Para saber más

- En el poema, Castellví hablaba por Marte; Vinyoles, por Venus; y Fenollar, por Mercurio, que hacía de árbitro.

Para pensar

¿Cómo cambiaría el ajedrez si mañana la dama volviera a mover solo una casilla?



✦ *Ruy López siempre se sentaba de espaldas al sol.* ✦

CUENTO 17

El sol en los ojos

Ruy López de Segura, Roma, 1560

✦

En 1560, un sacerdote extremeño llamado Ruy López de Segura viajó a Roma. Iba por asuntos de la Iglesia, para ver al nuevo papa, pero llevaba en el equipaje algo más: la fama de ser el mejor jugador de ajedrez de España.

En Roma se jugaba mucho al ajedrez, en los palacios de los cardenales y en las plazas. Los italianos se consideraban los mejores jugadores del mundo, y algunos se acercaron con curiosidad a aquel clérigo español que decía saber tanto.

Ruy López aceptó todos los desafíos. Y tenía sus trucos. Antes de sentarse, miraba el cielo. Si la partida era de día, colocaba el tablero de manera que el sol diera en los ojos de su rival. Si era de noche, ponía la vela al lado del contrario, para que la luz lo molestara.

—El ajedrez se juega con la cabeza —decía—, pero también con los ojos.

Contaban también que recomendaba jugar cuando el rival acababa de comer o de beber, porque así pensaba más despacio. Hoy esos consejos nos hacen sonreír. Entonces eran parte del juego.

Con trucos o sin ellos, Ruy López venció en Roma a los mejores jugadores italianos, entre ellos a un joven calabrés, Leonardo da Cutri, que volvió a su casa decidido a estudiar hasta poder vengarse.

De vuelta en España, Ruy López escribió un libro: *Libro de la invención liberal y arte del juego del axedrez*, publicado en Alcalá de Henares en 1561. Allí explicaba las aperturas que conocía, analizaba las jugadas y, por supuesto, daba sus consejos sobre la luz y el sol. En el libro usó una palabra que había oído en Italia, *gambetto*, «zancadilla», para las aperturas en que se entrega un peón. De ahí viene nuestra palabra «gambito».

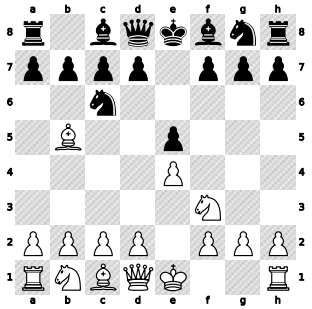
El rey Felipe II lo apreciaba mucho y lo llamaba a la corte para verlo jugar. Pero en 1575 llegaron a Madrid dos italianos dispuestos a derrotarlo: el mismo Leonardo da Cutri, que había estudiado durante quince años, y Paolo Boi, el siciliano del que se contaba que había vencido al diablo. Esta vez ganaron los italianos.

Aun así, el nombre de Ruy López no se olvidó. Una de las aperturas que analizó en su libro, en la que el alfil blanco sale a b5 en la tercera jugada, se conoce en casi todo el mundo como «la apertura Ruy López», o simplemente «la española». Más de cuatrocientos cincuenta años después, sigue siendo una de las favoritas de los campeones del mundo. Y se juega a la luz que cada uno quiera.

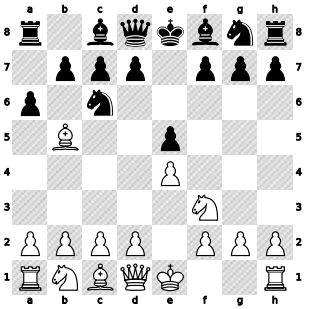
La apertura española

La apertura que lleva el nombre de Ruy López empieza así: 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5. El alfil blanco ataca al caballo que

defiende el peón de e5.



La apertura Ruy López tras 3. ♗b5



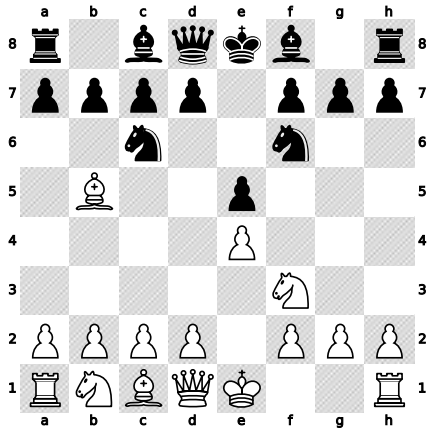
La defensa Morphy: 3...a6

La idea no es capturar enseguida, sino presionar el centro negro durante toda la partida. Por eso la española es una apertura de paciencia y de planes largos.

Tres siglos después, el estadounidense Paul Morphy popularizó la respuesta 3...a6, que pregunta al alfil qué piensa hacer. Hoy es la defensa más jugada contra la española y lleva su nombre: la defensa Morphy.

¿Sabías que...?

- Ruy López nació en Zafra, en Badajoz, hacia 1530, y fue sacerdote en esa ciudad.
- El torneo de Madrid de 1575, ante Felipe II, se considera uno de los primeros encuentros internacionales entre maestros de la historia.
- Según se cuenta, Felipe II premió a Leonardo da Cutri con mil ducados y una capa de armiño por su victoria.
- En inglés la apertura se llama *Ruy Lopez*; en ruso, «la española». Kaspárov, Carlsen y casi todos los campeones del mundo la han jugado.
- La palabra «gambito» viene del italiano *gambetto*, una zancadilla que se hace con la pierna (*gamba*).
- En su libro, Ruy López criticó al portugués Damiano, que había publicado otro libro de ajedrez en 1512, por recomendar jugadas que él consideraba malas.
- Una de las variantes más jugadas hoy es la defensa berlinesa, 3...♘f6. Kramnik la usó para ganar el campeonato del mundo a Kaspárov en el año 2000.
- Felipe II era aficionado al ajedrez y protegía en su corte a los mejores jugadores de su tiempo.
- El libro de Ruy López se tradujo al italiano en 1584 y al francés en 1609. Durante mucho tiempo fue uno de los manuales de ajedrez más leídos de Europa.



La defensa berlinesa: 3... ♘f6

Para saber más

- Ruy López fue el primero en usar en un libro la palabra «gambito», para las aperturas en las que se entrega un peón a cambio de ventaja en el desarrollo.
- Casi quinientos años después, la apertura española sigue siendo una de las más jugadas en los grandes torneos.

Para pensar

¿Te parece justo usar el sol para ganar? ¿Dónde está la frontera entre la astucia y la trampa?



✦ *Al ver la cruz, su rival desapareció como el humo.* ✦

CUENTO 18

La dama que temía una cruz

Leyenda de Paolo Boi

✦

La desconocida no celebró la primera victoria. Tampoco la segunda. Se limitó a devolver las piezas a su sitio, como si el resultado hubiera estado decidido antes de que Paolo Boi se sentara.

—Otra —dijo él.

Fuera, una campana anunció la hora. La mujer ni siquiera volvió la cabeza.

Paolo había encontrado adversarios difíciles en muchos lugares, pero aquella manera de responder lo inquietaba. Cada amenaza recibía una contestación exacta. Cada sacrificio acababa beneficiando a la persona equivocada.

Durante un momento admiró a su rival sin reservas. Después vio su sombra.

La vela estaba a la derecha. La silueta se extendía por la pared, larga y quebrada. Paolo miró a la mujer, luego al muro. Había algo que no coincidía.

No voy a describir una aparición terrible. Para comprender su miedo basta con imaginar una habitación conocida en la que, de pronto, un detalle deja de obedecer a lo que sabemos del mundo.

Paolo retiró la mano del tablero.

—¿Habéis terminado de pensar? —preguntó ella.

Él respiró despacio. Rezó en silencio, no para recibir una pieza nueva, sino para recuperar la calma necesaria para mirar las que aún tenía.

Había un camino. La primera jugada parecía una entrega. La segunda, un error todavía mayor.

Movió.

La desconocida capturó con una sonrisa pequeña. Paolo dejó otra pieza a su alcance. Alrededor del rey negro empezaba a abrirse una figura que todavía no era fácil de reconocer.

La mujer miró la vela.

Paolo siguió calculando. Ya no contaba solo cuánto material perdía. Miraba dónde quedaría cada superviviente cuando terminaran las capturas. Un caballo debía llegar aquí; una torre, allá. Los peones que parecían simples restos tenían un lugar preciso.

La sonrisa desapareció.

—No podéis ganar entregándolo todo.

Paolo no respondió. Su última pieza importante aún estaba fuera de sitio.

El aire de la habitación se enfrió. La mecha se inclinó aunque las ventanas estaban cerradas. Sobre el tablero, la combinación empezaba a dibujar una cruz.

La desconocida se levantó antes del final. La silla rozó la piedra. Paolo alzó los ojos justo cuando la vela se apagaba.

Cuando consiguió encenderla de nuevo, estaba solo.

Podemos contar este desenlace de varias maneras: como una victoria de la fe, como un duelo fantástico o como una historia sobre alguien que recupera la serenidad cuando parecía perdido. Las leyendas han mezclado personajes y composiciones distintas.

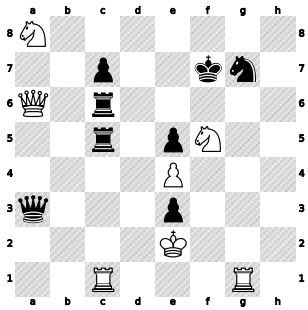
Yo me quedo con Paolo recogiendo las piezas después. Ya no tiene prisa por demostrar que es el mejor de la sala. Comprueba que cada una vuelve a su caja y mira una última vez la silla vacía.

La cruz permanece unos segundos en su memoria, incluso después de haber desmontado el tablero.

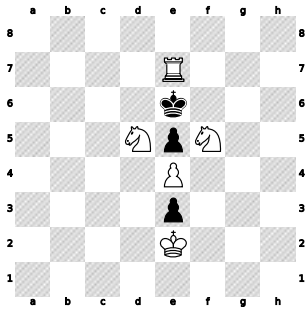
Cómo aparece la cruz

La tradición ha unido a Paolo Boi con relatos distintos sobre el diablo. La combinación que aquí reproducimos es la versión difundida por Nuestro Círculo, número 138, alojado en Tabla de Flandes. No la presentamos como una partida histórica de Boi ni como una solución única frente a todas las defensas.

Sigue esta línea temática: 1.♖xg7+ ♔f6 2.♕xc6+! ♖xc6 3.♖xc6+ ♕d6 4.♖xd6+ cxd6 5.♘c7 d5 6.♘xd5+ ♔e6 7.♖e7#. Las capturas sucesivas van retirando piezas hasta dejar la figura final.



Posición de la combinación · Juegan blancas



Después de 7.♖e7# · La cruz y el mate

En el diagrama final, la columna e forma el trazo vertical y las piezas de d5 y f5 forman los brazos. El rey negro de e6 recibe jaque de la torre de e7; los dos caballos y las demás piezas cierran sus salidas.

Las historias de una mujer que cambia el color de una dama y la del diablo que no quiere completar una cruz no son exactamente el mismo relato. Nuestra ficción recoge la versión popular de la cruz, con una escena y unos diálogos nuevos.

¿Sabías que…?

- Paolo Boi nació en Siracusa en 1528 y por eso lo llamaban «el Siracusano». Recorrió Italia, España y Portugal jugando por dinero.
- En 1575 jugó en Madrid, ante la corte de Felipe II, contra el clérigo extremeño Ruy López. Aquel encuentro, en el que también participó Leonardo da Cutri, se considera uno de los primeros torneos internacionales de la historia.
- La leyenda le atribuye una vida de novela: cautivo de piratas, liberado gracias al ajedrez y muerto en Nápoles en 1598. Algunos relatos dicen que lo envenenaron.

Para saber más

- También se decía que era capaz de jugar tres partidas a la vez sin mirar el tablero, algo asombroso en el siglo XVI.
- Las crónicas italianas lo emparejan siempre con Leonardo da Cutri, «il Puttino», su gran rival. Los dos derrotaron en Madrid a los mejores jugadores españoles.
- Siracusa, su ciudad, está en Sicilia, una de las dos puertas por las que el ajedrez entró en Europa junto con la península ibérica.

Para pensar

¿Qué otra figura te gustaría construir con piezas?

PARTE IV

✦

Cafés, autómatas y maestros



✦ *Una bala se llevó un caballo, y el rey siguió contando jugadas.* ✦

CUENTO 19

El rey que no dejaba la partida

Relato de Sam Loyd

✦

El ministro levantó la taza y no llegó a beber. Un estampido sacudió la tienda; la superficie del líquido tembló.

Carlos XII seguía mirando el tablero.

—Mate en tres —dijo.

El ministro miró hacia la entrada. El rey señalaba una casilla.

Podrían haber sido dos conversaciones distintas: una sobre cómo terminar la partida y otra sobre cómo salir con vida del lugar. La dificultad era que cada hombre creía estar ocupándose de lo más urgente.

En la escena que Sam Loyd imaginó para su problema, un proyectil atraviesa la tienda y se lleva una pieza del tablero.

No un soldado. Un caballo de madera.

El ministro se aparta.

—Majestad, debemos...

Carlos levanta una mano.

Está contando de nuevo.

La pieza que falta ha cambiado la posición. La solución anterior ya no sirve. Donde había una combinación precisa queda ahora una ausencia que obliga a empezar desde otro lugar.

Yo entiendo la fascinación del rey: quien encuentra una idea quiere comprobarla. También entiendo al ministro, que ve un agujero nuevo en la tela y no necesita analizar ninguna variante para decidir que aquello es peligroso.

—Mate en cuatro —anuncia Carlos.

El ministro deja la taza.

Otro golpe.

Un peón desaparece del tablero.

Por un instante, los dos miran la casilla vacía. El ministro espera que esta segunda pérdida consiga lo que no ha conseguido la primera.

Carlos vuelve a inclinarse.

Ahora busca una solución más larga.

El ruido del exterior continúa. Dentro, una torre recorre caminos posibles sin que nadie la toque. El rey calcula. El ministro imagina un camino mucho más sencillo: desde la silla hasta la salida.

—Podremos continuar después —propone.

Carlos no responde enseguida.

En algunas historias, la calma del protagonista basta para que admiremos su valor. En esta, me interesa que no olvidemos a la persona que intenta recordarle dónde está sentado.

La posición del problema tiene tres fases: con todas las piezas, sin el caballo y sin el peón. Cada ausencia exige una combinación diferente. Esa es la invención ajedrecística de Loyd; el episodio no necesita haber sucedido para sostenerla.

Carlos encuentra, por fin, el nuevo remate.

—Mate en cinco.

El ministro ya está sujetando la cortina de la tienda.

—Ahora sí —dice, antes de saber si el rey ha terminado la frase.

Me permito cerrar nuestra versión con los dos de pie. El rey lleva una pieza en la mano. El ministro lleva prisa. Cada cual ha conseguido conservar algo de lo que le importaba.

El tablero queda atrás unos instantes, con sus huecos y sus soluciones.

No voy a pedirle al lector que elija entre la concentración y la prudencia como si una tuviera que derrotar a la otra. Basta con recordar que una partida puede esperar. A veces, la mejor jugada se hace levantándose de la mesa.

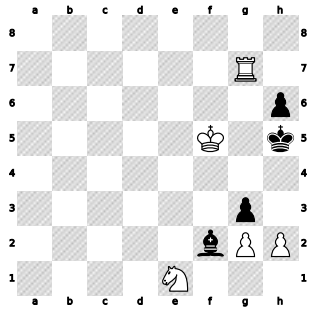
El problema cambia al perder piezas

Sam Loyd vinculó estas posiciones a una escena de Carlos XII en Bender. Mostramos tres fases de la composición y una línea temática de cada una, no una partida jugada entre los personajes del relato.

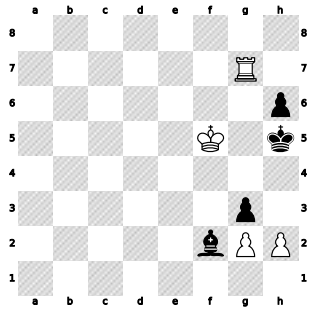
Con el caballo de e1: 1.♖xg3 ♗xg3 2.♘f3 ♗xh2 3.g4#. Una defensa alternativa es 1...♗xe1 2.♖h3+ ♗h4 3.g4#.

Sin el caballo de e1: 1.hxg3 ♗e3 2.♖g4 ♗g5 3.♖h4+ ♗xh4 4.g4#. La desaparición de una pieza exige una solución diferente.

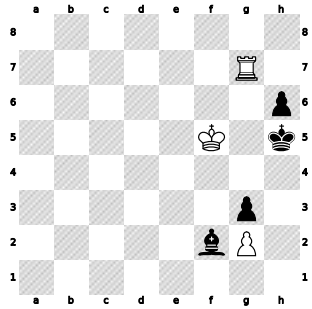
Sin el caballo de e1 ni el peón de h2: 1.♖b7 ♗e3 2.♖b1 ♗g5 3.♖h1+ ♗h4 4.♖h2 gxh2 5.g4#. Las otras defensas y variantes pueden estudiarse después; estas líneas permiten reconocer la construcción del cuento.



Primera fase · Con el caballo de e1



Segunda fase · Se retira el caballo



Tercera fase · También se retira el peón de h2

La escena es una invención literaria asociada a la composición. La comprobación de estas jugadas no demuestra que los proyectiles del cuento atravesaran un tablero real.

¿Sabías que...?

- Después de perder la batalla de Poltava (1709), Carlos XII de Suecia se refugió en el Imperio otomano y vivió varios años en Bender, en la actual Moldavia.
- En 1713 los jenízaros atacaron su campamento para obligarlo a marcharse. Los suecos llamaron a aquel episodio *kalabalik*, «alboroto».

Para pensar

¿Qué cambia cuando desaparece algo que dabas por seguro?



✦ *Légal sonreía justo antes de la jugada más peligrosa.* ✦

CUENTO 20

La trampa del café de la Régence

Légal contra Saint Brie, París, 1750

✦

En el centro de París, junto al palacio real, había un café donde casi nadie iba a tomar café. Iban a jugar al ajedrez. Se llamaba Café de la Régence, y en sus mesas de mármol, entre el humo de las pipas y el olor a chocolate, se reunían nobles con peluca, escritores famosos, estudiantes y curiosos.

El rey de aquel café no llevaba corona. Se llamaba Légal, y desde hacía muchos años nadie le ganaba. Era elegante, tranquilo y tenía una costumbre que ponía nerviosos a sus rivales: sonreía justo antes de hacer la jugada más peligrosa.

Una tarde de 1750 se sentó frente a él un aficionado llamado Saint Brie. Era joven y estaba muy seguro de sí mismo. Había leído libros y había visto jugar a los mejores. Esa tarde pensaba ganar al gran Légal.

La partida empezó con calma. Légal sacó sus piezas. Saint Brie llevó su alfil a g4, delante del caballo blanco, y sonrió. Detrás del caballo estaba la dama de Légal.

—Ya no puede mover ese caballo, monsieur —dijo —. Si lo mueve, pierde la dama.

Los mirones se acercaron. Légal miró el tablero un momento, sonrió... y movió el caballo. Lo llevó al centro, a e5, y se comió un peón.

Saint Brie no se lo podía creer. ¡La dama de Légal estaba ahí, sin protección! Alargó la mano, cogió la dama con su alfil y la apartó del tablero con un gesto triunfal.

—Gracias por el regalo, monsieur.

Era justo lo que Légal quería.

El alfil blanco saltó a f7. Jaque. El rey negro tuvo que salir a e7, porque no había otra casilla. Y entonces el segundo caballo blanco llegó a d5.

—Jaque —dijo Légal—. Y mate.

Saint Brie se quedó mirando el tablero. Tenía la dama de su rival en la mano y había perdido la partida. Tres piezas pequeñas, dos caballos y un alfil, habían atrapado a su rey.

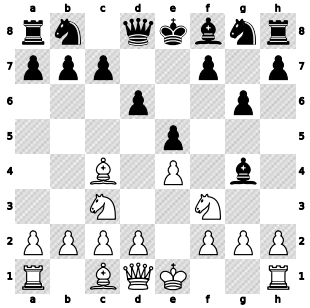
En el café estalló un murmullo y luego un aplauso. Entre los que miraban desde atrás había un joven músico de poco más de veinte años, con los ojos muy abiertos. Se llamaba Philidor. Légal era su maestro. Unos años después, el alumno superaría al maestro y se convertiría en el mejor jugador del mundo.

El mate de Légal

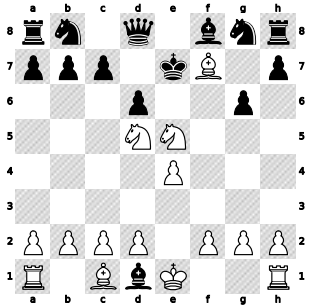
Légal de Kermeur (1702-1792) fue durante años el mejor jugador del Café de la Régence y el maestro de Philidor, que acabó superándolo. De él solo se conserva esta partida, ju-

gada en París en 1750 contra un aficionado llamado Saint Brie.

1.e4 e5 2.♗c4 d6 3.♘f3 ♗g4 4.♘c3 g6? 5.♘xe5! ♗xd1 6.♗xf7+ ♔e7 7.♘d5#. La clavada del alfil de g4 era falsa: el caballo podía moverse porque, si las negras se comían la dama, llegaba el mate.



Tras 4...g6. Juegan las blancas



7.♘d5#: el mate de Légal

¿Sabías que...?

- El Café de la Régence abrió a finales del siglo XVII y fue durante dos siglos el gran centro del ajedrez francés.
- Por sus mesas pasaron Diderot, Rousseau, Benjamin Franklin y, en 1858, el estadounidense Paul Morphy.
- Diderot habla de Légal en su obra El sobrino de Rameau, como uno de los grandes jugadores del café.
- Hoy el mate de Légal se enseña en las escuelas como ejemplo de clavada falsa: una pieza clavada a la dama sí puede moverse si hay algo mejor.
- Un mate así, con tres piezas menores tras regalar la dama, todavía aparece de vez en cuando en partidas de aficionados.

Para saber más

- El Café de la Régence debía su nombre a la regencia de Felipe de Orleans, que gobernó Francia mientras Luis XV era un niño.
- En 1843 se jugó en el café un match famoso entre el francés Saint-Amant y el inglés Howard Staunton. Ganó Staunton, y muchos lo consideraron el mejor jugador del mundo.
- En 1858, Paul Morphy jugó allí ocho partidas a la vez sin mirar el tablero. Ganó seis e hizo tablas en dos.
- Los entrenadores distinguen dos clavadas. Si detrás de la pieza clavada está el rey, la pieza no puede moverse: sería ilegal. Si detrás está la dama, la pieza sí puede moverse, y eso es lo que aprovecha el mate de Légal.
- El mate de Légal tiene muchas variantes, y todas se basan en lo mismo: el rival come la dama y, a cambio, las piezas menores quedan colocadas para dar mate.
- En 1854, por las grandes obras que transformaron París, el café tuvo que mudarse a la calle Saint-Honoré, muy cerca de su antiguo sitio.
- En 1744 Philidor jugó en el café dos partidas a la vez sin mirar el tablero, una hazaña que asombró a los parisinos.
- A principios del siglo XIX, el gran jugador del café era Louis-Charles de La Bourdonnais. En 1834 jugó en Londres una larguísima serie de partidas contra el irlandés Alexander McDonnell.
- El alfil que se come la dama en el mate de Légal se queda lejos del rey. Esa es la lección: una pieza que se aleja para comer puede dejar a su rey sin defensa.

Para pensar

¿Qué vale más, la dama o el mate?



✦ *Dentro de la máquina, un hombre contenía un estornudo.* ✦

CUENTO 21

El hombre dentro de la máquina

El Turco de Kempelen

✦

Dentro del mueble, los aplausos sonaban apagados. El hombre escondido no veía las caras del público, pero podía adivinar cuándo alguien acercaba demasiado la cabeza. El suelo crujía. Una manga rozaba la madera. Una voz preguntaba si de verdad aquello era capaz de pensar.

El jugador contuvo un estornudo.

Arriba estaba el Turco: turbante, bigote, brazo mecánico y la seriedad imperturbable de un muñeco que jamás necesita acomodarse en la silla.

Abajo había rodillas doloridas y una espalda que llevaba demasiado tiempo encogida.

Yo prefiero entrar en esta historia por ese lugar incómodo. Desde fuera, el prodigio consiste en imaginar una máquina que juega. Desde dentro, consiste en conseguir jugar sin que descubran al hombre.

El presentador abrió una puerta del mueble. El público vio mecanismos. El jugador conocía la secuencia y se desplazó hacia el espacio que quedaría oculto. No era una desaparición: era un escondite cuidadosamente preparado.

Las puertas se cerraron.

Empezó la partida.

El adversario tomó su tiempo para mover. Mientras tanto, alguien explicó que la máquina calculaba. El hombre oculto también calculaba, aunque habría agradecido que aquella explicación incluyera un poco más de aire.

Observó la posición que el mecanismo le permitía seguir. Encontró una respuesta y accionó los mandos.

El brazo del Turco avanzó. El público murmuró.

Una señora se llevó el abanico a la boca.

—Ha contestado enseguida.

El jugador sonrió donde nadie podía verlo.

No todas las posiciones eran fáciles. En una de ellas tuvo que detenerse. Su adversario había encontrado una amenaza que exigía precisión.

Arriba, el muñeco permaneció quieto.

—Está pensando —susurró alguien.

Esta vez, al menos, la frase era exacta. Solo se equivocaban al elegir el sujeto.

El hombre probó dos variantes mentalmente. Descartó una por una respuesta que aparecía al final. Volvió a la otra. Movió.

La partida continuó y el público olvidó la pausa en cuanto vio una captura. El autómata parecía tener decisiones, paciencia y hasta mal humor. El jugador sabía cuántas de aquellas cualidades había puesto él mismo en el espectáculo.

Cuando todo terminó, esperó a que la sala se vaciara.

Salió despacio. Estiró una pierna, luego la otra. Se pasó la mano por la frente y miró al muñeco. La figura seguía sentada, sin una arruga nueva, sin calor, sin cansancio.

No conocemos a este jugador particular: lo hemos inventado para acercarnos al trabajo de quienes manejaron el Turco en distintas épocas. La trampa del autómata, en cambio, tenía esa base humana.

Antes de apagar la luz, el hombre volvió a colocar el brazo del muñeco en su posición.

A la mañana siguiente, la máquina volvería a recibir los aplausos. Él intentaría, una vez más, no estornudar.

¿SABÍAS QUE...?

- El Turco lo construyó Wolfgang von Kempelen en 1770 para impresionar a la emperatriz María Teresa de Austria. Durante 84 años recorrió Europa y América.
- Se enfrentó a personajes célebres: Benjamin Franklin jugó con él en París y Napoleón, en Viena, en 1809.
- Dentro se escondieron jugadores fuertes, como Johann Allgaier o William Schlumberger. Desde el interior seguían la partida gracias a unos imanes que se movían bajo cada casilla.
- El escritor Edgar Allan Poe publicó en 1836 un ensayo en el que intentaba demostrar que dentro había una persona.
- El Turco terminó destruido por un incendio en un museo de Filadelfia en 1854. Hoy una plataforma de trabajo de Amazon se llama *Mechanical Turk* en su recuerdo.
- Kempelen nunca dijo que su máquina pensara. La presentaba como una ilusión bien hecha y le restaba importancia.
- En 1989 el ilusionista estadounidense John Gaughan construyó una réplica del Turco que vuelve a jugar como el original.
- Tras la muerte de Kempelen, en 1804, el Turco lo compró Johann Nepomuk Mälzel, el mecánico que patentó el metrónomo de los músicos.
- Mälzel lo llevó de gira por Europa y, desde 1826, por Estados Unidos, donde lo vieron miles de personas.
- Además de jugar partidas, la máquina hacía un número muy aplaudido: el salto del caballo, que consiste en recorrer las 64 casillas con un caballo sin repetir ninguna. Aquí tienes un recorrido completo:

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	50	27	12	35	64	25	10	7	8
7	13	36	51	26	11	8	61	24	7
6	28	49	34	59	44	63	6	9	6
5	33	14	37	52	47	60	23	62	5
4	38	29	48	43	58	45	54	5	4
3	15	32	41	46	53	20	57	22	3
2	30	39	2	17	42	55	4	19	2
1	1	16	31	40	3	18	21	56	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Salto del caballo: de a1 a la casilla 64 sin repetir

PARA PENSAR

¿Qué mirarías para descubrir el secreto?



✦ *«Señora, en América no protegemos a los reyes.»* ✦

CUENTO 22

En América sí tomamos reyes

Benjamin Franklin en París, hacia 1780

✦

En 1776 llegó a París un señor mayor con gafas redondas y un gorro de piel. No llevaba peluca, como todos los caballeros elegantes de la ciudad, y eso ya llamaba la atención. Se llamaba Benjamin Franklin. Había inventado el pararrayos, había escrito libros y periódicos, y ahora venía a representar a un país recién nacido: los Estados Unidos de América.

Franklin tenía mucho trabajo. Debía conseguir que Francia ayudara a su país en la guerra contra Inglaterra. Pero por las noches, cuando terminaban las reuniones, tenía una debilidad: el ajedrez. Jugaba en los salones, en los cafés y en las casas de sus amigos, a veces hasta que se apagaban las velas.

Una de sus rivales favoritas era la duquesa de Borbón, una dama de la familia del rey. Una tarde, en un salón lleno de candelabros, jugaban como siempre, entre risas. La duquesa movió una pieza sin fijarse, y su rey quedó atacado por una pieza de Franklin.

Franklin alargó la mano, cogió el rey de la duquesa y lo sacó del tablero.

—¡Monsieur! —exclamó ella—. Nosotros no tomamos así a los reyes.

Franklin sonrió por encima de sus gafas.

—En América, sí.

Todo el salón se echó a reír. En aquella broma cabía una revolución entera: el país de Franklin acababa de librarse de un rey.

Años después, Franklin escribió en unas pocas páginas lo que el ajedrez le había enseñado. Las tituló La moral del ajedrez. El juego, decía, nos enseña tres cosas muy útiles para la vida. Previsión: pensar en lo que pasará después de cada jugada. Atención: mirar todo el tablero, no solo la parte que nos interesa. Y prudencia: no jugar con prisas.

También pedía jugar limpio. No hacer trampas. No distraer al rival con ruidos ni con prisas. No presumir cuando se gana. Y, en una partida entre amigos, algo que sorprendía a muchos: avisar al otro cuando está a punto de cometer un error.

—Cuidado con esa torre —decía Franklin a quien jugaba con él—. Ganar así no tiene gracia.

Para Franklin, en el ajedrez se podía perder una partida. Lo que no se debía perder nunca era la amistad.

La moral del ajedrez

Benjamin Franklin (1706-1790), inventor del pararrayos y uno de los fundadores de los Estados Unidos, vivió en

Francia entre 1776 y 1785 como representante de su país. Allí jugaba al ajedrez casi cada noche. La anécdota de la duquesa de Borbón se cuenta desde hace mucho tiempo, pero no tiene una fuente segura: es una buena historia, y así hay que tomarla.

En el ajedrez de hoy el rey nunca se captura. Cuando está atacado y no puede escapar, es mate y la partida termina. En 1786 se publicó en Filadelfia el ensayo de Franklin La moral del ajedrez, uno de los primeros textos sobre ajedrez publicados en América.

¿Sabías que...?

- Franklin aprendió a jugar hacia 1733. Contaba que estudió italiano jugando con un amigo: el que ganaba ponía al que perdía una lección de gramática para aprender de memoria.
- En París se hizo tan famoso que su cara aparecía en medallones, platos y tabaqueras.
- Franklin firmó tanto la Declaración de Independencia como la Constitución de los Estados Unidos.
- En La moral del ajedrez aconseja no desanimarse cuando la partida va mal: muchas veces se puede salvar con paciencia.
- En el ajedrez de hoy se dice «jaque» para avisar de que el rey está atacado. Antes era costumbre decirlo en voz alta; hoy no es obligatorio.

Para saber más

- Franklin escribió *La moral del ajedrez* hacia 1779, mientras vivía en Francia, siete años antes de que se publicara.
- Además del pararrayos, Franklin inventó las gafas bifocales, que permiten ver de cerca y de lejos con el mismo cristal, y una estufa de hierro que calentaba más gastando menos leña.
- En Filadelfia, la ciudad de Franklin, se fundó en 1885 un club de ajedrez con su nombre, uno de los más antiguos de los Estados Unidos.
- Franklin está en el Salón de la Fama del ajedrez de los Estados Unidos, no por su fuerza en el tablero, sino por todo lo que hizo por difundir el juego.
- La cara de Franklin aparece en el billete de cien dólares de los Estados Unidos.
- Se cuenta que en París jugaba a menudo con su vecina, Madame Brillon, hasta muy tarde, y que la partida podía seguir aunque ella estuviera en la bañera.
- Durante años publicó un almanaque, el *Almanaque del pobre Richard*, lleno de refranes que todavía se citan, como «Dios ayuda a quienes se ayudan».
- En 1731 fundó en Filadelfia una de las primeras bibliotecas de préstamo de América, pagada entre los socios.
- En una carta de 1784, medio en broma, propuso que los parisinos se levantaran antes para ahorrar velas. Algunos ven en ella la primera idea del cambio de hora.
- Franklin fue también un gran nadador: de joven nadó un largo trecho del Támesis, en Londres, y en 1968 entró en el Salón de la Fama Internacional de la Natación.

Para pensar

Franklin decía que, en una partida entre amigos, hay que avisar al otro de sus errores. ¿Tú lo harías?



✦ *Philidor jugaba tres partidas a la vez sin mirar ninguna.* ✦

CUENTO 23

Tres partidas sin mirar

Philidor, Londres, mayo de 1783

✦

El salón del club de St James's Street, en Londres, estaba lleno hasta las paredes. Caballeros de levita, damas con sombreros enormes, periodistas con su libreta. Todos habían venido a ver algo que les parecía imposible.

En el centro había tres mesas con tres tableros. Delante de cada uno, un jugador fuerte de la ciudad. Y en un sillón, de espaldas a los tres, un señor de cincuenta y seis años con la peluca un poco torcida: François-André Philidor, el mejor jugador del mundo.

Iba a jugar las tres partidas a la vez sin ver ningún tablero.

Mientras esperaba, Philidor se acordó de cuando era niño. Cantaba en el coro del rey, en Versalles, y en los descansos se quedaba mirando a los músicos mayores, que jugaban al ajedrez en un rincón. Desde entonces había tenido dos pasiones: la música y el ajedrez. Había compuesto óperas que aplaudía todo París. Y había escrito un libro de ajedrez que decía algo que nadie había dicho antes: los peones son el alma del juego.

—Cuando quiera, monsieur Philidor —dijo un caballero.

Empezó la exhibición. Un ayudante cantaba en voz alta las jugadas de cada tablero, y Philidor respondía sin volverse.

—Primer tablero: peón de rey dos casillas. Segundo tablero: alfil a c4. Tercer tablero: caballo a f3.

El público murmuraba. Algunos llevaban la cuenta en un papel, convencidos de que en algún momento el anciano se equivocaría de tablero, colocaría una pieza donde no estaba o se olvidaría de una captura.

No ocurrió. Philidor recordaba las tres posiciones como quien recuerda tres melodías distintas. Cada partida tenía su música, y él no confundía ni una nota. Movía los peones con cuidado, los colocaba en cadenas, preparaba sus ataques despacio, como había escrito en su libro.

Pasaron las horas. Las velas se fueron gastando. Cuando terminó la última partida, el salón se quedó en silencio y luego estalló en aplausos.

Los testigos hicieron algo poco habitual. Escribieron un documento contando lo que habían visto y lo firmaron todos, uno detrás de otro.

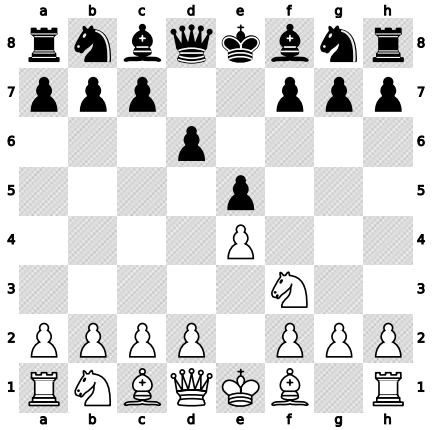
—¿Para qué? —preguntó alguien.

—Porque nadie nos va a creer —respondió uno de ellos.

El músico de los peones

François-André Danican Philidor (1726-1795) fue a la vez un gran compositor de óperas y el mejor jugador de su tiempo. Con poco más de veinte años publicó su Análisis del juego del ajedrez (1749), donde explicó que los peones son el alma del ajedrez: de cómo se colocan depende el plan de toda la partida.

En mayo de 1783, en un club de St James's Street, en Londres, jugó tres partidas a la vez sin ver los tableros, y los testigos firmaron un documento para dejar constancia. Philidor murió en Londres en 1795: con la Revolución francesa había quedado en la lista de desterrados y no pudo volver a París.



La defensa Philidor: 1.e4 e5 2.♘f3 d6

¿Sabías que...?

- La defensa Philidor, 1.e4 e5 2.♘f3 d6, se sigue jugando hoy en todos los niveles.
- La «posición de Philidor» es la primera defensa que se aprende en los finales de torre contra torre y peón.
- En su época se pensaba que jugar a ciegas podía dañar la cabeza. Hoy hay jugadores que juegan decenas de partidas a ciegas a la vez.
- La familia Danican Philidor fue una familia de músicos al servicio de los reyes de Francia durante generaciones.
- Philidor compuso más de veinte óperas. Una de las más conocidas es Tom Jones, de 1765.
- Su libro de ajedrez se tradujo a muchos idiomas y tuvo más de cien ediciones.

Para saber más

- Philidor nació en Dreux, cerca de París, y murió en Londres, donde pasó largas temporadas jugando y componiendo.
- En 1747 ganó en Londres, por amplio margen, un match al sirio Philipp Stamma, autor de un famoso libro de problemas.
- Con solo once años compuso un motete para la capilla real que gustó tanto a Luis XV que el rey le regaló cinco luises de oro.
- Philidor fue uno de los creadores de la ópera cómica francesa, en la que se alternan partes cantadas y partes habladas.
- El mate en el que un caballo da mate al rey rodeado por sus propias piezas, después de entregar la dama, se llama en muchos idiomas «legado de Philidor».

Para pensar

¿Por qué diría Philidor que los peones, las piezas más pequeñas, son el alma del juego?



✦ *Napoleón hizo trampas, y el Turco perdió la paciencia.* ✦

CUENTO 24

El emperador y la máquina

Anécdota atribuida

✦

Napoleón se sentó frente al Turco y examinó su cara inmóvil. Había conocido ministros que disimulaban mejor, pero ninguno mantenía una expresión tan constante.

El muñeco llevaba un turbante y tenía la mano preparada junto al tablero. Su dueño acababa de explicar que podía enfrentarse a cualquier jugador.

—A cualquiera —repitió el emperador.

En el público hubo una pequeña agitación.

La partida empezó con normalidad. Napoleón observaba las piezas y, de vez en cuando, el brazo de su adversario. Le interesaba el juego, pero también el límite del espectáculo.

En esta anécdota, que circula con detalles distintos, decidió probarlo.

Hizo una jugada imposible.

El Turco tomó la pieza y la devolvió al lugar del que había salido.

Un espectador tosió para esconder una risa. El emperador levantó una ceja.

—Parece que sabe las reglas.

Yo imagino al hombre oculto dentro del mueble intentando decidir cuánto enfado podía mostrar una máquina sin resultar demasiado humana.

Napoleón volvió a intentarlo.

El brazo mecánico corrigió otra vez la jugada.

Ahora sonrieron más personas. El presentador mantuvo la compostura de quien no tiene ninguna responsabilidad sobre el carácter de su autómata.

El emperador inclinó la cabeza hacia el muñeco. Quizá buscaba una reacción en sus ojos pintados. Quizá le divertía comprobar que en aquella mesa había una autoridad que no llevaba uniforme.

Tercera infracción.

La leyenda reserva para ese instante una respuesta menos paciente: el Turco barrió las piezas.

El pequeño ejército se desordenó sobre el tablero y algunas figuras cayeron de lado. Por un momento nadie supo si debía reír o mirar al suelo.

Napoleón miró las piezas. Luego al muñeco.

Y se rio.

Esa risa permite terminar la escena sin convertirla en un duelo de orgullo. El emperador había provocado a la máquina y la máquina, o la persona que la manejaba, había encontrado una manera teatral de decir basta.

No hace falta suponer que el autómata estaba enfadado de verdad. El Turco formaba parte de un espectáculo. Una corrección exagerada podía divertir más que una explicación.

Tampoco necesitamos inventar una planilla de aquellas jugadas. Lo que nos ha llegado es el episodio, no una secuencia fiable que podamos reproducir como una partida.

Me gusta pensar en el jugador escondido esperando a que acabaran los comentarios. Tendría que recoger las piezas que había dispersado. El público recordaría a una máquina capaz de enfrentarse al emperador; él recordaría una decisión tomada con las rodillas encogidas.

Al terminar, Napoleón pudo volver a dar órdenes.

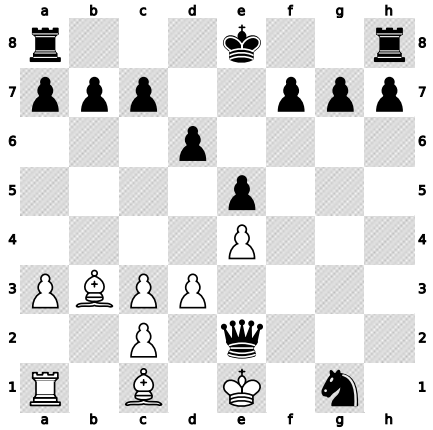
En el tablero, un caballo continuaría sin poder moverse como una torre, por mucho que se lo pidieran.

Una jugada ilegal sigue siendo ilegal

Una partida normal no permite cambiar el movimiento de las piezas para probar al adversario. El caballo, por ejemplo, llega a una casilla situada dos pasos en una dirección y uno en perpendicular. Que una persona sea poderosa fuera del tablero no amplía sus movimientos dentro de él.

¿Sabías que...?

- Napoleón era un gran aficionado al ajedrez, pero no un jugador fuerte. Las partidas que se le atribuyen, como las que habría jugado en Santa Elena, son de autenticidad dudosa.
- Hoy las reglas resuelven lo que el Turco resolvió barriendo las piezas. En una partida lenta oficial, la jugada ilegal se corrige; la primera vez, el árbitro añade dos minutos al reloj del rival (uno en rápidas y relámpago), y si el mismo jugador hace otra, pierde la partida.
- Otra regla que el emperador habría tenido que respetar: «pieza tocada, pieza movida». Si tocas a propósito una pieza tuya, tienes que moverla, siempre que pueda hacer una jugada legal.
- El caballo, que tanto aparece en estas historias, se mueve en forma de L: dos casillas en una dirección y una en perpendicular. Es la única pieza que puede saltar por encima de las demás.
- Cuando un jugador quiere colocar bien una pieza en su casilla sin moverla, debe hacerlo cuando le toca mover y avisar antes diciendo «compongo». Así nadie puede exigirle que la juegue.
- Se dice que el joven Bonaparte jugaba en el Café de la Régence de París, el mismo local donde habían jugado Philidor y donde, años después, jugaría Morphy.
- La partida que se cuenta entre Napoleón y el Turco, jugada en el palacio de Schönbrunn en 1809, se publicó años después. Es muy corta y termina con mate de las negras, la máquina, en la jugada 24.



Napoleón–El Turco, Schönbrunn 1809 (partida atribuida). Posición final tras 24... ♕e2#

Para pensar

¿Un rey de verdad debería tener ventajas para jugar?



✦ *Dos jinetes blancos lo perseguían por la nieve.* ✦

CUENTO 25

Dos caballos tras Napoleón

Composición de Petrov, 1824

✦

La primera vez que miramos el tablero, el rey negro todavía tiene un camino. No parece un fugitivo. Lleva la pequeña dignidad de todos los reyes de ajedrez: una corona y la costumbre de esperar que el resto se aparte.

En este cuento se llama Napoleón.

La nieve empieza donde termina la mesa. Las casillas se convierten en caminos, las piezas negras en un ejército cansado y dos caballos blancos en jinetes que conocen los atajos.

Yo os propongo seguir la retirada desde detrás del rey. No veremos toda la batalla. Oiremos los saltos de los caballos, uno a cada lado, obligándolo a cambiar de rumbo.

El primero da jaque.

Napoleón se desplaza hasta una casilla que parece segura. Allí descubre la amenaza del otro caballo.

—No estaban tan cerca —murmura.

No lo estaban. Pero un caballo no necesita atravesar las casillas que un caminante tendría que recorrer. Salta. Cuando el rey calcula una distancia, sus perseguidores ya están preparando otra.

La retirada se pega al borde. A un lado queda el límite del tablero; al otro, el espacio que los jinetes controlan. Napoleón encuentra una salida y la utiliza. Un nuevo salto transforma la salida en el comienzo del siguiente desvío.

No son dos caballos persiguiendo cada uno por su cuenta. Mientras uno obliga a moverse, el otro se coloca para continuar. Si ambos buscaran el mismo jaque, la ruta podría abrirse.

El rey corre hacia arriba. Luego atraviesa la parte alta del paisaje. Las casillas que deja atrás parecen mucho más tranquilas que las que tiene por delante.

—Un poco más —se dice.

Los cuentos de persecuciones saben aprovechar esa frase. Siempre puede haber un poco más de camino, hasta que deja de haberlo.

Al final, la pieza que parecía quieta completa el dibujo. El rey blanco se aparta y descubre una línea de ataque que llevaba esperando toda la aventura.

Mate.

La nieve vuelve a ser una superficie de madera. Los jinetes recuperan sus cabezas talladas. Solo queda el rey negro detenido junto al borde, después de haber recorrido un viaje desproporcionado para una pieza tan pequeña.

Esta persecución fue imaginada por Petrov. No es una partida jugada por Napoleón: es una composición que cuenta una retirada mediante movimientos.

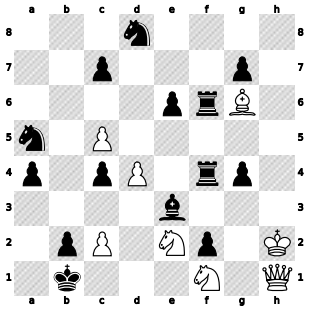
Y hay un detalle que me gusta conservar cuando la explico. En la vieja posición se puede encontrar un mate más corto. Eso impide tratarla como un problema perfecto de distancia mínima, pero no borra la invención del recorrido.

Podríamos terminar antes. El cuento elige acompañar a los caballos hasta que han dibujado su mapa.

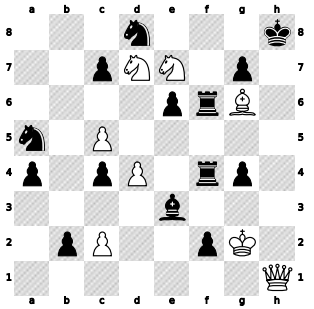
La persecución sobre el tablero

Esta es la secuencia narrativa de la composición de Petrov, de 1824: 1.♘d2+ ♔a2 2.♘c3+ ♔a3 3.♘db1+ ♔b4 4.♘a2+ ♔b5 5.♘bc3+ ♔a6 6.♘b4+ ♔a7 7.♘b5+ ♔b8 8.♘a6+ ♔c8 9.♘a7+ ♔d7 10.♘b8+ ♔e7 11.♘c8+ ♔f8 12.♘d7+ ♔g8 13.♘e7+ ♔h8 14.♔g2#.

Los caballos alternan sus jaques. En el final, el rey blanco se retira de h2 a g2 y deja libre la columna h: la dama de h1 da el jaque decisivo.



Comienzo de la retirada · Juegan blancas



Después de 14.♔g2# · Mate descubierto de la dama

La posición antigua tiene defectos como problema de mate más corto. Tras 5...♔a6, 6.♕a8# termina antes que la persecución. Pál Benkö señaló esta circunstancia y propuso revisiones. Aquí se conserva el recorrido por su valor de cuento ajedrecístico, sin llamarlo solución mínima ni partida de Napoleón.

¿Sabías que...?

- Alexander Petrov (1794-1867) fue el primer gran jugador ruso. En 1824 publicó uno de los primeros grandes tratados rusos de ajedrez, y en él aparece esta composición.
- Su nombre sigue en las aperturas: la defensa Petrov empieza con 1.e4 e5 2.♘f3 ♞f6, y la juegan hoy los mejores del mundo.
- En 1812, cuando el ejército de Napoleón se retiró de Moscú, Petrov tenía 18 años. Su problema convierte aquella retirada en un viaje del rey negro de una esquina a otra del tablero.
- Petrov dominó tanto el ajedrez de su país que lo llamaban «el Filidor del Norte», en recuerdo del gran jugador francés del siglo XVIII.
- En noviembre de 1812 el ejército de Napoleón cruzó el río Berézina perseguido por los rusos. De los cientos de miles de soldados que entraron en Rusia, volvió solo una pequeña parte.
- Dos caballos y un rey no pueden forzar el mate a un rey solo. Necesitan la ayuda de otras piezas, como en el problema de Petrov, o un error del rival.

Para saber más

- En muchos países la defensa Petrov se llama «defensa rusa». Petrov la estudió junto con su amigo Carl Jaenisch, el autor del problema de la jaula.
- Petrov vivió en San Petersburgo y fue durante décadas el jugador más fuerte de Rusia.

Para pensar

¿Por qué cuesta tanto adivinar de dónde llegará un caballo?



✦ *Ocho reinas en una habitación, y ninguna molesta a las demás.* ✦

CUENTO 26

Ocho damas en paz

El problema de las ocho damas, 1848

✦

Max Bezzel llevaba toda la tarde con ocho damas en la mano. No pensaba en ninguna partida. Pensaba en una pregunta.

¿Cómo se pueden colocar ocho damas en el tablero sin que ninguna ataque a otra?

Una dama domina su fila, su columna y sus dos diagonales. Ocho damas son mucho poder para sesenta y cuatro casillas. Bezzel colocaba una, luego otra, y en la quinta o la sexta siempre aparecía una diagonal traicionera.

En 1848 envió la pregunta a la *Schachzeitung* de Berlín. Firmó con un nombre modesto: «un amigo del ajedrez». Y añadió lo que de verdad le quitaba el sueño: ¿cuántas soluciones hay?

En toda Alemania aparecieron tableros llenos de damas. Algunos lectores encontraban una solución y la daban por buena. Otros encontraban diez y se rendían. Nadie sabía cuándo había que dejar de buscar.

Os propongo ahora viajar dos años más tarde, a la mesa del doctor Franz Nauck.

Según una tradición que se repite a menudo, aunque no está bien documentada, Nauck era ciego. No necesitaba ver el tablero: lo recorría con los dedos. Las casillas tenían relieve; las damas, una clavija para no caerse. Colocaba la primera en la columna a y pasaba a la siguiente. Si una diagonal quedaba amenazada, retiraba la última dama y probaba la casilla de al lado.

Era un trabajo lento y ordenado. Lo que otros hacían a saltos, él lo hacía en fila.

Columna tras columna, Nauck fue dictando sus hallazgos. Cuando terminó, la lista tenía noventa y dos soluciones. En 1850 la publicó la *Illustrirte Zeitung* de Leipzig.

La noticia llegó a Gotinga, a la mesa del matemático más famoso de su tiempo. Carl Friedrich Gauss tenía setenta y tres años. Le escribió a su amigo Schumacher sobre aquel problema. Al principio no las encontró todas, y siguió con interés la cuenta de Nauck.

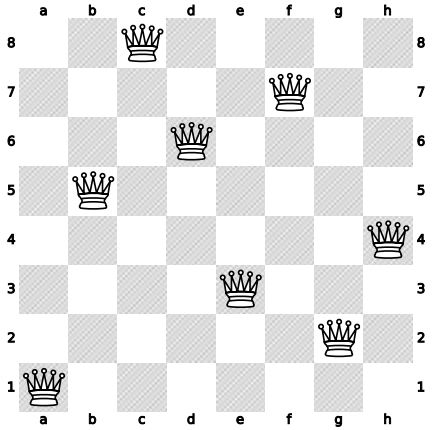
Gauss aportó una idea preciosa: cada solución puede escribirse como una fila de ocho números, uno por columna, que dicen en qué fila está cada dama. Un tablero entero cabe en una línea.

Me gusta imaginar a los tres juntos: el que hizo la pregunta, el que la recorrió con las manos y el que la convirtió en números.

Las damas siguen ahí. Son las piezas más poderosas del tablero y, sin embargo, en este problema solo hay una forma de ganar: que ninguna moleste a las demás.

LAS 92 SOLUCIONES

El problema tiene 92 soluciones. Si consideramos iguales las que se obtienen girando o reflejando el tablero, quedan 12 soluciones fundamentales.



Una de las 92 soluciones

En la solución del diagrama, las damas están en a1, b5, c8, d6, e3, f7, g2 y h4. Escrita a la manera de Gauss, es la fila de números 1 5 8 6 3 7 2 4.

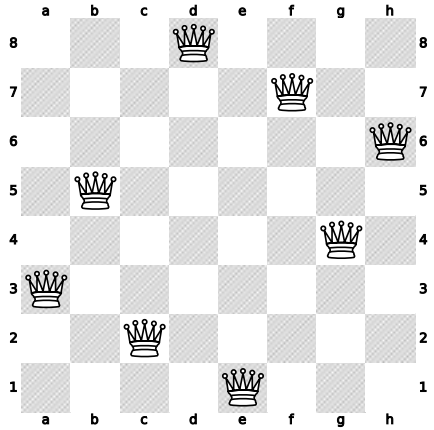
El método de Nauck se llama hoy **vuelta atrás**: avanzar mientras se pueda y, cuando no se puede, deshacer el último paso y probar otro. En 1972 el informático Edsger Dijkstra usó este mismo problema para enseñar a programar ordenadores.

El problema se generaliza a cualquier tamaño: ¿cuántas formas hay de colocar n damas en un tablero de $n \times n$ casillas? En un tablero de 4×4 hay 2; en uno de 10×10, 724.

¿SABÍAS QUE...?

- Max Bezzel (1824-1871) era un compositor de problemas de ajedrez de Ansbach, en Baviera.
- Gauss dirigía el observatorio de Gotinga; allí pasó casi toda su vida y allí lo dibujamos.
- Con torres el problema es mucho más fácil: hay 40.320 maneras de colocar ocho torres sin que se ataquen, que es $8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1$.
- Existe un problema hermano: ¿cuántas damas hacen falta como mínimo para atacar o ocupar todas las casillas del tablero? Bastan cinco.
- En 2021 el matemático Michael Simkin encontró una fórmula que calcula, de forma aproximada, cuántas soluciones hay en tableros gigantes.
- Si se cuentan como iguales las soluciones que se obtienen girando o reflejando el tablero, quedan doce. Escritas como números de ocho cifras, son estas:

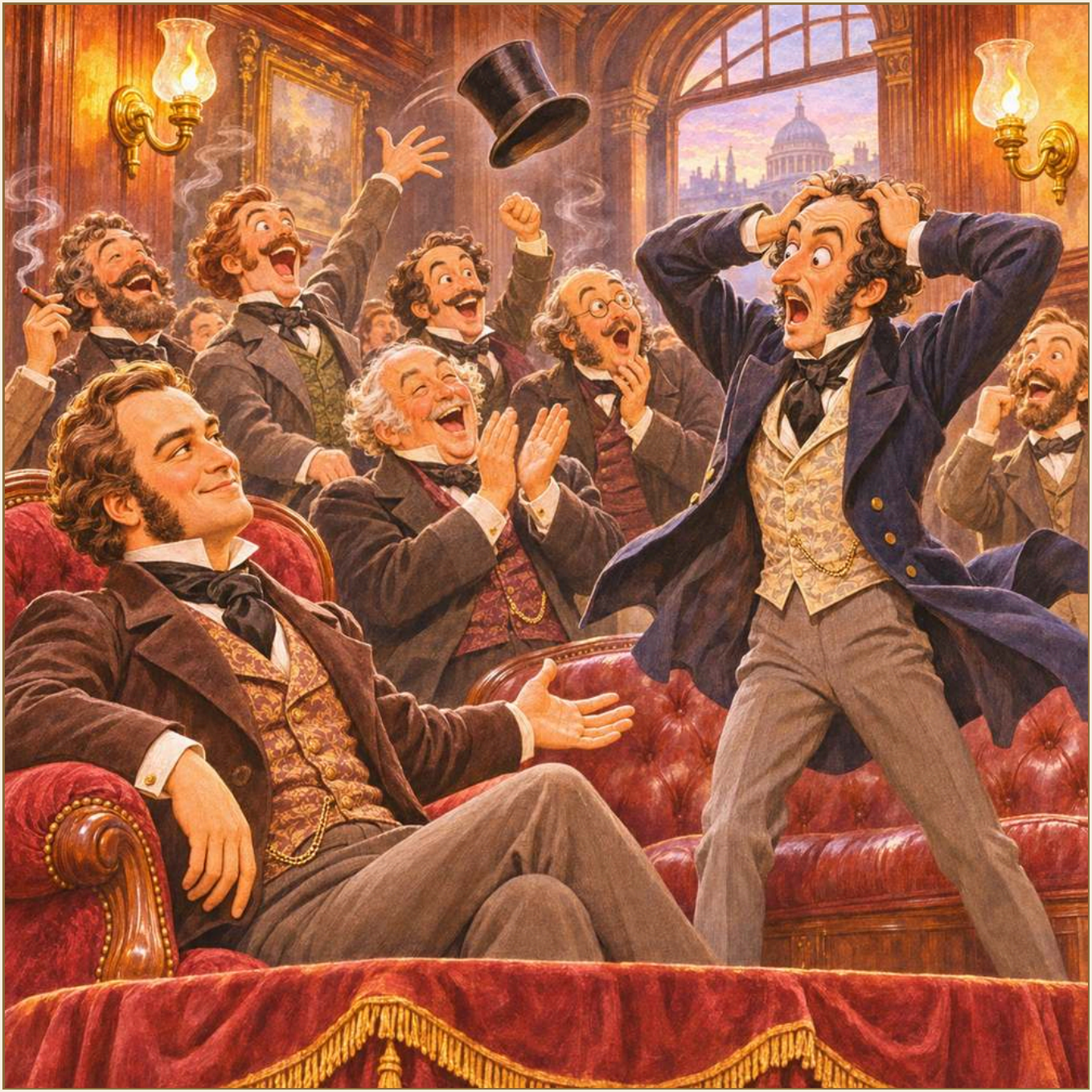
15863724	25741863	27581463
16837425	26174835	35281746
24683175	26831475	35841726
25713864	27368514	36258174



35281746: la única solución fundamental que queda igual al girar el tablero media vuelta

PARA PENSAR

¿Cómo buscarías todas las soluciones sin repetir ninguna?



✦ *Lo entregó casi todo y ganó la partida más famosa de la historia.* ✦

CUENTO 27

La Inmortal

Anderssen contra Kieseritzky, Londres, 1851

✦

En el Simpson's Divan, un café del Strand londinense, el humo de los cigarros flotaba sobre las mesas como niebla sobre el Támesis. Era el verano de 1851. Londres celebraba la Gran Exposición y la ciudad estaba llena de visitantes. Entre ellos había llegado de Breslavia un profesor de Matemáticas, Adolf Anderssen, que había viajado a Londres para jugar el primer gran torneo internacional moderno.

Aquella tarde no jugaba en el torneo. Jugaba por placer contra Lionel Kieseritzky, un maestro elegante que daba clases en el café de la Régence de París. Era una partida amistosa, de esas que nadie apunta. Por suerte, alguien la apuntó.

Kieseritzky abrió con fuerza y ganó pronto un alfil. Anderssen no pareció preocuparse. Al contrario: empezó a ofrecer piezas como quien reparte invitaciones.

—Tome usted la torre —dijo, con su calma de profesor.

Kieseritzky la tomó. Los curiosos se acercaron a la mesa. Uno no deja una torre de regalo sin motivo, y menos un campeón.

—Y ahora la otra —añadió Anderssen poco después.

Un murmullo recorrió el café. Las piezas negras entraron en el campo blanco devorando todo lo que encontraban: la dama se comió un peón; el alfil, una torre; y la dama, después, la otra torre. Desde fuera parecía una masacre. Kieseritzky tenía tanto material de ventaja que cualquier aficionado habría apostado por él.

Pero Anderssen miraba otra cosa. Mientras la dama negra se paseaba lejos de su rey, sus piezas menores, dos caballos y un alfil, se habían ido colocando alrededor del rey negro como los hilos de una red. Ninguna era poderosa por sí sola. Juntas formaban una trampa.

Entonces llegó el golpe final. Anderssen puso su dama al alcance de un caballo negro. Kieseritzky la capturó, porque no tenía elección. Y el alfil blanco avanzó una casilla.

Era mate. Con dos caballos y un alfil, contra un ejército entero.

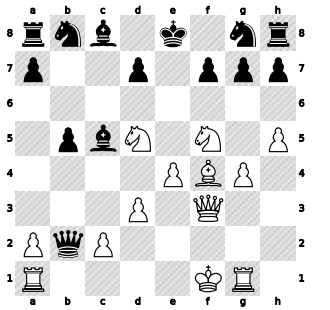
Kieseritzky se quedó mirando el tablero. Después hizo algo que lo honra: en lugar de esconder la partida, la mandó a París para que la publicaran en la revista que él mismo dirigía, *La Régence*. Si había que perder, mejor perder algo hermoso.

Años más tarde, el maestro austriaco Ernst Falkbeer la bautizó con el nombre que todavía conserva: la Inmortal. Hoy los análisis con ordenador han encontrado defensas mejores para las negras y algún error de

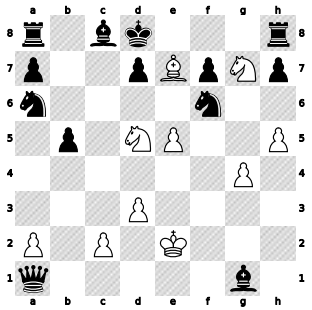
las blancas. No importa. La Inmortal no se recuerda por ser perfecta, sino por enseñar algo que cada jugador descubre algún día: que las piezas valen lo que vale su trabajo, y que un caballo bien colocado puede pesar más que una dama perdida en un rincón.

Una red de piezas menores

La partida empezó con el gambito de rey, la apertura favorita del siglo XIX: 1.e4 e5 2.f4 exf4. Las blancas entregan un peón para abrir líneas y lanzarse al ataque.



Tras 17... ♕xb2. Juegan las blancas



Posición final tras 23. ♗e7#

En el primer diagrama, la dama negra acaba de tomar en b2. Amenaza las dos torres blancas. Anderssen responde 18. ♗d6!!, que deja ir la torre de g1 y después la de a1.

La partida terminó así: 18. ♗d6 ♗xg1 19.e5 ♕xa1+ 20.♔e2 ♘a6 21.♘xg7+ ♔d8 22.♕f6+!! ♘xf6 23.♗e7#. En el segundo diagrama, las blancas solo tienen dos caballos y un alfil para dar mate, y les basta.

¿Sabías que...?

- El torneo de Londres de 1851 fue el primer gran torneo internacional moderno. Lo organizó el inglés Howard Staunton, que daba nombre a las piezas que usamos hoy.
- Anderssen ganó otra partida igual de famosa en 1852, contra Jean Dufresne. Por su belleza la llaman la «Siempreviva».
- El Simpson's Divan, en el Strand de Londres, fue durante el siglo XIX el café de ajedrez más famoso de Inglaterra. Más tarde se convirtió en restaurante.
- Kieseritzky (1806-1853) había nacido en Tartu, en la actual Estonia. Llegó a París en 1839 y allí se ganaba la vida dando clases y jugando partidas por dinero en el café de la Régence.
- Anderssen era profesor de Matemáticas en un instituto de Breslavia, la actual Wrocław, en Polonia. Siempre jugó al ajedrez como aficionado.
- En la época del romanticismo se consideraba poco elegante rechazar un sacrificio. Muchos jugadores preferían perder atacando a ganar defendiéndose.
- Anderssen no fue campeón del mundo, porque ese título oficial no existió hasta 1886. Pero durante años se le consideró el mejor jugador del mundo, hasta que Paul Morphy lo venció en París en 1858.
- En 1866 perdió un match contra Wilhelm Steinitz, que veinte años después sería el primer campeón del mundo oficial.
- En el gambito de rey, las blancas entregan el peón de f para abrir la columna y atacar el punto f7, el más débil del campo negro.
- La Inmortal duró solo 23 jugadas. Las blancas terminaron con tres piezas menores y algunos peones contra casi todo el ejército negro.

Para pensar

¿Vale siempre más la pieza que más se mueve, o la que mejor ayuda a las demás?



✦ *Morphy quería escuchar la ópera; sus rivales, no.* ✦

CUENTO 28

Antes del último acorde

Morphy, París, 1858

✦

Morphy había ido a la ópera para escuchar. Esa parece una intención bastante sencilla, hasta que dos aficionados al ajedrez descubren que lo tienen sentado a su lado.

El duque guardaba un tablero en el palco. El conde acercó una silla. Entre ambos le ofrecieron una partida que, en realidad, ya estaban preparando.

—Consultaremos las negras —dijo uno.

Morphy miró hacia el escenario. Después aceptó.

Yo lo imagino intentando acomodarse de forma que pudiera ver las piezas y seguir la música. Sus adversarios, en cambio, habían encontrado la manera de escuchar una función mientras discutían otra cosa.

Las primeras jugadas avanzaron sin ruido. Morphy ocupó el centro y empezó a sacar sus piezas. Un caballo, un alfil, la dama. Cada salida encontraba una función.

Los nobles consultaban.

—Si tomamos aquí...

—Pero entonces...

El joven esperaba. En el escenario alguien cantaba una frase que le habría gustado oír entera.

Llegó el momento de elegir entre recoger un peón y seguir desarrollando. Morphy eligió poner otra pieza en juego. No estaba reuniendo trofeos. Estaba preparando un ejército que pudiera actuar junto.

Las negras avanzaron un peón para expulsar a un alfil y ganaron, por un instante, la sensación de estar tomando la iniciativa.

Morphy entregó un caballo.

La captura abrió líneas. Su alfil entró dando jaque y el rey negro continuó en el centro, rodeado de piezas que no encontraban tiempo para salir.

El duque y el conde se inclinaron sobre el tablero. La conversación se hizo más baja.

Morphy enrocó largo. Su torre apareció en la columna abierta como un intérprete que llega al escenario exactamente cuando la música lo necesita.

Después la entregó.

Una torre por un caballo parecía un precio elevado. Pero el cálculo no terminaba en la captura. La otra torre ocupó la misma columna. Las piezas negras seguían defendiéndose de amenazas inmediatas; las blancas podían ir encadenándolas.

Quedaba la dama.

Morphy la llevó a b8 con jaque. El caballo negro tuvo que capturarla.

Si os detuvierais a contar las piezas en ese momento, podríais creer que el joven había perdido demasiado. Os pediría que esperaseis una jugada más.

La torre subió hasta d8.

El alfil de g5 la protegía. El rey negro no podía tomarla ni huir de la red que ambos habían formado.

Mate.

El conde miró al duque. El duque volvió a mirar a Morphy. Tal vez alguno quiso comentar la última combinación. En esta versión, el joven se limitó a sonreír y giró la silla hacia el escenario.

La música aún no había terminado.

A mí me gusta pensar que, por fin, pudo escucharla sin interrupciones. Sobre el tablero ya había reunido una pequeña orquesta: cada pieza había entrado a tiempo, y la última nota la habían tocado una torre y un alfil.

La partida completa de la Ópera

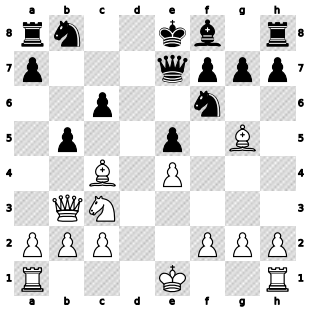
Paul Morphy llevó blancas contra el duque de Brunswick y el conde Isouard, que consultaban las negras. París, 1858. Resultado: 1-0. Los diálogos del cuento son novelados; las jugadas que siguen son las de la partida.

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 ♗g4 4.dxe5 ♗xf3 5.♕xf3 dxe5 6.♗c4 ♘f6 7.♕b3 ♕e7 8.♘c3 c6 9.♗g5 b5 10.♘xb5 cxb5 11.♗xb5+ ♘bd7 12.O-O-O ♖d8 13.♖xd7 ♖xd7 14.♖d1 ♕e6 15.♗xd7+ ♘xd7 16.♕b8+ ♘xb8 17.♖d8#.

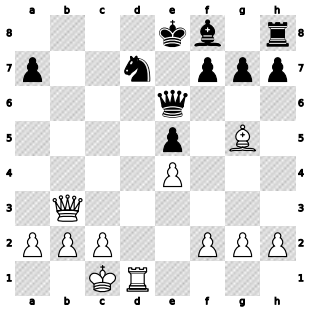
Tras 9...b5, Morphy entrega el caballo con 10.♘xb5. Las negras lo toman y 11.♗xb5+ abre el ataque. El enroque largo de la jugada 12 sitúa una torre en la columna d.

13.♖xd7 elimina un defensor. Después de 13...♖xd7, 14.♖d1 incorpora la otra torre a la misma columna. La actividad de las piezas blancas compensa el material entregado.

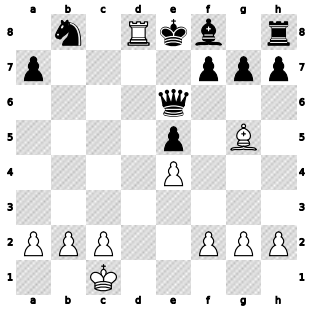
Tras 15...♘xd7 llega 16.♕b8+. Solo 16...♘xb8 evita el jaque, pero desplaza al caballo de d7. Entonces 17.♖d8# termina la partida. El alfil de g5 protege d8 y controla e7.



Después de 9...b5 · Morphy prepara el sacrificio



Después de 15...♘xd7 · Juegan blancas y dan mate en dos



17.♖d8# · La torre y el alfil completan el mate

Para leer la planilla: x indica captura, + indica jaque y # indica mate. O-O-O es el enroque largo. En ♘bd7, la b precisa que se mueve el caballo que estaba en la columna b.

¿Sabías que...?

- Morphy tenía 21 años cuando jugó esta partida. Poco después volvió a Nueva Orleans y dejó para siempre el ajedrez de competición.

Para pensar

Si tus piezas fueran una orquesta, ¿habría alguna sin tocar?



✦ *El más pequeño llegó más alto que nadie.* ✦

CUENTO 29

El peón que nadie miraba

Composición de Sam Loyd, 1858

✦

La dama estaba acostumbrada a que la eligieran para las grandes ocasiones. Si alguien preguntaba qué pieza daría mate, ella encontraba muchas razones para levantar la mano.

La torre tampoco tenía dudas sobre su utilidad. El alfil conocía diagonales largas. El caballo había aprendido a aparecer donde nadie lo esperaba.

El peón de b2 escuchaba.

En el problema de Sam Loyd que llamamos «Excelsior», ese pequeño peón comienza lejos de la coronación. A simple vista, cuesta imaginar que pueda ser el protagonista del desenlace.

Loyd juega con esa impresión. Nosotros vamos a dejar que el peón la escuche como si fuera una conversación entre las piezas.

—En cinco jugadas no le da tiempo —dice la torre.

—Tendría que cruzar casi todo el tablero —añade el alfil.

El peón mira hacia delante.

Yo no le daría un discurso de ánimo. Le daría su primera oportunidad.

Avanza dos casillas.

El ejército negro responde con un jaque de torre. Ahora el peón puede capturarla. Cambia de columna y llega a c5.

Dos decisiones han modificado el lugar desde el que se le juzgaba.

Las piezas grandes dejan de hablar un momento.

El peón continúa hasta c6. No está avanzando porque sí. Cada paso mantiene amenazas que obligan al otro ejército a responder. En una composición, el camino del protagonista también depende de lo que hace su adversario.

Una pieza negra se mueve para defenderse.

El peón captura en b7.

La octava fila ya no parece una frontera lejana. Hay un caballo negro en a8 y una posibilidad de coronación justo detrás de esa última captura.

—Todavía es un peón —murmura alguien.

Es verdad.

Entonces toma en a8 y se convierte en dama. En la variante principal, esa promoción da mate. También puede coronar alfil y producir el mismo desenlace.

El rey negro no se ha movido hasta el lugar del peón: es la pieza pequeña la que ha construido el viaje necesario para alcanzarlo.

Imaginemos el silencio que queda entre quienes habían descartado su participación.

No necesitan disculparse con una gran ceremonia. Basta con volver a mirar la casilla b2, vacía desde la pri-

mera jugada, y reconocer que allí había una respuesta que no quisieron considerar.

Me gusta este cuento porque no exige que todas las piezas sean iguales para darles importancia. La dama sigue siendo poderosa. La torre conserva sus líneas. El caballo no pierde su salto.

El peón tenía algo diferente: un camino concreto que ninguna de las otras podía recorrer en su lugar.

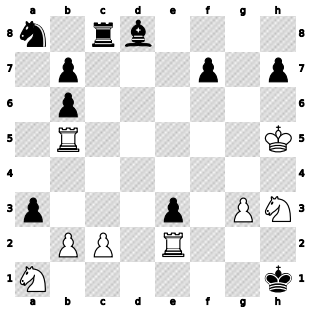
Cuando guardamos el juego, vuelve a ser una pequeña figura de madera. Pero ya resulta difícil devolverla a la caja con la misma indiferencia.

Ha ido de b2 a a8 en cinco jugadas. El tablero era el mismo. Nuestra manera de mirar sus posibilidades ya no.

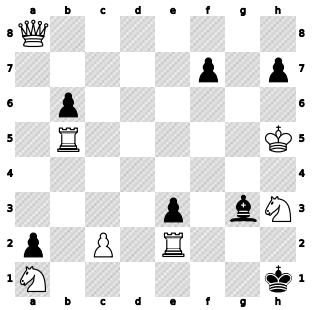
El viaje de b2 a a8

La variante principal de Excelsior, de Sam Loyd, es 1.b4! ♖c5+ 2.bxc5 a2 3.c6 ♗c7 4.cxb7 ♗xg3 5.bxa8=♕#. También 5.bxa8=♗# da mate. El peón que estaba en b2 completa el recorrido en cinco jugadas blancas.

No avanza sin atender al rival. La primera jugada prepara amenazas de torre; tras la captura en c5 amenaza ♖b1#. Los avances y capturas sucesivos cambian las defensas disponibles.



Excelsior · El protagonista empieza en b2



5.bxa8=♕# · La promoción da mate

La narración da voz a las piezas para representar la sorpresa de elegir al peón menos esperado. La línea reproducida es la principal; no es la única secuencia imaginable si las negras eligen otras defensas.

¿Sabías que...?

- Sam Loyd (1841-1911) fue el gran inventor de pasatiempos de Estados Unidos. Publicó Excelsior en 1858, con 17 años.
- El título viene de un poema de Longfellow sobre un joven que sube una montaña sin detenerse, como el peón del problema.
- Loyd apostó con un amigo a que no sabría decir qué pieza blanca NO daría el mate. El amigo eligió la que parecía más inútil, el peón de b2... precisamente la que da el mate.
- Excelsior es un problema de mate en cinco: el blanco da mate en cinco jugadas contra cualquier defensa.

Para saber más

- Loyd publicó sus problemas en periódicos y revistas durante más de cincuenta años, y llegó a dirigir la sección de ajedrez de varios de ellos.
- Loyd publicó su primer problema con solo catorce años, en un periódico de Nueva York.
- También fue famoso por el «rompecabezas del 15», el de las fichas que se deslizan en un marco. Loyd decía haberlo inventado, aunque hoy se sabe que no era suyo.
- Su hijo reunió miles de sus acertijos en un libro enorme, la *Cyclopedia of Puzzles*, publicado en 1914.

Para pensar

¿Qué personaje parecía secundario y acabó siendo decisivo?



✦ *Al otro lado del espejo, el mundo entero era una partida.* ✦

CUENTO 30

Alicia, peón blanco

A través del espejo, Lewis Carroll, 1871

✦

Alicia estaba aburrida en el salón, junto a la chimenea, jugando con su gatita negra. Encima de la chimenea había un gran espejo. Y Alicia se preguntó cómo sería la casa del otro lado.

—Vamos a imaginar que el cristal se vuelve blando como una gasa —dijo.

Y el cristal se volvió blando, y Alicia pasó al otro lado.

Al principio todo parecía igual, pero al revés. Luego salió al jardín y subió a una pequeña colina. Desde allí vio un paisaje muy extraño. El campo estaba dividido en cuadrados por arroyos estrechos que corrían de un lado a otro, y entre ellos, setos verdes que lo cortaban de arriba abajo.

—¡Es un tablero de ajedrez enorme! —exclamó—. ¡Y se está jugando una partida en el mundo entero! ¡Ojalá yo fuera una de las piezas! No me importaría ser un peón, si pudiera jugar... aunque, claro, me gustaría más ser reina.

A su lado apareció la Reina Roja, muy tiesa y muy seria.

—Eso se puede arreglar —dijo—. Puedes ser un peón de la Reina Blanca. Empiezas en la segunda casilla. Cuando llegues a la octava, serás reina.

Y así empezó el viaje de Alicia. Como hacen los peones en su primera jugada, cruzó dos casillas de golpe: subió a un tren que saltó por encima de un arroyo. En la cuarta casilla conoció a Tweedledum y Tweedledee, dos hermanos gordos que siempre discutían. En la quinta entró en una tienda muy rara atendida por una oveja, que de pronto se convirtió en una barca. En la sexta habló con Humpty Dumpty, un huevo sentado en un muro que se creía muy listo. En la séptima, un bosque, el Caballero Blanco la salvó del Caballero Rojo y la acompañó hasta el último arroyo.

Alicia saltó. Al caer en la octava casilla notó algo pesado en la cabeza. Se llevó las manos y tocó una corona de oro.

—¡Soy reina! —gritó.

Hubo un banquete, con un pudin que hablaba y una sopera de la que asomaba una reina. Todo se volvió tan caótico que Alicia, harta, agarró a la Reina Roja y la sacudió con fuerza. La reina se fue haciendo más pequeña, más blanda, más redonda... hasta convertirse en la gatita negra.

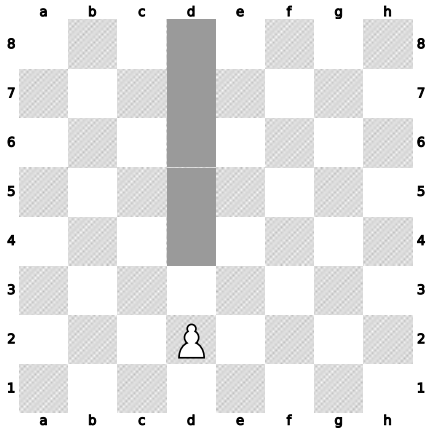
Alicia estaba otra vez en su sillón, junto a la chimenea. Había capturado a la Reina Roja y había ganado la partida.

Un peón que se hizo reina

Lewis Carroll era el seudónimo de Charles Dodgson, profesor de matemáticas en la Universidad de Oxford. En 1871 publicó A través del espejo, la continuación de Alicia en el país de las

maravillas. El libro empieza con un problema de ajedrez: «Peón blanco (Alicia) juega y gana en once jugadas».

No es una partida de verdad. El propio Carroll explicó que los movimientos siguen la historia más que las reglas: las blancas mueven varias veces seguidas y nadie hace caso de un jaque. Pero el viaje de Alicia sí es el de un peón: avanza por la columna d, casilla a casilla, hasta la octava fila, donde se corona.



El viaje de Alicia: de d2 a d8. De la segunda casilla salta en tren a la cuarta

¿Sabías que...?

- La niña que inspiró los libros de Alicia se llamaba Alice Liddell. Era hija del decano del colegio de Oxford donde enseñaba Carroll.
- Las ilustraciones originales son de John Tenniel, el dibujante más famoso de la revista Punch.
- Tweedledum, Tweedledee y Humpty Dumpty eran personajes de canciones infantiles inglesas antes de aparecer en el libro.
- La Reina Roja dice una frase muy famosa: en su país hay que correr todo lo que se pueda para quedarse en el mismo sitio.
- Carroll también inventó acertijos, juegos de palabras y problemas de lógica para sus amigos.

Para saber más

- Lewis Carroll era el seudónimo de Charles Lutwidge Dodgson, profesor de matemáticas en el colegio de Christ Church, en Oxford. Fue también uno de los mejores fotógrafos aficionados de su época.
- Al principio del libro, Carroll dibujó la posición y escribió que el peón blanco, Alicia, juega y gana en once jugadas. Él mismo reconoció que blancas y negras no siempre mueven por turnos, como exige el ajedrez de verdad.
- En el tablero del libro, cada arroyo que cruza Alicia es el paso de una fila a la siguiente. Al llegar a la octava fila se convierte en reina, como un peón que corona.
- En el mismo libro aparece el poema «Jabberwocky», lleno de palabras inventadas que han pasado a muchos idiomas.
- En 1973, el biólogo Leigh Van Valen llamó «hipótesis de la Reina Roja» a la idea de que las especies tienen que cambiar sin parar solo para no quedarse atrás.
- En el tablero del libro las piezas no son blancas y negras, sino blancas y rojas, como en muchos juegos ingleses de la época.
- Muchos lectores creen que el Caballero Blanco, torpe y bondadoso, que siempre se cae del caballo, es un retrato del propio Carroll.
- Carroll inventó también juegos de palabras, como los «dobletes»: pasar de una palabra a otra cambiando una sola letra cada vez.

Para pensar

Si fueras una pieza de ajedrez, ¿cuál te gustaría ser y por qué?



✦ *Dos alfiles se sacrificaron para abrir el castillo.* ✦

CUENTO 31

Los dos alfiles de Ámsterdam

Lasker contra Bauer, Ámsterdam, 1889

✦

En el verano de 1889 llegó a Ámsterdam un joven alemán de veinte años, delgado, con bigote y un cigarro que casi nunca encendía. Se llamaba Emanuel Lasker. Estudiaba matemáticas, leía libros de filosofía y tenía una idea rara sobre el ajedrez: decía que no se jugaba contra las piezas, sino contra la persona sentada enfrente.

En el torneo de Ámsterdam le tocó jugar contra Johann Bauer, un maestro austriaco sólido y prudente. Bauer había enrocado con cuidado. Su rey estaba detrás de una fila de peones, protegido por un caballo, como un señor dentro de su castillo.

Lasker miró el castillo durante mucho rato. Sus dos alfiles apuntaban hacia él desde lejos, uno por las casillas blancas y otro por las negras.

Bauer, confiado, había llevado su dama al otro lado del tablero. Le comió a Lasker un caballo en h5 y esperó la respuesta lógica: que las blancas recuperaran la pieza.

Pero Lasker no la recuperó. Cogió su alfil de las casillas blancas y lo lanzó contra el peón de h7, justo al lado del rey negro.

—Jaque.

Los mirones contuvieron la respiración. ¿Un alfil gratis? Bauer lo pensó y se lo comió con el rey. La dama blanca entró por h5 y tomó el caballo con jaque. El rey negro tuvo que volver a g8.

Entonces Lasker hizo algo que nadie esperaba. Cogió su otro alfil, el de las casillas negras, y lo entregó también, en g7.

Ya no había alfiles blancos en el tablero. Pero tampoco había castillo. El rey negro se había quedado solo, sin peones delante, mirando cómo la dama y la torre blancas se acercaban por el otro lado.

—No hay dónde esconderse —murmuró Bauer.

Para no recibir mate, tuvo que entregar su dama. Lasker había regalado dos alfiles y recuperó mucho más. Bauer siguió luchando un buen rato, pero la partida ya estaba decidida.

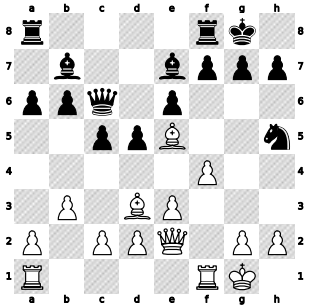
Aquella noche, en los cafés de Ámsterdam, todos hablaban del joven de los dos alfiles. Cinco años después, Lasker era campeón del mundo. Y aquel ataque se sigue enseñando en las escuelas de ajedrez con su nombre: el sacrificio de Lasker.

El doble sacrificio de alfiles

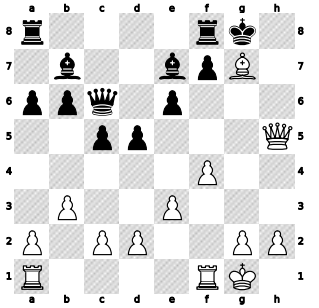
Emanuel Lasker (1868-1941) fue campeón del mundo durante 27 años, de 1894 a 1921, más que nadie en la historia. Esta partida la jugó con veinte años en el torneo de Ámsterdam de 1889, contra Johann Bauer.

1.f4 d5 2.e3 ♘f6 3.b3 e6 4.♗b2 ♗e7 5.♗d3 b6 6.♘c3 ♗b7 7.♘f3 ♘bd7 8.O-O O-O 9.♘e2 c5 10.♘g3 ♕c7 11.♘e5 ♘xe5 12.♗xe5 ♕c6 13.♕e2 a6 14.♘h5 ♘xh5.

15.♗xh7+! ♔xh7 16.♕xh5+ ♔g8 17.♗xg7!! ♔xg7 18.♕g4+ ♔h7 19.♖f3 e5 20.♖h3+ ♕h6 21.♖xh6+ ♔xh6 22.♕d7. La dama blanca ataca los dos alfiles negros y gana uno de ellos. Las blancas ganaron en la jugada 38.



Tras 14...♘xh5. Juegan las blancas



Tras 17.♗xg7: el rey negro, sin castillo

¿Sabías que...?

- Lasker era doctor en matemáticas. Un resultado suyo sobre álgebra todavía se estudia en la universidad.
- Fue amigo de Albert Einstein, con quien paseaba y discutía sobre ciencia.
- Inventó un juego de damas que se llama Lasca, que todavía se vende.
- Lasker no fue el primero en sacrificar dos alfiles así: hay partidas de 1867 y 1884 con la misma idea. Pero la suya es la más famosa.
- Decía que en el ajedrez la mentira y la hipocresía no duran mucho: el tablero acaba descubriéndolas.

Para saber más

- Lasker nació en Berlinchen, la actual Barlinek, en Polonia, y estudió matemáticas en Alemania.
- Ganó el título en 1894 a Wilhelm Steinitz, que tenía 58 años, y lo perdió en 1921 en La Habana contra José Raúl Capablanca.
- Se decía que Lasker jugaba contra la persona y no solo contra la posición: elegía a veces jugadas que no eran las mejores, pero que sabía que incomodarían a su rival.
- En 1935, con 66 años, terminó tercero en el gran torneo de Moscú, sin perder ninguna partida y por delante de Capablanca.
- Como era judío, en 1933 tuvo que dejar Alemania. Vivió en la Unión Soviética y después en Nueva York, donde murió en 1941.
- Su *Manual de ajedrez*, de 1925, sigue editándose casi cien años después.
- El match con Steinitz se jugó en 1894 en tres ciudades: Nueva York, Filadelfia y Montreal.
- Defendió el título contra Marshall, Tarrasch, Janowski y Schlechter. Contra Schlechter, en 1910, solo pudo empatar en la última partida.
- Además de ajedrecista y matemático, fue un buen jugador de bridge y escribió sobre filosofía.
- Una defensa del gambito de dama lleva su nombre: la defensa Lasker.
- Lasker solo perdió un match por el título en toda su vida: el de 1921, contra Capablanca.
- Su hermano mayor, Berthold, médico, fue su primer maestro de ajedrez.

Para pensar

¿Cuándo vale la pena dar piezas a cambio de atacar al rey?



✦ *Pedir una dama era perder; bastaba con una torre.* ✦

CUENTO 32

La torre que nadie esperaba

El estudio de Saavedra, 1895

✦

La posición ocupaba poco espacio en el periódico: dos reyes, un peón y una torre. Alrededor había noticias que desaparecerían al día siguiente. Aquellas cuatro piezas, en cambio, estaban a punto de quedarse en la memoria del ajedrez.

Saavedra volvió a mirar.

El peón blanco podía avanzar hasta coronar. La dama parecía la elección natural. ¿Quién renunciaría a la pieza más poderosa cuando solo necesitaba pedirla?

La dificultad llegaba después.

La torre negra encontraba un jaque y se ofrecía a la captura. Si la nueva dama la tomaba, el rey negro quedaba sin movimientos legales y sin recibir jaque.

Ahogado.

Tablas.

Yo os propongo sentaros junto a quien lee el periódico. No hace falta imaginar un relámpago de genialidad. A veces, descubrir algo consiste en no levantarse cuando los demás creen que ya está decidido.

Saavedra recorre otra vez la secuencia.

El rey blanco ha esquivado los jaques. El peón espera en c7. La torre negra vuelve a d4 y prepara su último recurso.

Pedir dama conduce a la trampa.

Saavedra aparta mentalmente la dama.

¿Qué otra pieza puede elegir?

Un alfil. Un caballo. Una torre.

La torre no mira en diagonal. Esa limitación cambia la red alrededor del rey negro.

Saavedra la coloca en c8.

Ahora amenaza entrar por la columna a y dar mate. Las negras necesitan defenderse, pero ya no disponen del mismo recurso de ahogado. La pieza menos poderosa conserva una posibilidad que la dama había cerrado.

Vuelve al comienzo. No quiere que una ocurrencia se convierta en solución solo porque le gusta. Comprueba los jaques, las casillas del rey, la captura que antes llevaba a tablas.

La idea resiste.

En nuestra escena hay otras personas alrededor del periódico. Una pregunta si ha encontrado un error. Otra asegura que con una torre no puede conseguir más que con una dama.

Saavedra les deja seguir la variante.

Primero ven el cambio de pieza. Después, su consecuencia.

Me interesa ese pequeño intervalo: el momento en que una respuesta parece absurda porque aún no hemos hecho el esfuerzo de comprobarla.

El estudio quedó asociado al nombre de Saavedra por ese hallazgo. No inventó una regla de promoción. Utilizó una posibilidad que ya estaba en las reglas y que, en aquella posición, permitía ganar.

La torre blanca queda sobre el tablero.

No tiene que fingir que es una dama. Su ventaja consiste precisamente en no serlo.

Al cerrar el periódico, las noticias vuelven a rodear el pequeño diagrama. Saavedra podría haber pasado de página como cualquier otro lector. Se detuvo.

Yo me quedo con ese gesto. Después de reyes orgullosos, máquinas aparentes, caballos fugitivos y piezas que parecen poca cosa, un hombre decide mirar una vez más.

A veces, para encontrar una historia, basta con eso.

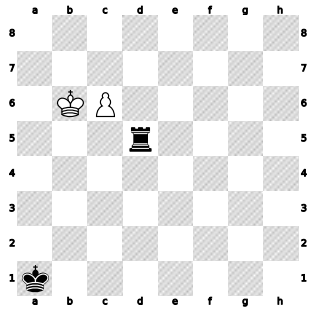
Por qué Saavedra necesita una torre

En la posición habitual del estudio, el blanco tiene rey en b6 y peón en c6; el negro, rey en a1 y torre en d5. Juegan las blancas.

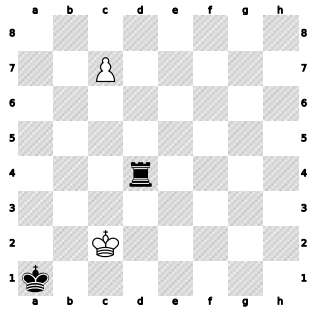
La ruta principal es 1.c7 ♖d6+ 2.♔b5 ♖d5+ 3.♔b4 ♖d4+ 4.♔b3 ♖d3+ 5.♔c2 ♖d4!.

Ahora 6.c8=♕? permite 6...♖c4+! 7.♕xc4, y el rey negro queda ahogado: no está en jaque y no tiene ninguna jugada legal. Son tablas.

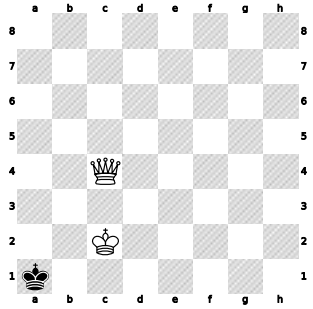
La solución es 6.c8=♖!!, amenazando ♖a8 y mate. Tras 6...♖a4 7.♔b3, las negras deben perder la torre o permitir ♖c1#. No terminamos la variante con un mate ficticio: el estudio ha demostrado una posición ganadora.



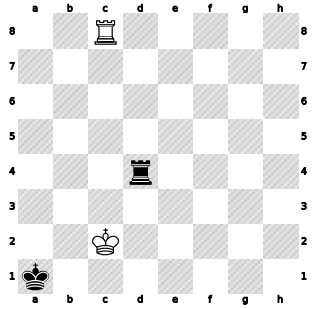
Posición inicial · Blancas juegan y ganan



Después de 5...♖d4 · Hay que elegir la promoción



6.c8=♕? ♖c4+ 7.♕xc4 · El rey negro está ahogado



6.c8=♖!! · La subpromoción conserva la victoria

Elegir torre, alfil o caballo en vez de dama se llama subpromoción. La dama controla más casillas, pero aquí ese control adicional crea el ahogado que el negro necesita. La torre gana precisamente porque no cierra todas esas salidas de la misma manera.

¿Sabías que...?

- Fernando Saavedra (1847-1922) era un sacerdote sevillano que vivía en Glasgow. La posición la había publicado antes el francés Georges Barbier, convencido de que era tablas. En 1895 Saavedra encontró la promoción en torre, y el estudio lleva desde entonces su nombre.

Para pensar

¿Elegirías siempre lo más poderoso?



✦ *Von Bardeleben se levantó, salió de la sala y no volvió.* ✦

CUENTO 33

La torre que nadie podía tomar

Steinitz contra von Bardeleben, Hastings, 1895

✦

En agosto de 1895, la pequeña ciudad inglesa de Hastings, junto al mar, reunió a los mejores jugadores del mundo. Había campeones de Rusia, de Alemania, de Estados Unidos, de Inglaterra. Y había un hombre mayor, bajo, con una gran barba y un bastón, que había sido el primer campeón del mundo: Wilhelm Steinitz. Tenía 59 años. El año anterior había perdido el título contra el joven Lasker, y muchos pensaban que ya no era el de antes.

En la décima ronda le tocó jugar contra Curt von Bardeleben, un maestro alemán alto y elegante.

La partida empezó con calma, pero Steinitz fue preparando algo. Sus piezas se acercaban poco a poco al rey negro, que no había podido enrocar. Y entonces, de pronto, su torre entró en la séptima fila y dio jaque.

—¡La regala! —susurró alguien del público.

Era verdad. La torre estaba al alcance del rey negro. Pero si el rey se la comía, la dama blanca y el caballo le daban mate. Von Bardeleben movió el rey a un lado.

La torre saltó otra vez. Jaque. El rey se apartó. Jaque otra vez. Y otra. La torre blanca iba de casilla en casilla por la séptima fila, siempre al lado del rey, siempre ofreciéndose, y nadie se atrevía a tocarla. Comérsela habría sido como meter la mano en una trampa para osos.

Después del cuarto jaque, von Bardeleben se quedó mirando el tablero. Se levantó, salió de la sala y no volvió. Su reloj siguió corriendo hasta que se le acabó el tiempo y perdió la partida.

Los espectadores rodearon a Steinitz. Querían saber qué habría pasado. El viejo campeón movió las piezas despacio y les enseñó el final: un mate en diez jugadas, con la dama persiguiendo al rey negro por todo el tablero.

—Si se la hubiera comido... mate.

Hay quien dice que von Bardeleben se marchó enfadado y hay quien dice que se fue para no tener que rendirse delante de todos. Nadie sabe lo que pensaba. Lo que sí se sabe es que aquella torre que nadie podía tomar hizo de la partida una de las más bellas de la historia. Ganó el premio de belleza del torneo, y más de cien años después todavía se enseña en todas las escuelas de ajedrez.

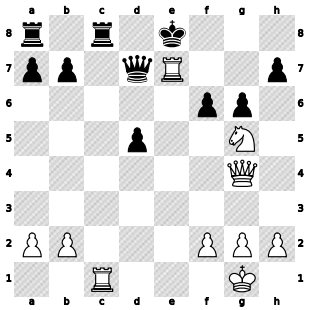
Una torre envenenada

Wilhelm Steinitz (1836-1900) fue el primer campeón del mundo oficial, desde 1886 hasta 1894. Esta partida, jugada

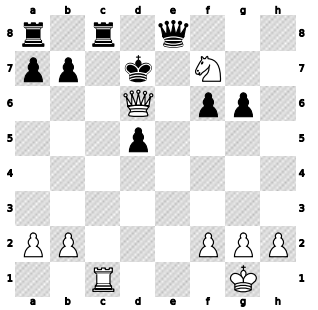
en el torneo de Hastings de 1895 contra Curt von Bardeleben, es una de las más famosas de la historia.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.c3 ♘f6 5.d4 exd4 6.cxd4 ♗b4+ 7.♘c3 d5 8.exd5 ♘xd5 9.O-O ♗e6 10.♗g5 ♗e7 11.♗xd5 ♗xd5 12.♘xd5 ♕xd5 13.♗xe7 ♘xe7 14.♖e1 f6 15.♕e2 ♕d7 16.♖ac1 c6 17.d5! cxd5 18.♘d4 ♔f7 19.♘e6 ♖hc8 20.♕g4 g6 21.♘g5+ ♔e8 22.♖xe7+!

22...♔f8 23.♖f7+ ♔g8 24.♖g7+ ♔h8 25.♖xh7+. La torre no se puede tomar: si 22...♕xe7, 23.♖xc8+ gana; si 22...♔xe7, 23.♖e1+ y las blancas ganan. Aquí se marchó von Bardeleben. Steinitz enseñó después el mate: 25...♔g8 26.♖g7+ ♔h8 27.♕h4+ ♔xg7 28.♕h7+ ♔f8 29.♕h8+ ♔e7 30.♕g7+ ♔e8 31.♕g8+ ♔e7 32.♕f7+ ♔d8 33.♕f8+ ♕e8 34.♘f7+ ♔d7 35.♕d6#.



Tras 22.♖xe7+. La torre, intocable



35.♕d6#: el mate que enseñó Steinitz

¿SABÍAS QUE...?

- Steinitz nació en Praga en 1836 y fue el menor de trece hermanos.
- Fue el primero en explicar que el ajedrez tiene leyes: que hay que acumular pequeñas ventajas antes de atacar.
- De joven jugaba de forma muy atrevida; de mayor, muy prudente. Decía que el rey es una pieza fuerte que sabe defenderse sola.
- El torneo de Hastings de 1895 lo ganó un desconocido de 22 años: Harry Pillsbury.
- Von Bardeleben siguió jugando durante muchos años y ganó varios torneos. Pero todo el mundo lo recuerda por esta partida.

PARA SABER MÁS

- Steinitz ganó el título a Johannes Zukertort en un match que se jugó en tres ciudades de Estados Unidos: Nueva York, San Luis y Nueva Orleans.
- Se le atribuye una frase muy orgullosa: que podría jugar contra Dios dándole un peón de ventaja.
- Escribió libros y dirigió durante años una revista, el *International Chess Magazine*, donde explicaba sus ideas y discutía con quien no estuviera de acuerdo.
- Murió en Nueva York en 1900, pobre y enfermo. Hoy se le considera el padre del ajedrez posicional.
- En el torneo de Hastings de 1895 jugaron veintidós maestros, casi todos los mejores del mundo. Fue uno de los torneos más fuertes del siglo XIX.
- Una apertura lleva su nombre: el gambito Steinitz de la partida vienesa, en la que el rey blanco sale a pasear muy pronto.
- Andaba con bastón y era de baja estatura, pero muy combativo: discutía en sus artículos con casi todos los maestros de su tiempo.
- Curt von Bardeleben (1861-1924) era un noble alemán que vivió del ajedrez y del periodismo en Berlín.

PARA PENSAR

¿Por qué a veces lo más peligroso es comerse lo que te ofrecen?



✦ *Repitió la lista entera, y después la recitó al revés.* ✦

CUENTO 34

La memoria de Pillsbury

Hastings, 1895

✦

En el verano de 1895, cuando los grandes campeones llegaron a Hastings, nadie se fijó en un joven estadounidense de 22 años, de cara redonda y pelo corto. Se llamaba Harry Nelson Pillsbury. Venía de Boston y era la primera vez que jugaba un torneo en Europa. Los periodistas ni siquiera sabían cómo se escribía su nombre.

En la segunda ronda le tocó Siegbert Tarrasch, el doctor alemán, uno de los favoritos. Tarrasch era famoso por sus reglas: sabía cómo había que jugar cada posición. Pillsbury no parecía preocupado. Fue cerrando el juego y, poco a poco, lanzó sus peones contra el rey negro como una ola que sube despacio. En la jugada 52, su dama dio mate en h7.

Ronda tras ronda, el desconocido seguía ganando. Al final, Pillsbury quedó primero, por delante de Chigorin, de Lasker, que era el campeón del mundo, de Tarrasch y de Steinitz. Nadie lo podía creer.

Pero lo más asombroso de Pillsbury no era cómo jugaba mirando el tablero. Era cómo jugaba sin mirarlo. Se sentaba de espaldas, a veces con los ojos tapados, y jugaba contra veinte rivales a la vez. Ellos movían, alguien le cantaba la jugada en voz alta y él respondía sin dudar. En 1902, en Moscú, llegó a jugar así veintidós partidas a la vez.

Algunos pensaban que había truco. Así nace una de las historias más famosas del ajedrez. Se cuenta que unos profesores quisieron poner a prueba su memoria. Prepararon una lista de unas treinta palabras rarísimas, en varios idiomas: nombres de medicinas, de ciudades, de enfermedades.

—Antiphlogistine. Periosteum. Takadiastase. Plasmon. Ambrosia... —leyeron, despacio.

Pillsbury escuchó con los ojos cerrados. Cuando terminaron, repitió la lista entera, sin un fallo. Los profesores se miraron.

—Y ahora —dijo Pillsbury—, al revés.

Y la recitó desde la última palabra hasta la primera. Según la historia, al día siguiente todavía la recordaba.

Pillsbury murió muy joven, con solo 33 años. Pero en Hastings demostró que un desconocido puede ganar a todos los campeones juntos. Y su memoria se convirtió en leyenda.

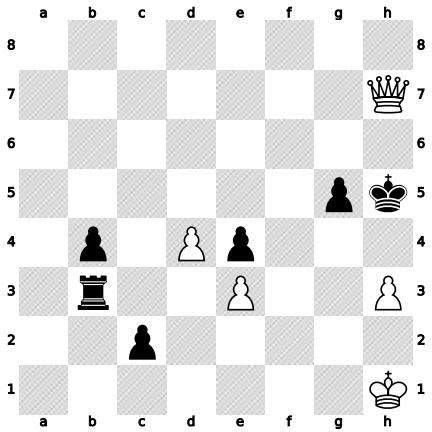
El desconocido que ganó en Hastings

Harry Nelson Pillsbury (1872-1906) ganó el torneo de Hastings de 1895 con 16,5 puntos de 21, por delante de

Chigorin, Lasker, Tarrasch y Steinitz. Esta es su partida de la segunda ronda, del 6 de agosto, contra Siegbert Tarrasch.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♗e7 5.♘f3 ♘bd7 6.♖c1 O-O 7.e3 b6 8.cxd5 exd5 9.♗d3 ♗b7 10.O-O c5 11.♖e1 c4 12.♗b1 a6 13.♘e5 b5 14.f4 ♖e8 15.♕f3 ♘f8 16.♘e2 ♘e4 17.♗xe7 ♖xe7 18.♗xe4 dxe4 19.♕g3 f6 20.♘g4 ♔h8 21.f5 ♕d7 22.♖f1 ♖d8 23.♖f4 ♕d6 24.♕h4 ♖de8 25.♘c3 ♗d5 26.♘f2 ♕c6 27.♖f1 b4 28.♘e2 ♕a4 29.♘g4 ♘d7 30.♖4f2 ♔g8 31.♘c1 c3 32.b3 ♕c6 33.h3 a5 34.♘h2 a4 35.g4 axb3 36.axb3 ♖a8 37.g5 ♖a3 38.♘g4 ♗xb3 39.♖g2 ♔h8 40.gxf6 gxf6 41.♘xb3 ♖xb3 42.♘h6 ♖g7 43.♖xg7 ♔xg7 44.♕g3+ ♔xh6 45.♔h1 ♕d5 46.♖g1 ♕xf5 47.♕h4+ ♕h5 48.♕f4+ ♕g5 49.♖xg5 fxg5 50.♕d6+ ♔h5 51.♕xd7 c2 52.♕xh7#.

Mientras las negras atacaban por el flanco de dama, Pillsbury preparaba con calma el avance de sus peones g y f contra el rey negro. Llegó justo a tiempo: un peón negro estaba a una casilla de coronar.



52.♕xh7#. El peón de c2 no llegó a coronar

¿SABÍAS QUE...?

- Pillsbury aprendió a jugar con 16 años, bastante tarde para un campeón.
- Entre 1898 y 1904 fue el jugador escondido dentro de Ajeeb, un autómata que jugaba al ajedrez en Nueva York.
- En sus exhibiciones a ciegas a veces jugaba a la vez partidas de damas y una partida de cartas.

PARA SABER MÁS

- Pillsbury nació en Somerville, cerca de Boston, y aprendió el ajedrez en los clubes de esa ciudad.
- Llegó a jugar más de veinte partidas a ciegas a la vez, uno de los grandes récords de su tiempo.
- Jugó en el primer tablero de Estados Unidos en los matches por cable submarino contra Gran Bretaña, en los que las jugadas cruzaban el Atlántico por telégrafo.
- Murió en 1906, con solo 33 años, después de una larga enfermedad.
- Una formación de peones y piezas muy usada en el gambito de dama lleva su nombre: el ataque Pillsbury.
- Después de Hastings jugó en San Petersburgo un torneo de cuatro con Lasker, Steinitz y Chigorin, los mejores del mundo.
- En Hastings ganó una partida famosa al alemán Siegbert Tarrasch, el gran favorito, con un ataque contra el rey.
- Muchos pensaban que habría podido ser campeón del mundo si la enfermedad no le hubiera apartado tan pronto del tablero.

PARA PENSAR

¿Qué truco usas tú para recordar cosas difíciles?

PARTE V

✦

El siglo XX



✦ *—¿Cualquier pieza? —Cualquiera —contestó Capablanca.* ✦

CUENTO 35

Cualquier pieza

Leyenda moderna

✦

El visitante aterrizó junto a las palmeras y pidió una cosa que Capablanca no esperaba: que le enseñaran ajedrez. Había atravesado una distancia inmensa para llegar a la Tierra, pero aún no sabía por qué un caballo de madera debía moverse de aquella manera.

Capablanca empezó por el tablero. Después presentó las piezas. El marciano escuchaba, inclinando unas antenas que parecían tomar notas.

—¿Y estos soldados pequeños?

—Son peones. Si uno llega al otro extremo, puede convertirse en otra pieza.

—¿Cualquiera?

Capablanca, que estaba preparando la siguiente explicación, respondió demasiado deprisa:

—Cualquiera.

Yo sospecho que muchas aventuras comienzan así: alguien cree haber dicho una cosa precisa y otra persona escucha exactamente las palabras que han salido de su boca.

Jugaron. El visitante tardaba en algunas decisiones y encontraba otras con una rapidez desconcertante. Cuando un peón negro alcanzó la última fila, apartó las manos y anunció:

—Quiero un rey.

Capablanca sonrió, pensando que era una broma.

El marciano esperó. Su expresión no cambió.

—Otro rey negro —aclaró.

El maestro explicó que no era posible. Un peón podía transformarse en dama, torre, alfil o caballo, siempre de su propio color. Un rey quedaba fuera de la elección.

—Pero has dicho cualquiera.

Capablanca miró el tablero. Había dos maneras de continuar aquella conversación. Podía insistir en una regla que no había explicado bien o averiguar hasta dónde llegaba la imaginación de su invitado.

Eligió la segunda.

Colocaron el nuevo rey negro. La partida había dejado de pertenecer al ajedrez normal, aunque las piezas continuaran pareciéndose a las de siempre.

Un poco después, coronó un peón blanco. El marciano se preparó para ver una dama.

—Yo también quiero un rey —dijo Capablanca.

—Entonces tendrás dos.

—He dicho que quiero un rey negro.

El visitante levantó las antenas.

Ahora había tres reyes negros. El cubano había llevado la interpretación del marciano un paso más allá: si

podían inventar qué pieza pedir, también podían discutir de qué ejército debía ser.

Las negras ya solo podían mover el rey nuevo, que se apartó a b8. Los otros dos estaban encerrados. Capablanca avanzó su peón de h hasta h7, y el rey volvió a a8, porque no tenía ninguna otra casilla.

Entonces el peón blanco llegó a h8, y esta vez Capablanca pidió una dama blanca, como manda el reglamento. Desde h8, la dama daba jaque a la vez a los tres reyes negros: al de a8 por la fila, al de h1 por la columna y al de a1 por la gran diagonal. Ninguno podía escapar.

—Triple jaque mate —dijo Capablanca.

El marciano contempló los reyes con la gravedad de quien acaba de descubrir que una palabra puede contener una trampa.

—La próxima vez me enseñarás las reglas completas.

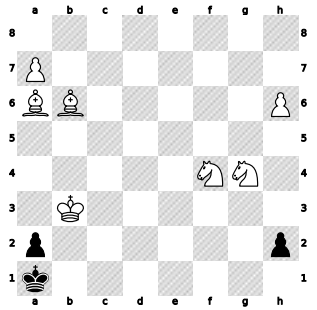
Capablanca recogió las piezas.

—La próxima vez empezaré por explicar qué significa «cualquiera».

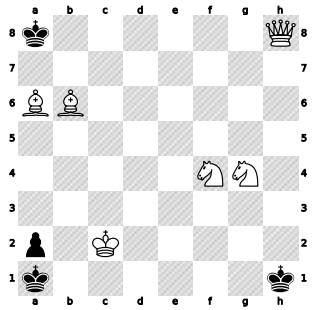
Me gusta imaginar que, antes de regresar a su nave, el visitante se lleva un juego. No necesita tres reyes para pasarlo bien. Le basta con saber cuándo está aprendiendo una regla y cuándo está inventando un juego diferente.

La posición de la leyenda

La leyenda circula con esta posición. Juega Capablanca, con blancas, y su rey va a c2 para amenazar 2.♗d4, mate al rey negro de a1.



La posición de la leyenda. Juegan las blancas



Tras 4.h8=♕: mate a los tres reyes negros

Siguió 1.♔c2 h1, y el peón negro se convirtió en un segundo rey negro. Capablanca descartó 2.♗d4, que daba mate al rey de a1 pero dejaba ahogado al de h1, y jugó 2.a8: su peón se convirtió en un tercer rey negro. Las negras solo podían mover ese rey: 2...♔b8 3.h7 ♔a8 4.h8=♕, mate a los tres reyes a la vez.

Las coronaciones en rey negro son inventadas. En una partida de verdad, el peón solo puede convertirse en dama, torre, alfil o caballo de su propio color.

¿Sabías que...?

- Según contaba él mismo, Capablanca aprendió a jugar con cuatro años, mirando jugar a su padre. Un día le dijo que había movido mal un caballo, y tenía razón.
- Fue campeón del mundo de 1921 a 1927. Tenía fama de jugar muy rápido y de equivocarse muy poco.
- En teoría, un bando puede llegar a tener nueve damas: la suya y ocho peones coronados. Como los juegos de piezas solo traen una, en un torneo hay que pedir otra dama al árbitro: una torre boca abajo sigue siendo una torre.

Para pensar

¿Qué regla explicarías primero a alguien que llega de Marte?



✦ *Chigorin perdió un torneo sin jugar, pero no perdió la palabra.* ✦

CUENTO 36

El príncipe y el maestro

Chigorin y el príncipe Dadiani, Montecarlo, 1903

✦

Mijaíl Chigorin era el mejor jugador de Rusia. Tenía una barba espesa, los ojos tristes y un estilo valiente: le gustaban los caballos, las posiciones complicadas y los ataques imposibles. Había jugado dos veces por el campeonato del mundo contra Steinitz, y aunque perdió, en Rusia lo adoraban.

En la misma época vivía un príncipe muy rico, Andria Dadiani, de Mingrelia, una región del Cáucaso. Al príncipe le encantaba el ajedrez. Organizaba torneos, pagaba premios y, sobre todo, publicaba sus propias partidas. Eran partidas preciosas, llenas de sacrificios, en las que el príncipe siempre ganaba con una combinación brillante.

Demasiado brillantes, pensaban algunos. Sus rivales eran casi siempre aficionados, invitados del palacio, gente que tal vez no quería ganar a un príncipe. Chigorin leía aquellas partidas con el ceño fruncido. Y un día dijo lo que pensaba, con sinceridad, en un periódico ruso.

Al príncipe no le gustó nada.

En 1903 se organizó un gran torneo en Montecarlo, junto al mar, con los mejores jugadores del mundo. Chigorin estaba invitado. Hizo la maleta, cruzó media Europa en tren y llegó a la sala del torneo. Pero allí le esperaba una sorpresa.

El príncipe Dadiani era el presidente del comité.

—Si él juega —dijo—, yo me voy.

El comité tenía que elegir entre el mejor jugador de Rusia y el hombre que ponía el dinero. Eligió el dinero. Chigorin se quedó fuera del torneo.

Las dos partes contaron la historia de manera distinta. Chigorin dijo que era una venganza por sus palabras sinceras. El príncipe dijo que Chigorin le había ofendido en la prensa. Lo cierto es que el príncipe, quizá un poco avergonzado, le pagó a Chigorin una compensación de 1.500 francos: más dinero del que recibió el segundo clasificado del torneo.

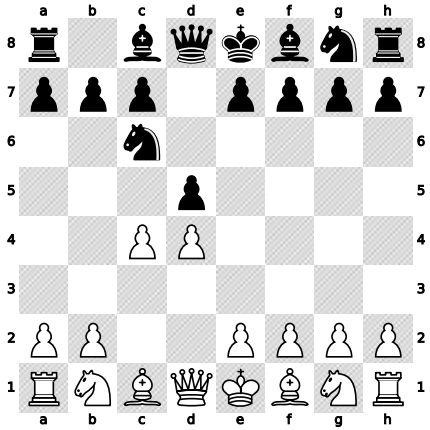
Chigorin volvió a casa en tren, con un tablero de viaje sobre las rodillas. No había jugado ni una partida. Pero tampoco había dicho nada que no pensara.

Hoy casi nadie se acuerda de las partidas del príncipe. En cambio, cuando un jugador responde a 1.d4 d5 2.c4 con el caballo, sigue diciendo el nombre del maestro: defensa Chigorin.

La defensa Chigorin

Mijaíl Chigorin (1850-1908) fue el padre de la escuela rusa de ajedrez. Jugó dos matches por el campeonato del mundo contra Steinitz, en 1889 y en 1892, y los dos los perdió. Fundó clubes y revistas, y enseñó a toda una generación de jugadores rusos.

Chigorin no creía en las reglas fijas. Le gustaba jugar con caballos en posiciones cerradas, aunque los libros dijeran que los alfiles eran mejores. Por eso inventó una defensa que todavía lleva su nombre: 1.d4 d5 2.c4 ♘c6. Las negras no defienden el peón de d5 con otro peón, como recomendaban todos, sino que sacan el caballo y presionan el centro.



La defensa Chigorin: 1.d4 d5 2.c4 ♘c6

¿Sabías que...?

- Chigorin trabajaba de funcionario y aprendió a jugar bien bastante tarde, con más de veinte años.
- En 1890 y 1891 jugó dos partidas por telégrafo contra Steinitz, entre Rusia y Nueva York, y ganó las dos.
- Todavía hoy los historiadores discuten si alguna de las partidas brillantes del príncipe fue arreglada.
- El torneo de Montecarlo de 1903 lo ganó Siegbert Tarrasch.
- Desde hace décadas se juegan en Rusia torneos en memoria de Chigorin.

Para saber más

- Fundó la primera revista de ajedrez de Rusia, *Shajmatni Listok*, que se publicó entre 1876 y 1881.
- En Hastings, en 1895, quedó segundo, a medio punto del ganador, Pillsbury.
- Le gustaban mucho los caballos, más que los alfiles, en una época en la que casi todos los maestros pensaban lo contrario.
- El primer torneo en su memoria se jugó en San Petersburgo en 1909, un año después de su muerte. Lo ganaron empatados Lasker y Rubinstein.
- Chigorin era un gran defensor del gambito Evans, una apertura de ataque en la que las blancas entregan un peón.
- En la apertura española hay una variante que lleva su nombre: la variante Chigorin, una de las más jugadas durante todo el siglo XX.
- Ganó los primeros torneos de toda Rusia que se organizaron, a finales del siglo XIX y principios del XX.
- Murió en 1908 en Lublin, en la actual Polonia.

PARA PENSAR

¿Qué es mejor: decir la verdad y perder algo, o callar y quedar bien?



✦ *Dicen que el público lanzó monedas de oro sobre la mesa.* ✦

CUENTO 37

La lluvia de monedas

Levitsky – Marshall, Breslau, 1912

✦

La dama negra llegó a g3 y la sala tardó un instante en comprender que aquello era una jugada deliberada.

Levitsky miró la pieza. Después miró a Marshall.

Había maneras de capturarla. Demasiadas, quizá, para que un maestro no hubiera visto ninguna.

Uno de los espectadores se inclinó sobre el hombro de otro. Nadie quería ser el primero en decir que la dama estaba regalada.

Yo os pediría que observaseis las manos de Marshall. En nuestra escena no se apresura a explicar nada. Ha hecho una jugada y ahora le corresponde al otro encontrar su sentido.

Levitsky empezó por la captura más cercana. Si tomaba con el peón de h, el caballo negro saltaba a e2 y era mate.

Probó con el otro peón. El caballo volvía a dar jaque y, tras la respuesta del rey, la torre remataba.

Entonces consideró capturar con la dama.

La sala seguía viendo una pieza que podía comerse. Levitsky empezaba a ver las posiciones que quedaban después de comerla. No eran la misma cosa.

Marshall había elegido una casilla en la que su dama parecía indefensa y, sin embargo, todas las capturas cambiaban algo decisivo.

El blanco revisó una continuación. Luego otra.

Terminó por abandonar.

En este punto aparece la lluvia.

La versión más famosa cuenta que los espectadores arrojaron monedas sobre el tablero, incapaces de contener el entusiasmo por la combinación. Me gusta imaginar el primer golpe de metal sobre la mesa: una moneda que rueda, otra que cae de canto, una mano que se aparta para no tocar las piezas.

Pero debo distinguir lo que cuento de lo que puedo asegurar. La partida se conserva. La lluvia de monedas ha llegado hasta nosotros como una anécdota discutida, con explicaciones y versiones diferentes.

No necesito convertirla en un acta para aprovechar su fuerza literaria.

En nuestra escena, el sonido se extiende por la sala. Marshall levanta los ojos. Levitsky, que unos momentos antes buscaba una refutación, vuelve a mirar la dama de g3.

La pieza no se ha movido. Lo que ha cambiado es la comprensión de quienes la rodean.

Alguien recoge una moneda que ha quedado bajo una silla. Otro intenta reconstruir la variante final sin conseguir que le escuchen.

Yo dejaría al perdedor unos segundos de silencio. Una combinación tan celebrada también tiene a un hombre sentado enfrente, buscando el instante en que dejó de disponer de una buena respuesta.

Marshall le ofrece la mano.

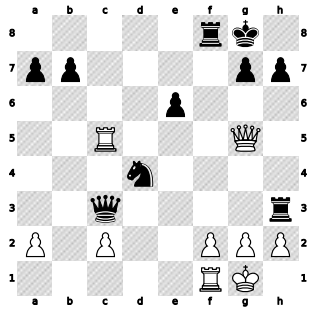
Después, si queremos, podemos hacer caer todas las monedas de la leyenda. El verdadero asombro ya estaba allí: una dama entregada que nadie podía aceptar con provecho.

La dama de g3

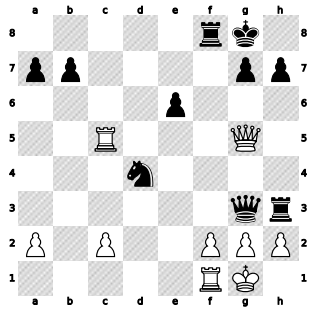
Stefan Levitsky llevó blancas y Frank Marshall negras en Breslau, 1912. La partida acabó con 23...♕g3!! y abandono del blanco. No terminó en un mate ejecutado sobre el tablero.

Partida completa: 1.d4 e6 2.e4 d5 3.♘c3 c5 4.♘f3 ♘c6 5.exd5 exd5 6.♗e2 ♘f6 7.O-O ♗e7 8.♗g5 O-O 9.dxc5 ♗e6 10.♘d4 ♗xc5 11.♘xe6 fxe6 12.♗g4 ♕d6 13.♗h3 ♖ae8 14.♕d2 ♗b4 15.♗xf6 ♖xf6 16.♖ad1 ♕c5 17.♕e2 ♗xc3 18.bxc3 ♕xc3 19.♖xd5 ♘d4 20.♕h5 ♖ef8 21.♖e5 ♖h6 22.♕g5 ♖xh3 23.♖c5 ♕g3!! 0-1.

Si 24.hxg3, sigue 24...♘e2#. Si 24.fxg3, 24...♘e2+ 25.♔h1 ♖xf1#. Y si 24.♕xg3, 24...♘e2+ 25.♔h1 ♘xg3+ 26.♔g1 ♘xf1 deja a las negras con ventaja decisiva de material. Son variantes explicativas posteriores al abandono, no jugadas de la partida.



Después de 23.♖c5 · Juegan negras



23...♕g3!! · Tres capturas aparentes

La anécdota de las monedas se cuenta con versiones diferentes. La jugada puede comprobarse aunque no demos por demostrada la lluvia del relato.

¿Sabías que...?

- Frank Marshall (1877-1944) fue campeón de Estados Unidos durante 27 años, de 1909 a 1936.
- En 1915 fundó en Nueva York el Marshall Chess Club, que sigue abierto.
- Una de sus armas favoritas lleva su nombre: el ataque Marshall de la Española. Lo hizo célebre contra Capablanca en 1918 y perdió, pero hoy es una de las defensas más respetadas.

Para saber más

- El torneo de Breslau de 1912 lo ganaron empatados el polaco Akiba Rubinstein y el checo Oldřich Duras.
- Marshall era famoso por salvar partidas perdidas con trampas inesperadas. En inglés esas jugadas se llaman *Marshall swindles*, «los timos de Marshall».

Para pensar

¿Aceptarías una dama sin mirar la siguiente jugada?



✦ *La primera máquina que decidía sola sus jugadas.* ✦

CUENTO 38

La máquina que sabía dar mate

El Ajedrecista de Torres Quevedo, 1912

✦

En su taller de Madrid, el ingeniero Leonardo Torres Quevedo tenía la mesa llena de engranajes, cables, imanes y pequeñas piezas de metal. No construía relojes ni juguetes. Construía una pregunta: ¿puede una máquina decidir algo por sí sola?

Hacía más de un siglo que el Turco de Kempelen había asombrado a Europa, pero aquel autómata escondía a un hombre dentro. Torres Quevedo no quería trucos. Quería una máquina que de verdad eligiera sus jugadas.

Sabía que una partida entera era demasiado difícil. Así que eligió un trozo pequeño del ajedrez, uno que todos los jugadores aprenden pronto: el final de rey y torre contra rey solo. La máquina llevaría las blancas, con su rey y su torre. El ser humano llevaría el rey negro, con libertad para moverlo donde quisiera.

—Es como enseñar a un niño —le explicaba a su hijo, que lo ayudaba—. Primero, una regla. Después, otra. Al final, el niño sabe hacerlo solo.

La máquina tenía sus reglas escritas en metal y electricidad. Si el rey negro estaba lejos, la torre le cortaba el paso. Si estaba cerca, el rey blanco se acercaba. Paso a paso, el rey humano iba quedando arrinconado contra el borde del tablero.

En 1912 el aparato estuvo terminado. Tenía un tablero vertical con casillas metálicas y piezas que se colocaban con clavijas. Cuando la máquina decidía su jugada, un brazo mecánico movía la pieza. Y cuando el humano intentaba hacer trampa con una jugada ilegal, se encendía una luz de aviso.

Cuando daba jaque, la máquina lo anunciaba. Y, unas jugadas después, llegaba el mate.

En 1914 Torres Quevedo presentó su Ajedrecista en la Universidad de la Sorbona, en París. Los periodistas y los científicos rodearon la máquina, probaron a escaparse con el rey negro por todos los rincones y siempre acababan igual: atrapados.

No ganaba siempre en el menor número de jugadas, y solo sabía jugar ese final. Pero lo jugaba sin ayuda de nadie. Por primera vez, una máquina había tomado decisiones en un tablero de ajedrez.

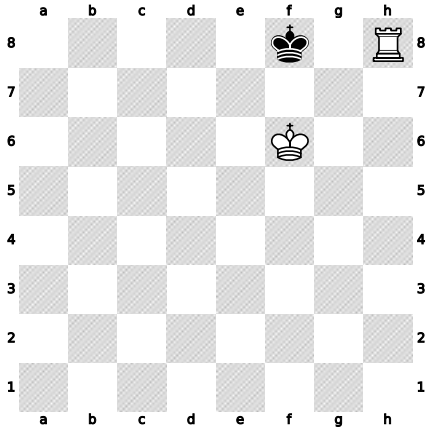
Torres Quevedo no pensaba que su invento fuera a jugar partidas completas. Pensaba en algo más grande: que las máquinas podrían algún día hacer trabajos que parecían reservados a la inteligencia humana. Escribió sobre ello en 1914, mucho antes de que existieran los ordenadores.

Su hijo construyó en 1920 una segunda versión mejorada, con imanes bajo el tablero que movían las pie-

zas sin brazo visible. Las dos máquinas se conservan todavía en Madrid y, según cuentan quienes las han visto funcionar, siguen sabiendo dar mate.

El final que sabía jugar

El final de rey y torre contra rey es el primer mate que se aprende. La torre corta al rey rival una fila o una columna, y el rey propio se acerca para ayudar. Así el rey solo va quedando encerrado contra el borde.



Mate de rey y torre: la torre controla la fila y el rey blanco cierra las salidas

En el diagrama, la torre da jaque por la octava fila y el rey blanco tapa las casillas de escape de la séptima. Es mate. La máquina de Torres Quevedo llegaba a posiciones como esta siguiendo unas pocas reglas.

¿Sabías que…?

- Leonardo Torres Quevedo (1852-1936) nació en Santa Cruz de Iguña, en Cantabria. Era ingeniero de caminos y uno de los grandes inventores de su tiempo.
- Diseñó también el transbordador que cruza sobre las cataratas del Niágara, el Spanish Aerocar, que funciona desde 1916.
- Inventó el Telekino, presentado en 1903, uno de los primeros mandos a distancia por radio de la historia.
- En 1914 publicó unos *Ensayos sobre automática* en los que explicaba cómo una máquina podría tomar decisiones según lo que ocurre a su alrededor.
- Las dos versiones del Ajedrecista se conservan en el Museo de Torres Quevedo, en la Escuela de Ingenieros de Caminos de Madrid.
- Hoy un ordenador resuelve este final en el menor número de jugadas posible, porque tiene calculadas todas las posiciones con pocas piezas. Con juego perfecto, en cualquier posición ganada de rey y torre contra rey el mate llega como mucho en dieciséis jugadas.
- El Ajedrecista se considera uno de los primeros juegos de ordenador de la historia, aunque no tenía pantalla ni electrónica: funcionaba con relés, contactos e imanes.
- La máquina sabía dónde estaba el rey negro gracias a contactos eléctricos colocados bajo las casillas.
- Torres Quevedo diseñó también dirigibles. Los ejércitos francés y británico usaron su modelo Astra-Torres durante la Primera Guerra Mundial.
- En 1920 ingresó en la Real Academia Española, donde ayudó a fijar palabras técnicas nuevas del castellano.

Para saber más

- La segunda versión del Ajedrecista, de 1920, la construyó con su hijo Gonzalo. En lugar de un brazo, movía las piezas con imanes escondidos bajo el tablero.

Para pensar

Si tuvieras que explicarle a una máquina cómo dar mate con rey y torre, ¿qué tres reglas le darías primero?



✦ *Aquella tarde, el músico encontró la nota justa.* ✦

CUENTO 39

El compositor que ganó a Capablanca

Prokófiev, San Petersburgo, 1914

✦

En la primavera de 1914, San Petersburgo era la capital del ajedrez. En un gran torneo jugaban el campeón del mundo, Emanuel Lasker, y un joven cubano que todos querían ver: José Raúl Capablanca. Tenía 25 años, vestía trajes perfectos y jugaba tan rápido y tan fácil que parecía que las piezas se movían solas.

Además del torneo, Capablanca dio varias simultáneas en la ciudad. Caminaba despacio por dentro de un gran círculo de mesas, se detenía un segundo ante cada tablero, movía una pieza y pasaba al siguiente.

En una de esas mesas se sentaba un joven alto, rubio, con pajarita, de 23 años. Se llamaba Serguéi Prokófiev. Acababa de terminar sus estudios en el conservatorio y empezaba a ser conocido como pianista y compositor. Pero aquella tarde no pensaba en la música. Pensaba en el ajedrez, que le gustaba casi tanto.

La primera simultánea la perdió. En la segunda jugó con mucho cuidado. Tras unas pocas jugadas de apertura, Capablanca llegó a su tablero y se paró. Prokófiev lo apuntó esa noche en su diario: el gran campeón se quedó dos o tres minutos delante de él, frunciendo el ceño y tirándose del pelo.

—He hecho pensar a Capablanca —se dijo, orgulloso.

Pero Capablanca, al final, ganó también aquella partida.

Prokófiev no se rindió. Volvió a sentarse en la tercera simultánea. Esta vez jugó sin miedo. Capablanca dio una vuelta, y otra, y otra, y cada vez que llegaba a su tablero la posición estaba peor para él. Hasta que, en una de las vueltas, el campeón cubano sonrió y le tendió la mano.

—Bien jugado.

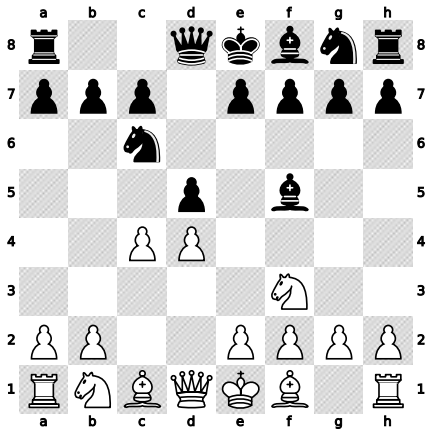
Aquella noche, Prokófiev escribió en su diario con letra apresurada, feliz como si hubiera estrenado una sinfonía.

Con los años se convirtió en uno de los grandes compositores del siglo XX. Escribió óperas, ballets como Romeo y Julieta y un cuento musical que han escuchado millones de niños: Pedro y el lobo. Pero nunca dejó el ajedrez. Jugaba con sus amigos músicos, leía revistas y seguía los torneos. Uno de sus rivales favoritos fue el gran violinista David Oistraj. Jugaron un match con una apuesta muy especial: el que perdiera tendría que dar un concierto para los socios del club.

Una tarde ante el campeón

Serguéi Prokófiev (1891-1953) jugó las tres simultáneas que Capablanca dio en San Petersburgo en mayo de 1914, durante el gran torneo de la ciudad. Perdió las dos primeras y ganó la tercera.

En su diario anotó el principio de la segunda partida, con Capablanca jugando con blancas: 1.d4 d5 2.♘f3 ♗f5 3.c4 ♘c6. Fue en esta posición donde el campeón cubano se detuvo a pensar delante de él. El resto de esa partida no se conserva.



Capablanca–Prokófiev, segunda simultánea: tras 3... ♘c6

¿Sabías que...?

- El torneo de San Petersburgo de 1914 lo ganó Lasker. Capablanca quedó segundo y Alekhine, tercero.
- Se cuenta que el zar Nicolás II dio el título de «gran maestro» a los cinco finalistas del torneo, aunque los historiadores dudan de que fuera así.
- Prokófiev compuso Pedro y el lobo en 1936 para enseñar a los niños los instrumentos de la orquesta: cada personaje es un instrumento.
- Prokófiev vivió muchos años fuera de Rusia, en Estados Unidos y en París, y en todas partes buscaba rivales para jugar.
- David Oistraj, su rival en el match del club, fue uno de los mejores violinistas de la historia.

Para saber más

- Prokófiev empezó a componer con cinco años y escribió su primera ópera con nueve. Entró en el Conservatorio de San Petersburgo con trece.
- Compuso también el ballet *La Cenicienta* y la música de la película *Alexander Nevski*, de Eisenstein.
- En sus diarios habla muchísimo de ajedrez: de torneos, de partidas, de rivales. A veces parece que le importaba tanto como la música.
- Murió el 5 de marzo de 1953, el mismo día que Stalin. Por eso la noticia de su muerte casi no apareció en los periódicos soviéticos.
- Capablanca jugaba muchas exhibiciones de partidas simultáneas, contra veinte, treinta o más rivales a la vez, y perdía muy pocas. Por eso aquella victoria fue tan celebrada.
- Su ópera *El amor de las tres naranjas* se estrenó en Chicago en 1921, cuando Prokófiev vivía en Estados Unidos.
- Compuso también la música de la película *Iván el Terrible*, otra vez para Eisenstein.
- Capablanca tenía entonces 25 años y era el gran favorito. Siete años después sería campeón del mundo.

Para pensar

¿En qué se parecen la música y el ajedrez?



✦ *Quien persigue dos liebres, a veces alcanza las dos.* ✦

CUENTO 40

El rey que perseguía dos liebres

El estudio de Réti, 1921

✦

En una esquina del tablero, lejos de todo, vivía un rey blanco. Desde allí veía, al otro lado, a su único amigo: un peón blanco que soñaba con llegar a la última fila y convertirse en dama. Pero muy cerca del peón estaba el rey negro, preparado para comérselo.

Y por si fuera poco, en la otra orilla del tablero corría un peón negro. Bajaba por la columna h, casilla a casilla, camino de coronar.

—Estás demasiado lejos —le dijo el peón negro, con cara de pillo—. Nunca me alcanzarás. Y tampoco podrás salvar a tu amigo.

El rey blanco contó las casillas. El peón negro necesitaba cuatro jugadas para coronar. Él necesitaba muchas más para atraparlo si iba en línea recta. Parecía imposible.

Pero el rey no corrió en línea recta. Dio un paso en diagonal, hacia el centro del tablero.

—¿Adónde vas? —se burló el peón negro—. ¡Yo estoy aquí!

El rey dio otro paso en diagonal. Y otro. Y entonces el peón negro se dio cuenta de algo extraño. Con cada paso, el rey blanco se acercaba a él... y también al peón blanco. Un rey tarda lo mismo en ir en diagonal que en línea recta, así que el rey blanco podía perseguir las dos cosas a la vez.

El rey negro empezó a ponerse nervioso.

—Si vas a por mi peón —le dijo el rey blanco—, yo llegaré a tiempo de ayudar al tuyo. Y si te quedas a por el mío, el peón blanco coronará.

El rey negro tuvo que elegir. Se comió el peón blanco. Pero mientras lo hacía, el rey blanco ya había llegado al centro, y de allí, en dos pasos más, atrapó al peón negro justo antes de que se convirtiera en dama.

Solo quedaban los dos reyes. Tablas.

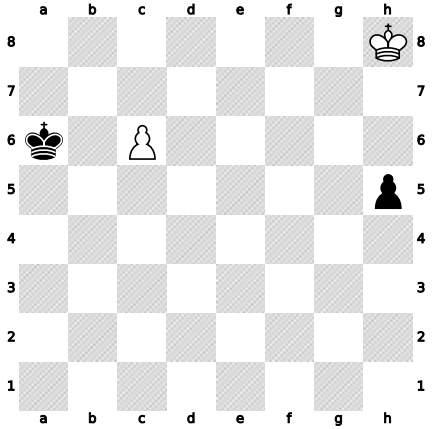
Esta pequeña historia la inventó en 1921 un maestro checoslovaco llamado Richard Réti, un hombre tranquilo, con gafas, al que le gustaba buscar ideas nuevas donde nadie miraba. Con solo cuatro piezas demostró que en el tablero la línea recta no siempre es el camino más corto. Y que quien persigue dos liebres, si sabe correr en diagonal, puede alcanzar las dos.

El estudio de Réti

Richard Réti (1889-1929) publicó este estudio en 1921. Es probablemente el más famoso de la historia: juegan las blancas y hacen tablas, aunque parece que el rey blanco está demasiado lejos de todo.

1.♔g7! h4 2.♔f6 ♔b6. Si 2...h3, 3.♔e7 h2 4.c7 ♔b7 5.♔d7 y los dos peones coronan: tablas. 3.♔e5! ♔xc6 4.♔f4 h3 5.♔g3 h2 6.♔xh2 y tablas.

El secreto: en diagonal, el rey recorre la misma distancia que en línea recta. Por eso puede acercarse a dos objetivos a la vez sin perder ningún tiempo.



Juegan las blancas y hacen tablas

¿SABÍAS QUE...?

- Réti fue uno de los jefes de la escuela hipermoderna, que proponía controlar el centro desde lejos en lugar de ocuparlo con peones.
- Una apertura lleva su nombre: la apertura Réti, que empieza 1.♘f3.
- En 1924, en Nueva York, ganó a Capablanca, que llevaba ocho años sin perder ni una partida.
- En 1925, en São Paulo, jugó 29 partidas a la vez sin mirar el tablero, un récord en su época.
- Se cuenta que, después de aquel récord, se dejó olvidada la maleta. Tenía memoria para las partidas, pero no para sus cosas.

PARA SABER MÁS

- Réti nació en Pezinok, en la actual Eslovaquia, y murió en Praga con solo 40 años, de escarlatina.
- Compuso también estudios de final. El de este cuento, de 1921, es el más famoso, y se enseña en todas las escuelas de ajedrez.
- Escribió dos libros muy leídos, *Nuevas ideas en ajedrez* (1923) y *Los maestros del tablero*, publicado después de su muerte.
- En 1910, en Viena, Réti ganó a Tartakower en solo once jugadas: sacrificó la dama y dio mate con los dos alfiles.
- Su hermano Rudolf fue compositor y teórico de la música.
- La idea del estudio, un rey que avanza en diagonal para acercarse a la vez a dos objetivos, aparece en muchos finales de partidas reales.
- Los entrenadores enseñan la «regla del cuadrado»: si el rey puede entrar en el cuadrado que forma el peón con la casilla de coronación, lo alcanza.
- El gran libro de la escuela hipermoderna fue *Mi sistema*, de Aron Nimzowitsch, publicado en 1925.
- La idea de este estudio se llama en muchos libros «maniobra de Réti».
- Hoy los ordenadores tienen calculadas todas las posiciones con siete piezas o menos. Han confirmado que la posición del estudio es tablas, como descubrió Réti.

PARA PENSAR

¿Por qué un rey tarda lo mismo en ir en diagonal que en línea recta?



✦ *Tartakower encontró una apertura mirando a una orangutana.* ✦

CUENTO 41

El orangután que aconsejaba aperturas

Tartakower, Nueva York, 1924

✦

En marzo de 1924, los mejores jugadores del mundo se reunieron en un hotel de Nueva York para un gran torneo. Estaban el campeón Capablanca, el veterano Lasker, el ambicioso Alekhine... y Savielly Tartakower, un caballero de bigote fino, monóculo y pajarita, que hablaba varios idiomas y siempre tenía una frase ingeniosa preparada.

Un día de descanso, los jugadores salieron a pasear y visitaron el zoo. Los demás miraban a los leones y a los osos. Tartakower, en cambio, se quedó parado delante de una jaula. Dentro había una orangutana llamada Susan.

Susan no se estaba quieta. Subía por una cuerda, pasaba a una rama, trepaba a otra más alta, bajaba y volvía a empezar. Tartakower la observaba con mucha atención, como si estuviera estudiando una partida.

—Usted, señora —le dijo, quitándose el sombrero —, ¿qué jugaría mañana?

Susan lo miró un momento con sus ojos tranquilos y siguió trepando.

Al día siguiente, en la cuarta ronda, Tartakower jugaba con blancas contra Géza Maróczy, un maestro húngaro muy sólido, de los que conocen todas las aperturas. Todo el mundo esperaba que Tartakower empezara como siempre, con el peón del rey o el de la dama.

Pero Tartakower alargó la mano y adelantó dos casillas el peón del caballo de dama. 1.b4.

Maróczy levantó las cejas. Algunos espectadores se rieron. ¿Qué clase de apertura era aquella? El peón subía por el lado del tablero como Susan por su cuerda.

Después de la partida, los periodistas le preguntaron de dónde había sacado esa idea. Tartakower sonrió y contestó que se la había sugerido, de algún modo, la orangutana del zoo.

La partida terminó en tablas, tras 54 jugadas. Maróczy no consiguió demostrar que la jugada fuera mala. Y desde entonces, 1.b4 tiene un nombre muy especial: la apertura Orangután.

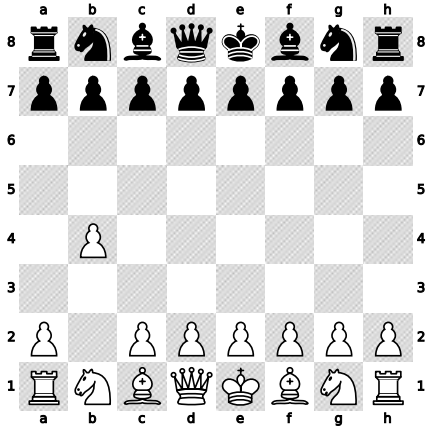
Tartakower no fue el primero en jugarla, pero sí el que le dio nombre. Él decía que en el ajedrez hay que atreverse a probar cosas nuevas. Y que una buena idea puede venir de cualquier sitio. Incluso de una jaula del zoo.

La apertura Orangután

Savielly Tartakower (1887-1956) jugó 1.b4 contra Géza Maróczy en la cuarta ronda del torneo de Nueva York de 1924.

La partida terminó en tablas tras 54 jugadas.

La apertura 1.b4 también se llama apertura Sokolski, por el maestro soviético que la estudió años después, y apertura Polaca. El peón de b4 prepara ♗b2, desde donde el alfil apunta al centro y al flanco de rey del rival.



La apertura Orangután: 1.b4

¿Sabías que...?

- El torneo de Nueva York de 1924 lo ganó Lasker, con 55 años. Capablanca quedó segundo.
- Tartakower es famoso por sus frases. Una de ellas: «Los errores están ahí, esperando a que alguien los cometa».
- Otra: «Nadie ganó nunca una partida abandonando».
- Durante la Segunda Guerra Mundial luchó en la Resistencia francesa con un nombre falso: el teniente Cartier.
- No se sabe con seguridad en qué zoo de Nueva York vivía Susan.

Para saber más

- Tartakower nació en Rostov del Don, en Rusia, estudió Derecho en Viena y jugó con los equipos de Polonia y de Francia.
- Con Polonia ganó la olimpiada de Hamburgo de 1930, junto con Akiba Rubinstein.
- En 1924 publicó un libro, *La partida hipermoderna*, que dio nombre a la escuela de Réti y Nimzowitsch.
- Otra frase suya: «La táctica es saber qué hacer cuando hay algo que hacer. La estrategia es saber qué hacer cuando no hay nada que hacer».
- La apertura 1.b4 tiene muchos nombres: Orangután, polaca o Sokolski, por el maestro soviético Alexéi Sokolski, que la estudió a fondo.
- En 1910 perdió contra Réti una de las partidas más cortas y famosas de la historia: once jugadas, con sacrificio de dama y mate de dos alfiles. Él mismo la comentaba con humor.
- Otra frase que se le atribuye: «Gana la partida quien comete el penúltimo error».
- En el gambito de dama hay una defensa con su nombre, la defensa Tartakower, que han jugado muchos campeones del mundo.
- En el torneo de Nueva York de 1924 jugaron once maestros, entre ellos tres campeones del mundo: Lasker, Capablanca y Alekhine.
- Durante la Primera Guerra Mundial sirvió como oficial en el ejército austrohúngaro.
- Con Julius du Mont publicó una gran colección de partidas comentadas, *500 partidas magistrales*, que muchos jugadores han usado para aprender.

Para pensar

¿Se puede encontrar una buena idea mirando algo que no tiene nada que ver con el ajedrez?



✦ *Dejó la pintura por un arte que le parecía más difícil.* ✦

CUENTO 42

El artista que dejó de pintar

Marcel Duchamp, artista y ajedrecista

✦

En 1911, Marcel Duchamp pintó un cuadro titulado *Retrato de jugadores de ajedrez*. En él no se veían dos personas sentadas ante un tablero, sino formas que se cruzaban, como si el pintor hubiera querido dibujar el pensamiento de los jugadores en lugar de sus caras. Duchamp tenía veinticuatro años y estaba a punto de cambiar la historia del arte.

Unos años después, en Nueva York, hizo algo que escandalizó a todo el mundo: presentó en una exposición un urinario de porcelana, lo firmó con un nombre inventado y lo tituló *Fuente*. Decía que una obra de arte no tenía que ser bonita, sino hacer pensar. Los artistas jóvenes lo admiraban. Los críticos no sabían qué decir.

Y entonces, cuando era uno de los artistas más famosos de su tiempo, Duchamp casi dejó de hacer arte. Se dedicó al ajedrez.

—El ajedrez tiene toda la belleza del arte —explicaba — y además no se puede vender.

En 1923 se fue a vivir a Bruselas y después a París para jugar en clubes y torneos. Pasaba horas analizando posiciones. Su primera esposa contó, años después, que una noche, mientras él dormía, ella pegó las piezas al tablero con cola, harta de que pasara la luna de miel estudiando partidas.

Duchamp llegó a ser un jugador fuerte. Fue maestro de Francia y jugó con el equipo francés en cuatro olimpiadas de ajedrez, entre 1928 y 1933. No era un campeón, pero se enfrentó con dignidad a algunos de los mejores del mundo.

Le interesaban sobre todo los finales de peones, esas posiciones con pocas piezas en las que todo depende de una casilla. En 1932 publicó, junto al maestro Vitaly Halberstadt, un libro muy extraño sobre ellos, con diagramas diseñados por él mismo. Casi nadie lo entendió. Él estaba orgulloso.

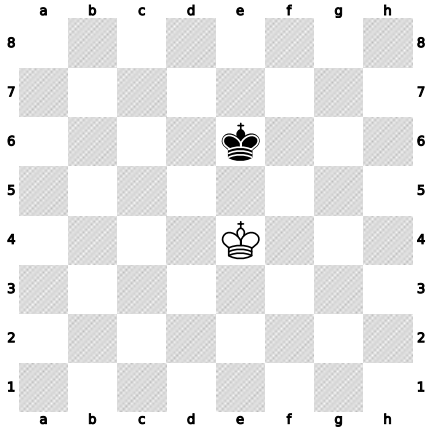
También diseñó su propio juego de piezas y dibujó carteles para campeonatos de ajedrez. En una película de 1924 aparece jugando una partida con su amigo, el fotógrafo Man Ray, en una azotea de París.

Mucha gente creía que Duchamp había abandonado el arte para siempre. Pero cuando murió, en 1968, se descubrió que durante veinte años había trabajado en secreto en una última obra. Nunca dejó de ser artista. Solo había cambiado de taller.

A Duchamp se le atribuye una frase que muchos ajedrecistas repiten con orgullo: no todos los artistas son jugadores de ajedrez, pero todos los jugadores de ajedrez son artistas.

La oposición

A Duchamp le fascinaban los finales con pocas piezas, sobre todo los de reyes y peones. En ellos es muy importante la oposición.

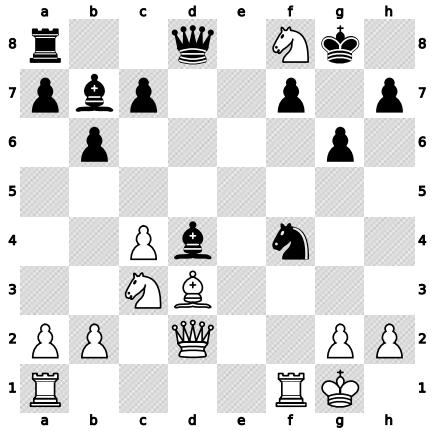


Reyes en oposición: el que tenga que mover deberá ceder el paso

Los reyes están en oposición cuando quedan frente a frente en la misma columna o fila con una sola casilla entre ellos. Como dos reyes nunca pueden tocarse, en esta posición, con los dos reyes solos, el que tiene que mover debe apartarse y ceder el paso al otro. Es la oposición directa; también hay oposición a distancia y en diagonal.

En los finales de rey y peón contra rey, tener la oposición a menudo decide si el peón corona o si la partida termina en tablas.

Duchamp también sabía atacar. En París, en 1929, jugó con negras contra George Koltanowski: 1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 d6 4.e4 b6 5.f4 ♗b7 6.♗d3 ♘bd7 7.♘f3 e5 8.d5 g6 9.O-O exf4 10.♗xf4 ♗g7 11.e5 dxe5 12.♘xe5 O-O 13.♕d2 ♘xd5 14.♘xd7 ♘xf4 15.♘xf8 ♗d4+, y las blancas abandonaron.



Koltanowski – Duchamp, París 1929. Tras 15... ♗d4+

¿Sabías que...?

- El cuadro *Retrato de jugadores de ajedrez* (1911) se conserva en el Museo de Arte de Filadelfia, junto con muchas otras obras de Duchamp.
- Su hermano, el pintor Jacques Villon, y su hermana Suzanne también eran artistas. Duchamp aprendió a jugar al ajedrez de niño con sus hermanos.
- El libro que escribió con Halberstadt se tituló *La oposición y las casillas conjugadas se reconcilian*. Hoy es una pieza de coleccionista.
- En 1963, en una exposición de su obra en California, Duchamp jugó una partida pública que se hizo famosa por una fotografía.
- Su cuadro *Desnudo bajando una escalera* (1912) causó un escándalo enorme cuando se expuso en Nueva York en 1913.

Para pensar

¿En qué se parece pensar una jugada a pintar un cuadro?



✦ *El primer socio del club fue quien lo había inventado.* ✦

CUENTO 43

El club de Vera

Vera Ménchik, primera campeona del mundo

✦

En 1929, en la ciudad balneario de Carlsbad, hoy Karlovy Vary, se reunieron los mejores jugadores del mundo para un gran torneo. Entre ellos había una mujer: Vera Ménchik. Era la campeona del mundo femenina desde 1927, pero muchos maestros no la tomaban en serio. Pensaban que una mujer no podía jugar al ajedrez tan bien como un hombre.

Uno de ellos, el austriaco Albert Becker, hizo una broma en voz alta. Dijo que cualquier maestro que perdiera contra ella ingresaría en el «club Ménchik». Los demás rieron.

Unos días después, Becker se sentó frente a Vera. Ella movió sus piezas sin prisa, como siempre, con aquel estilo sobrio que había aprendido en Inglaterra. Becker, confiado, atacó demasiado pronto. Vera se defendió, contraatacó y ganó.

Albert Becker se convirtió así en el primer miembro del club que él mismo había inventado.

Vera había nacido en Moscú en 1906, hija de padre checo y madre inglesa. Aprendió a jugar de niña. Tras la revolución rusa, la familia se trasladó a Inglaterra, y allí, en el club de Hastings, encontró un maestro: el húngaro Géza Maróczy, uno de los grandes jugadores de su tiempo, que le enseñó a jugar con solidez, a no regalar nada y a pensar en la posición antes que en los trucos.

En 1927 se jugó el primer campeonato del mundo femenino, en Londres. Vera lo ganó sin perder una sola partida. Después lo ganó otra vez, y otra, y otra. Fue campeona del mundo hasta el final de su vida.

Pero ella quería algo más: jugar contra los mejores, fueran hombres o mujeres. Durante años fue la única mujer en muchos torneos de maestros. Perdía a menudo, porque los rivales eran los más fuertes del mundo. Pero de vez en cuando ganaba, y el club Ménchik iba sumando socios ilustres.

Entre ellos llegó a estar Max Euwe, que poco después sería campeón del mundo.

Vera se casó con un periodista de ajedrez y siguió enseñando ajedrez en Londres. Murió en 1944, durante la Segunda Guerra Mundial, cuando una bomba volante alemana cayó sobre su casa.

Desde 1957, el trofeo que se entrega al equipo femenino ganador de las olimpiadas de ajedrez se llama Copa Vera Ménchik. Y la broma de Becker, que quiso reírse de ella, se convirtió en el mejor homenaje: hoy nadie recuerda el club por quien lo fundó, sino por quien lo hizo crecer.

Los socios del club

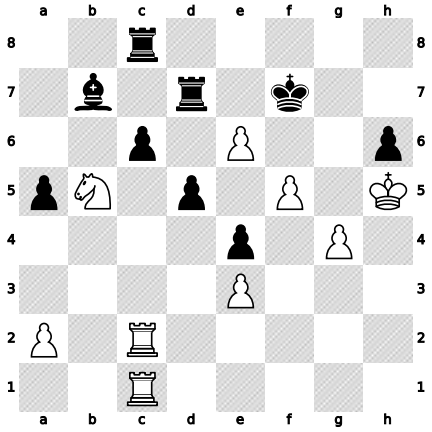
El «club Ménchik» no tuvo nunca sede, ni cuotas, ni carné. Sus socios eran los maestros que habían perdido una partida

contra Vera en un torneo.

Entre ellos estaban el austriaco Albert Becker, el fundador; el holandés Max Euwe, campeón del mundo entre 1935 y 1937; el belga Edgar Colle; el indio Sultan Khan; y los ingleses Frederick Yates y sir George Thomas.

Vera jugaba de forma sólida y paciente, como le había enseñado Maróczy. No buscaba trampas. Esperaba el error del rival, y cuando llegaba, lo aprovechaba sin compasión.

La partida que dio el primer socio al club se conserva: Ménchik, con blancas, contra Becker, Carlsbad, 2 de agosto de 1929. Vera cambió pronto las damas y llevó un final largo con paciencia. En la jugada 40 su peón dio jaque en e6 y Becker abandonó.



Ménchik – Becker, Carlsbad 1929. Tras 40.e6+, las negras abandonan

¿SABÍAS QUE...?

- Vera Ménchik ganó siete campeonatos del mundo femeninos entre 1927 y 1939. En total perdió solo una partida en todos ellos.
- Su hermana Olga también era una buena jugadora y participó en varios campeonatos del mundo. Murió con ella en 1944.
- Durante muchos años las mujeres jugaron poco al ajedrez porque los clubes y los cafés eran lugares casi solo de hombres.
- La húngara Judit Polgár, la mejor jugadora de la historia, llegó a estar entre los diez mejores jugadores del mundo en 2005 y ganó a varios campeones del mundo.
- Hoy existe un título de campeona del mundo femenino y otro abierto, en el que pueden participar hombres y mujeres.
- Géza Maróczy, su maestro, fue uno de los jugadores más fuertes de principios del siglo XX y un gran especialista en finales.
- En 1937 defendió el título en un match contra la alemana Sonja Graf y lo ganó con claridad.
- El torneo de Navidad de Hastings, donde Vera aprendió a competir, se juega desde 1920 y es uno de los más antiguos del mundo.
- La FIDE, la Federación Internacional de Ajedrez, se fundó en París en 1924 y organizó el primer campeonato del mundo femenino tres años después.
- Tras la guerra, en 1950, la FIDE organizó un torneo para elegir una nueva campeona. Lo ganó la soviética Liudmila Rudenko.
- La primera olimpiada femenina de ajedrez se jugó en 1957 en Emmen, en los Países Bajos. Ganó el equipo de la Unión Soviética.
- Vera también escribía sobre ajedrez y daba clases. Muchas jugadoras inglesas aprendieron con ella.

PARA PENSAR

¿Por qué crees que la broma de Becker acabó jugando a favor de Vera?



✦ *De la sombra de un árbol del Punyab a los salones de Londres.* ✦

CUENTO 44

El sirviente que venció a los maestros

Mir Sultan Khan, 1929-1933

✦

En los campos del Punyab, en la India que entonces gobernaban los británicos, un muchacho llamado Sultan Khan aprendió a jugar al ajedrez sentado en el suelo, a la sombra de un árbol. Le enseñó su padre. Pero el ajedrez que aprendió no era exactamente el nuestro: en la India se jugaba con algunas reglas distintas. Los peones no avanzaban dos casillas en su primera jugada, y el peón que llegaba al final no podía elegir libremente en qué convertirse.

Sultan Khan jugaba tan bien que su fama llegó a oídos de un noble, Sir Umar Hayat Khan, que lo tomó a su servicio. Para el noble era un sirviente, pero también su campeón. Cuando Sir Umar viajó a Londres en 1929 para asistir a reuniones del gobierno, se llevó con él a Sultan Khan.

En Londres, Sultan Khan tuvo que aprender deprisa las reglas europeas y las aperturas que los maestros ingleses conocían desde niños. No sabía leer inglés, así que no podía estudiar en los libros. Aprendía mirando y jugando.

Ese mismo año se presentó al campeonato británico. Y lo ganó.

Los ingleses no salían de su asombro. Aquel hombre callado, con turbante, que apenas hablaba su idioma, jugaba de una manera extraña. No buscaba ataques brillantes. Movía sus piezas con paciencia, preparaba la posición durante horas y esperaba. Cuando el rival se impacientaba, Sultan Khan ya tenía la partida ganada.

En el torneo de Hastings de 1930 se enfrentó a José Raúl Capablanca, el antiguo campeón del mundo, uno de los mejores jugadores de todos los tiempos. Capablanca tenía fama de no perder casi nunca. Sultan Khan lo derrotó.

Durante cuatro años jugó los mejores torneos de Europa. Ganó dos campeonatos británicos más, en 1932 y en 1933, y venció a grandes maestros como Akiba Rubinstein. Jugó con el equipo de Inglaterra en tres olimpiadas de ajedrez.

Pero su vida no le pertenecía. Cuando Sir Umar decidió volver a la India en 1933, Sultan Khan volvió con él. Dejó los torneos, los cafés de Londres y las partidas contra los campeones. Regresó a sus campos del Punyab, que después de 1947 quedaron en Pakistán, y allí vivió como agricultor hasta su muerte, en 1966.

Nunca escribió un libro ni enseñó a nadie sus secretos. Dejó solo sus partidas. Y en ellas, los jugadores de hoy siguen descubriendo la paciencia de un hombre que llegó de lejos, se adaptó a unas reglas nuevas y se sentó de igual a igual con los mejores del mundo.

El ajedrez que aprendió en la India

En el Punyab de su infancia se jugaba un ajedrez muy parecido al nuestro, pero con algunas diferencias importantes:

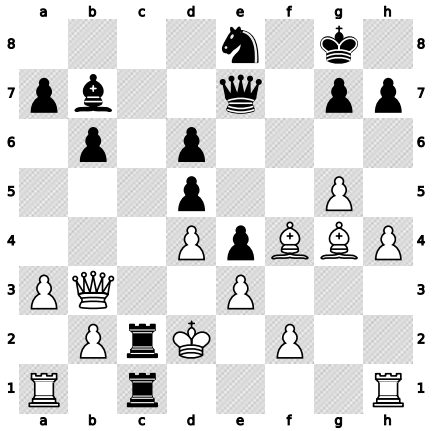
Los peones avanzaban siempre de una en una casilla, también en su primera jugada. Por eso no existía la captura al paso.

No había enroque como el nuestro. En algunas variantes, el rey podía dar una vez en la partida un salto especial, como el de un caballo.

El peón que llegaba al final de una columna se convertía en la pieza que había empezado la partida en esa columna. No podía elegir una dama si había llegado por la columna del caballo.

Con esas reglas, las aperturas eran mucho más lentas. Sultan Khan tuvo que adaptarse a las reglas europeas y a las aperturas que sus rivales llevaban años estudiando.

La partida contra Capablanca se conserva entera. Sultan Khan llevaba las blancas. En la jugada 22, las torres negras habían entrado en su campo dando jaque:



Sultan Khan – Capablanca, Hastings 1930. Juegan las blancas

Sultan Khan no se asustó: 23.♕xc2 ♖xc2+ 24.♔xc2. Entregó la dama por las dos torres. Después maniobró con calma durante cuarenta jugadas más, hasta que sus torres y su peón de b rompieron la defensa. Capablanca abandonó en la jugada 65.

¿Sabías que...?

- El nombre completo era Mir Sultan Khan. «Mir» era un título de respeto en su región.
- En la India se jugaban varias formas de ajedrez. En algunas, el rey podía hacer un salto especial una vez por partida, y los peones solo podían coronar en la pieza que había empezado en esa columna.
- Las olimpiadas de ajedrez son torneos por equipos de países. La primera oficial se jugó en Londres en 1927.
- Sultan Khan llegó a estar entre los diez mejores jugadores del mundo según las clasificaciones históricas.
- Sir Umar Hayat Khan también invitó a Inglaterra a una muchacha, Fatima, que ganó el campeonato femenino británico en 1933.
- Capablanca fue campeón del mundo entre 1921 y 1927. Perdía tan pocas partidas que sus derrotas eran noticia.
- En las olimpiadas de Praga (1931) y Folkestone (1933), Sultan Khan jugó en el primer tablero del equipo inglés, el reservado al jugador más fuerte.
- Su estilo se parecía al de Capablanca: posiciones sencillas, pocas complicaciones y una técnica muy precisa en los finales.
- Sultan Khan apenas hablaba inglés. En los torneos se entendía con sus rivales por gestos y con la ayuda de algún traductor.
- Tras la independencia de 1947, su pueblo quedó en Pakistán, que hoy lo recuerda como uno de sus grandes deportistas.
- En muchas fotografías de los torneos de los años treinta aparece con su turbante, sentado entre los mejores maestros de Europa.

Para pensar

¿Qué crees que es más difícil: aprender unas reglas nuevas o olvidar las que ya conoces?



✦ *Tenía doce años y los pies no le llegaban al suelo.* ✦

CUENTO 45

El niño que hizo tablas con el campeón

Arturo Pomar, Gijón, 1944

✦

En el verano de 1944, en Gijón, junto al mar Cantábrico, se celebró un torneo de ajedrez muy especial. Había llegado a España el campeón del mundo, Alexander Alekhine, un ruso alto, de mirada intensa, que jugaba como un huracán. Todos los aficionados querían verlo.

Pero en la lista de jugadores había otro nombre que llamaba la atención. Era el de un niño de Palma de Mallorca de doce años. Se llamaba Arturo Pomar, aunque todo el mundo lo llamaba Arturito.

Arturito había empezado a jugar de muy pequeño y pronto ganaba a muchos mayores. Ahora estaba allí, en la sala del torneo, entre hombres con chaqueta y corbata, con los pies colgando de la silla.

En la tercera ronda le tocó Alekhine.

—¡Le toca contra el campeón del mundo! —se oyó entre el público.

El campeón se sentó frente a él, serio. Abrió con el peón del rey. Arturito respondió sin temblar. Jugó una apertura española, como los grandes, y fue defendiendo su posición jugada a jugada. Pasaron las horas. Algunos espectadores se marcharon a comer y volvieron. La partida seguía.

Alekhine atacó por el flanco de rey, buscando una grieta, pero Arturito no se asustaba, no se precipitaba, no regalaba nada. Poco a poco, las piezas fueron desapareciendo del tablero. Y en el final ocurrió algo increíble: era el niño quien tenía un peón de más. Alekhine tuvo que salvarse dando jaques con su torre al rey negro, una y otra vez. Tras setenta y una jugadas, la partida terminó en tablas.

Al día siguiente, los periódicos de toda España hablaban del niño que había empatado con el campeón del mundo. Nadie tan joven lo había conseguido en un torneo.

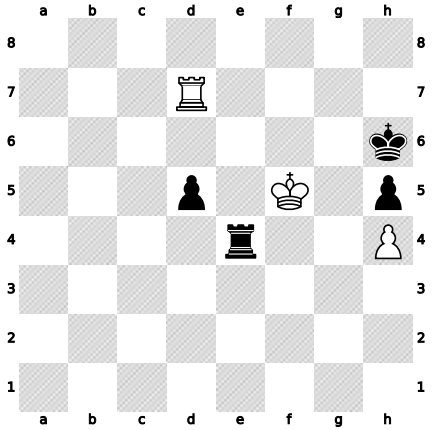
Alekhine no se enfadó. Le cogió cariño a aquel niño serio y tímido, le dio consejos y lo trató como a un amigo. Pomar lo recordaría siempre como su maestro.

Arturito creció. Con catorce años fue campeón de España. Jugó en todo el mundo, contra los mejores, y en 1962 se convirtió en el primer gran maestro de la historia de España. Pero para muchos siguió siendo aquel niño de Gijón que no tuvo miedo del campeón.

Arturito contra el campeón

Arturo Pomar (1931-2016) hizo tablas con el campeón del mundo Alexander Alekhine el 16 de julio de 1944, en la tercera ronda del torneo de Gijón. Tenía doce años.

Fue una apertura española: 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.O-O d6 6.c3 ♗g4 7.d4 b5 8.♗b3 ♗e7. Alekhine atacó en el flanco de rey, pero Pomar se defendió bien y llegó a un final de torres con un peón de más. La partida terminó así: 69.♖d7+ ♔h6 70.♖d6+ ♔h7 71.♖d7+ ♔h6, tablas por repetición de jugadas.



Posición final: tablas tras 71...♔h6. Pomar, con negras, tiene un peón de más

Pomar contó años después que Alekhine lo trató con mucho cariño y le aconsejó como un amigo. Cuando el campeón murió, en 1946, el joven mallorquín le dedicó unas palabras: no olvidaría nunca sus consejos.

Fue siete veces campeón de España, la primera con solo catorce años, y jugó muchas olimpiadas con el equipo español. En 1962 la FIDE le dio el título de gran maestro, el primero de un jugador español.

¿Sabías que...?

- Arturo Pomar nació en Palma de Mallorca el 1 de septiembre de 1931.
- En España se hizo tan famoso que salía en los periódicos y en los noticiarios de cine. Le llamaban «el niño prodigio».
- Alekhine murió en Estoril, Portugal, en 1946, siendo todavía campeón del mundo.

Para saber más

- Arturo Pomar fue siete veces campeón de España.
- En 1962 jugó el torneo interzonal de Estocolmo, el primer paso para luchar por el título mundial. Allí se enfrentó a jugadores como Bobby Fischer.
- Jugó muchas olimpiadas con el equipo español a lo largo de más de veinte años.
- El torneo de Gijón de 1944 lo ganó Alekhine. Fue uno de los varios que el campeón jugó en España y Portugal en los últimos años de su vida.
- Alekhine pasó los últimos años de su vida en España y Portugal, y jugó varios torneos en ciudades españolas.
- Las tablas pueden llegar de muchas maneras: por acuerdo, por ahogado, por repetición de jugadas, por la regla de las cincuenta jugadas o porque no queda material para dar mate.
- Hacer tablas con un campeón del mundo a los doce años sigue siendo, ochenta años después, algo rarísimo.

Para pensar

¿Qué le dirías a un niño que va a jugar contra el mejor jugador del mundo?



✦ *A veces asusta más lo que imaginamos que lo que hay.* ✦

CUENTO 46

El peón que nadie se atrevía a comer

Averbaj contra Kan, Moscú, años cuarenta

✦

En los años cuarenta, en un club de ajedrez de Moscú, un joven estudiante de ingeniería se sujetaba la cabeza con las dos manos. Se llamaba Yuri Averbaj. Tenía delante a Ilyá Kan, un maestro con mucha experiencia, de los que habían jugado contra campeones del mundo.

Averbaj pensaba. Y pensaba. Y seguía pensando.

El reloj corría. La aguja del minutero dio media vuelta, luego un poco más. Los mirones se aburrieron, se fueron a otras mesas y volvieron. Averbaj seguía inmóvil. Calculaba una jugada, luego otra, luego volvía a la primera. No se decidía.

Por fin, después de muchísimo rato, alargó la mano y adelantó un peón. Un peón pequeño, que quedaba al alcance de las piezas de Kan. Se lo podía comer.

Kan miró el peón. Luego miró a Averbaj, que estaba muy serio. Luego volvió a mirar el peón.

«Este chico ha pensado casi una hora para jugar esto», pensó Kan. «Nadie piensa tanto para regalar un peón sin motivo. Aquí hay una trampa. Seguro que, si me lo como, me espera una combinación terrible».

Kan buscó la trampa. No la encontró. Pero cuanto menos la veía, más seguro estaba de que existía. Las trampas mejor escondidas son las que no se ven, ¿verdad?

Así que no se comió el peón. Jugó otra cosa, una jugada tranquila y segura.

La partida siguió. Al terminar, como hacen los jugadores, se quedaron un rato analizando juntos. Kan, curioso, señaló el peón.

—¿Qué tenía preparado si me lo comía?

Averbaj se puso un poco colorado. Y luego se echó a reír.

—Nada. No había ninguna trampa. Me pasé todo ese tiempo intentando encontrar una buena jugada, no la encontré, y al final puse el peón ahí casi sin querer. Si se lo hubiera comido, yo estaría perdido.

Kan se quedó con la boca abierta. Aquel peón, que parecía una bomba, solo era un peón.

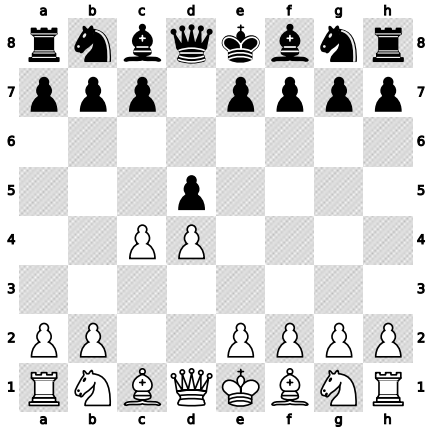
Averbaj se convirtió con los años en un gran maestro, en uno de los mejores expertos en finales de la historia, y vivió hasta los cien años. Y nunca olvidó la lección de aquella tarde: a veces, el rival tiene más miedo de lo que imagina que de lo que de verdad hay en el tablero.

¿Envenenado o no?

Esta anécdota la contó el propio Yuri Averbaj (1922-2022). Se refiere a una partida contra Ilyá Kan (1909-1978), probablemente de los años cuarenta. La partida no se ha conservado, así que no sabemos cuál era aquel peón.

En ajedrez, un peón «envenenado» es el que parece gratis pero esconde una trampa. Pero no todos los peones ofrecidos lo están. El ejemplo más famoso es el gambito de dama: 1.d4 d5 2.c4. Las blancas ofrecen el peón de c4, y las negras se lo pueden comer sin peligro (2...dxc4). Lo único que no conviene es intentar quedárselo a toda costa.

Antes de rechazar un regalo hay que buscar la trampa con calma. Si después de buscar bien no aparece, quizá no exista.



Gambito de dama: 1.d4 d5 2.c4. El peón de c4 se puede comer

¿Sabías que...?

- Yuri Averbaj fue el gran maestro que más años vivió: murió en 2022, con cien años.
- Escribió una enciclopedia de finales en varios tomos que todavía usan los entrenadores.
- Durante unos años dirigió la federación soviética de ajedrez.
- Ilyá Kan jugó varias veces el campeonato de la Unión Soviética, el torneo más fuerte del mundo en aquella época.
- Muchos jugadores pierden tiempo en el reloj por miedo a trampas que no existen. Los entrenadores lo llaman «ver fantasmas».

Para saber más

- Ilyá Kan dio nombre a una variante muy jugada de la defensa siciliana: la variante Kan.
- Yuri Averbaj jugó el gran torneo de candidatos de Zúrich de 1953 y fue campeón de la Unión Soviética en 1954.
- Una manera de jugar contra la defensa india de rey, con el alfil en e2 y otro en g5, se llama sistema Averbaj.
- Averbaj fue también historiador del ajedrez y escribió un libro sobre su historia, desde el chaturanga hasta nuestros días.
- El peón envenenado más famoso está en la variante Najdorf de la siciliana: la dama negra se come el peón de b2. Fischer lo comía a menudo, y casi siempre le salía bien.
- Antes de comer un peón que parece regalado, los entrenadores aconsejan preguntarse qué ganará el rival a cambio: tiempo, columnas abiertas o casillas para sus piezas.
- Averbaj recibió el título de gran maestro en 1952.
- También compuso estudios de final, posiciones artísticas en las que hay una sola manera de ganar o de hacer tablas.

Para pensar

¿Te ha pasado alguna vez que el miedo a una trampa te haya hecho perder una oportunidad?



✦ *Hay más partidas posibles que átomos en el universo.* ✦

CUENTO 47

Más partidas que estrellas

El número de Shannon, 1950

✦

En 1950, en los laboratorios Bell de Nueva Jersey, un matemático llamado Claude Shannon se hizo una pregunta que parecía un juego: ¿cuántas partidas distintas de ajedrez se pueden jugar?

Shannon era un hombre curioso. Montaba en monociclo por los pasillos del laboratorio mientras hacía malabares, construía ratones mecánicos que aprendían a salir de un laberinto y pensaba en máquinas que pudieran razonar. Dos años antes había escrito un trabajo que daría origen a toda la informática moderna: había explicado cómo cualquier mensaje, una carta, una canción o una fotografía, se puede convertir en una larga fila de ceros y unos.

Ahora quería enseñar a una máquina a jugar al ajedrez. Y lo primero era saber a qué se enfrentaba.

Empezó a contar. Al empezar la partida, las blancas tienen veinte jugadas posibles: dieciséis de peón y cuatro de caballo. Las negras, otras veinte. Después de una jugada de cada bando, ya hay cuatrocientas partidas distintas. Después de dos, casi doscientas mil. Después de tres, más de cien millones.

Shannon calculó que en cada posición hay, más o menos, unas treinta jugadas posibles, y que una partida dura unas cuarenta jugadas de cada bando. Multiplicando y multiplicando, llegó a un número gigantesco: un uno seguido de ciento veinte ceros. Diez elevado a ciento veinte.

Es difícil imaginar un número así. En todo el universo que podemos observar, con sus miles de millones de galaxias, se calcula que hay unos diez elevado a ochenta átomos. Es decir, hay muchísimas más partidas de ajedrez posibles que átomos en todas las estrellas, planetas y nubes de gas del universo.

Shannon sacó una conclusión importante: ninguna máquina podría nunca calcular todas las partidas para jugar perfectamente. Si un ordenador quería jugar bien al ajedrez, tendría que hacer lo mismo que las personas: mirar solo algunas jugadas, las más prometedoras, y valorar las posiciones con criterio. Contar el material, mirar si el rey está seguro, ver qué piezas están activas.

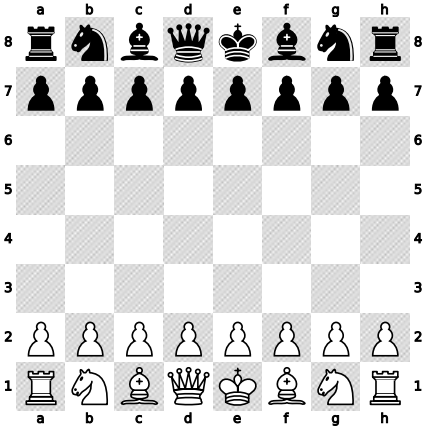
Su artículo, *Programación de un ordenador para jugar al ajedrez*, fue el punto de partida de todos los programas que vinieron después. Cuarenta y siete años más tarde, una máquina construida siguiendo aquellas ideas venció al campeón del mundo.

A aquel número enorme, un uno con ciento veinte ceros, se le llama hoy «el número de Shannon». Cada vez que alguien juega una partida un poco larga, lo

más probable es que esté jugando una partida que nadie había jugado antes en la historia del mundo.

Contar las partidas

Desde la posición inicial, cada bando tiene veinte jugadas posibles: cada peón puede avanzar una o dos casillas (16 jugadas) y cada caballo tiene dos saltos (4 jugadas).



La posición inicial: veinte jugadas posibles para cada bando

Si contamos los comienzos de partida distintos, el número crece así: tras la primera jugada blanca, 20; tras una jugada de cada bando, 400; tras dos de cada bando, 197.281; tras tres de cada bando, 119.060.324.

¿Sabías que...?

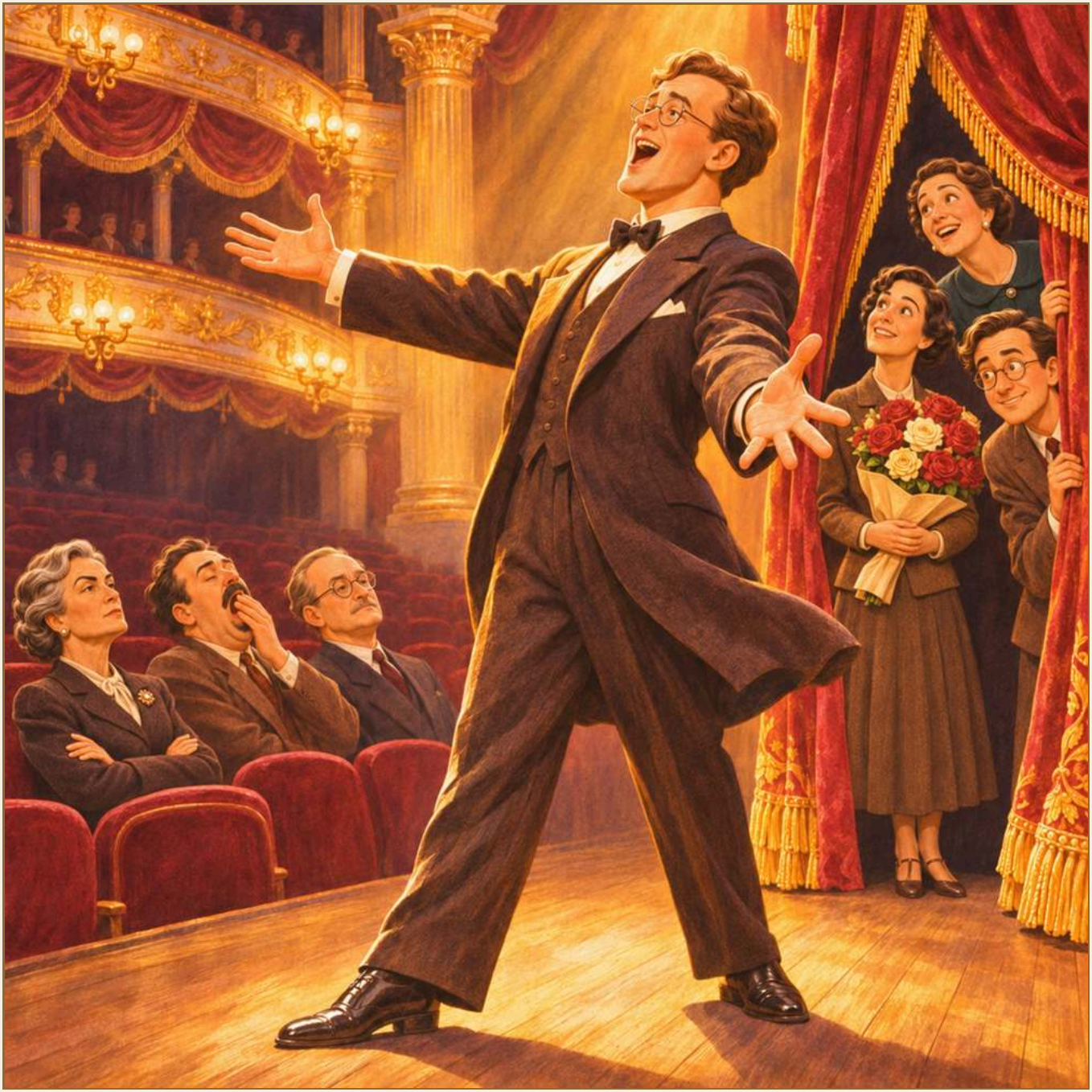
- Claude Shannon (1916-2001) es considerado el padre de la teoría de la información. A él le debemos la palabra «bit» en su sentido moderno, aunque la acuñó su colega John Tukey.
- El número de Shannon es una estimación: nadie sabe cuántas partidas posibles hay exactamente.
- El número de posiciones distintas que pueden darse en un tablero es mucho menor que el de partidas, pero también enorme: se calcula en torno a diez elevado a cuarenta y cuatro.
- Las posiciones con siete piezas o menos ya están resueltas por completo: los ordenadores saben el resultado perfecto de cada una.
- Las damas inglesas, en tablero de 8 × 8, sí están resueltas: en 2007 se demostró que, si ambos jugadores no se equivocan, la partida termina en tablas.
- Shannon construyó en 1950 una máquina de relés que jugaba finales sencillos de ajedrez. La llamó Caissac, en honor de Caissa, la diosa del ajedrez.
- Alan Turing escribió hacia 1948 un programa de ajedrez en papel. Como no había ordenador capaz de ejecutarlo, él mismo hacía los cálculos a mano, y tardaba una media hora en cada jugada.
- Uno de los primeros programas que jugaron partidas completas se escribió en Los Álamos, en Estados Unidos, en 1956. Era un ajedrez reducido: tablero de seis por seis casillas y sin alfiles.
- Shannon distinguía dos formas de jugar para una máquina: mirar todas las jugadas hasta cierta profundidad, o mirar solo las más prometedoras, como hace una persona.

Para saber más

- Deep Blue, el ordenador que ganó a Kaspárov en 1997, seguía en el fondo la primera idea de Shannon: mirar todas las jugadas hasta cierta profundidad, y muy deprisa.

Para pensar

Si ninguna máquina puede calcularlo todo, ¿cómo decide un buen jugador qué jugadas mirar primero?



✦ *El Bolshói no lo llamó; el ajedrez sí.* ✦

CUENTO 48

El campeón que quiso cantar

Smyslov, Moscú, 1950

✦

Vasili Smyslov era alto, tranquilo, con gafas y una voz grave y profunda. Cuando era niño, en Moscú, su padre le enseñó dos cosas: a mover las piezas de ajedrez y a amar la música. Y Vasili creció con dos sueños a la vez.

Con veintitantos años ya era uno de los mejores jugadores del mundo. Pero en 1950 decidió probar suerte con su otro sueño. Se presentó a una prueba para cantar en el teatro Bolshói, el más famoso de toda la Unión Soviética, donde actuaban los mejores cantantes de ópera.

Subió al escenario vacío. Delante, en la oscuridad, estaba el jurado. Respiró hondo y cantó con su voz de barítono.

Cuando terminó, hubo un silencio.

—Gracias —dijo alguien del jurado—. Ya le llamaremos.

No le llamaron.

Smyslov podría haberse puesto triste. Pero volvió a casa, abrió el tablero y siguió jugando. Y nunca dejó de cantar. Cantaba en casa, con los amigos, en las fiestas después de los torneos. Decía que el ajedrez y la música buscan lo mismo: la armonía. En una buena partida, como en una buena canción, cada pieza tiene que sonar en su momento y en su sitio.

Por eso su ajedrez era tan especial. No hacía jugadas raras ni ruidosas. Colocaba las piezas en las mejores casillas, una a una, como notas en una partitura. Y en los finales, cuando quedaban pocas piezas, era casi imposible ganarle.

En 1957 jugó un match por el campeonato del mundo contra Mijaíl Botvinnik. En una de las partidas llegaron a un final con muy pocas piezas: él tenía un alfil y Botvinnik, un caballo. Parecía que no pasaba nada. Pero el rey de Smyslov empezó a caminar despacio, casilla a casilla, hasta meterse por detrás de los peones blancos. Botvinnik tuvo que rendirse.

Smyslov ganó el match. Siete años después de aquella prueba fallida, era campeón del mundo.

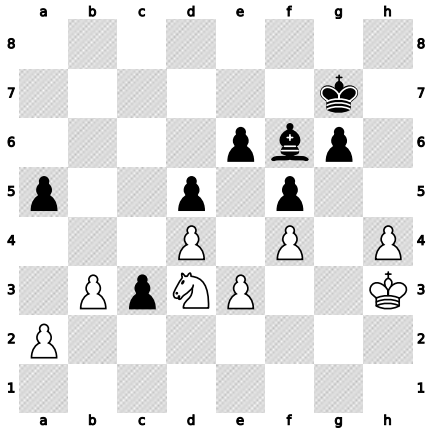
Y la música lo esperó. Ya mayor, Smyslov cantó con orquesta en una gran sala de conciertos de Moscú y grabó discos con arias de ópera y canciones rusas. Aquel «ya le llamaremos» no fue un final. Fue solo el principio de otro camino.

El rey que caminaba despacio

Vasili Smyslov (1921-2010) fue campeón del mundo de 1957 a 1958. Famoso por su técnica en los finales, ganó el

título contra Mijaíl Botvinnik por 12,5 a 9,5.

En la partida 17 del match, Botvinnik–Smyslov, Moscú 1957, se llegó a esta posición con alfil contra caballo. Parece tranquila, pero el rey negro va a entrar por el flanco de rey: 41.♘e1 ♔h6 42.♘c2 ♗e7 43.♔g3 ♔h5 44.♔f3 ♔xh4. Después avanzó hasta g2, f2 y e1, detrás de los peones blancos, y las negras ganaron en la jugada 69.



Botvinnik–Smyslov, Moscú 1957, partida 17. Juegan las blancas

¿Sabías que...?

- Smyslov aprendió a jugar con seis años con un libro de su padre, que también era un buen jugador.
- Jugó tres matches por el título contra Botvinnik: en 1954 empataron, en 1957 ganó Smyslov y en 1958 recuperó el título Botvinnik.
- Con 63 años llegó a la final del torneo de candidatos de 1984, a un paso de jugar de nuevo por el título.
- Además de jugar, compuso estudios de ajedrez.
- Decía que las piezas deben colaborar entre sí, como los instrumentos de una orquesta.

Para saber más

- En el torneo por el campeonato del mundo de 1948 quedó segundo, detrás de Botvinnik.
- Era barítono y grabó un disco de canciones y romances rusos. En las ceremonias de clausura de algunos torneos le pedían que cantara.
- En 1991, con setenta años, ganó el primer campeonato del mundo de veteranos.
- En sus últimos años perdió casi toda la vista, pero siguió componiendo estudios de ajedrez.
- Se decía que su juego era como su voz: tranquilo, armonioso y sin una nota fuera de sitio.
- Ganó el torneo de candidatos de Zúrich, en 1953, y el de Ámsterdam, en 1956. Así se ganó dos veces el derecho a jugar contra Botvinnik.
- Ganó aquel match por 12½ a 9½ y se convirtió en el séptimo campeón del mundo.
- Ganó varias olimpiadas de ajedrez con el equipo de la Unión Soviética.
- En la apertura española hay una defensa que lleva su nombre, la defensa Smyslov, con el peón de g a g6.
- Murió en Moscú en 2010, con 89 años.
- Smyslov y Botvinnik jugaron tres matches por el título, en 1954, 1957 y 1958: en total, 69 partidas entre los dos.

Para pensar

¿Alguna vez un «no» te ha llevado a descubrir algo que se te daba mejor?



✦ *En el ajedrez encontró un lugar donde nada podía hacerle daño.* ✦

CUENTO 49

El silencio del campeón

Tigran Petrosián

✦

Tigran Petrosián nació en Tiflis, en Georgia, en 1929. Era hijo de una familia armenia muy humilde. Cuando estalló la Segunda Guerra Mundial, todavía era un niño, y la guerra se lo llevó casi todo: perdió a sus padres y se quedó prácticamente solo.

Para poder comer, Tigran trabajó barriendo las calles. Hacía frío, la escoba era más grande que él y el trabajo era duro. De aquellos años le quedó algo para siempre: empezó a perder el oído.

Pero también le quedó un refugio. Por las tardes iba al palacio de los pioneros, un club para niños, y allí jugaba al ajedrez. El tablero era un lugar tranquilo, ordenado, donde nada podía hacerle daño. Allí aprendió a defenderse.

Y lo aprendió tan bien que se hizo famoso por eso. Petrosián veía los peligros mucho antes que nadie. Cuando un rival preparaba un ataque, él ya había colocado sus piezas para pararlo. Lo llamaban «Tigran de hierro», porque romper su defensa era casi imposible.

De mayor jugaba con un audífono. Y a veces, cuando la partida se ponía difícil, hacía algo que nadie más podía hacer: se lo apagaba. Entonces, en la sala, desaparecían las toses, los pasos, los murmullos del público. Solo quedaban él y el tablero.

Se cuenta que una vez, en un torneo, un rival le ofreció tablas en voz alta. Petrosián no contestó. El rival pensó que no quería y siguió jugando, cada vez más nervioso. Petrosián, con el audífono apagado, ni siquiera se había enterado. Siguió pensando tranquilamente... y ganó la partida.

—¿Decía usted algo? —preguntó luego, mientras se volvía a poner el aparato.

En 1963, aquel niño que barría las calles de Tiflis venció a Botvinnik y se convirtió en campeón del mundo. Fue campeón seis años.

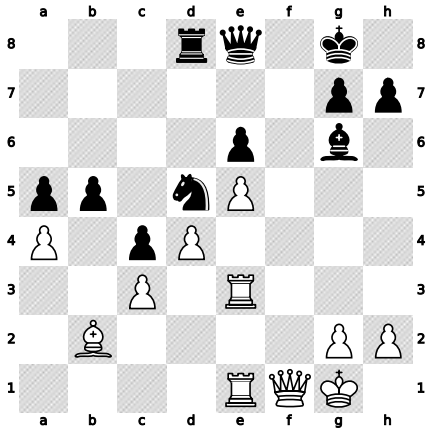
Petrosián enseñó que defenderse también es un arte. Y que a veces, para escuchar lo que de verdad importa, hace falta un poco de silencio.

El sacrificio de calidad

Tigran Petrosián (1929-1984) fue campeón del mundo de 1963 a 1969. Su especialidad era el sacrificio de calidad: entregar una torre por un alfil o un caballo, no para atacar, sino para que sus piezas quedaran mejor colocadas y el rival no pudiera hacer nada.

El ejemplo más famoso es Reshevsky–Petrosián, torneo de candidatos de Zúrich 1953. Las blancas amenazaban con

avanzar sus peones del centro. Petrosián jugó 25...♖e6!, ofreciendo la torre. Tras 26.a4 ♘e7 27.♗xe6 fxe6 28.♕f1 ♘d5, el caballo negro quedó instalado en d5, una casilla de la que nadie podía echarlo, y los peones blancos del centro quedaron bloqueados. La partida terminó en tablas.



Reshevsky–Petrosián, Zúrich 1953, tras 28... ♘d5

¿Sabías que...?

- Petrosián ganó el título en 1963 contra Botvinnik y lo defendió en 1966 contra Borís Spaski. Lo perdió en 1969, también contra Spaski.
- Era uno de los jugadores más difíciles de ganar de la historia: en algunos años casi no perdía ninguna partida.
- Su mujer, Rona, le acompañaba a todos los torneos.
- En Armenia es un héroe nacional, y el ajedrez es asignatura obligatoria en las escuelas.

Para saber más

- Dirigió durante años la revista de ajedrez *64* y se doctoró en Filosofía con un trabajo sobre la lógica del ajedrez.
- El sacrificio de calidad consiste en entregar una torre por un alfil o un caballo. Se pierde material, pero a cambio se gana una pieza más activa, una casilla fuerte o un peón débil del rival.
- Armenia, el país de su familia, ganó la olimpiada de ajedrez en 2006, 2008 y 2012.
- En Ereván, la capital de Armenia, hay una Casa del Ajedrez que lleva su nombre.
- Murió en Moscú en 1984, con 55 años.
- Fue campeón de la Unión Soviética cuatro veces, y ganó en 1962 el torneo de candidatos de Curazao, que le dio derecho a jugar por el título.
- En 1971, en la final de candidatos, perdió contra Bobby Fischer, que al año siguiente sería campeón del mundo.
- De niño aprendió en el Palacio de los Pioneros de Tiflis. Decía que su gran maestro fue un libro, *Mi sistema*, de Aron Nimzowitsch.
- Su especialidad era la «profilaxis»: adivinar lo que quería hacer el rival e impedirlo antes de que empezara.
- En la defensa india de rey hay un sistema con su nombre: el sistema Petrosián.
- Tenía fama de hacer muchas tablas, pero cuando se decidía a atacar era temible.
- Contra Botvinnik, en 1963, ganó por 12½ a 9½.
- En 1966 venció a Spaski y fue el primer campeón que ganaba un match de defensa del título desde Alekhine, en 1934.

Para pensar

¿Qué te ayuda a concentrarte cuando juegas o estudias?



✦ *Aprendió a ver el tablero con las yemas de los dedos.* ✦

CUENTO 50

Jugar con las manos

Ray Charles, 1965

✦

Ray Charles se quedó ciego cuando tenía siete años. Pero aprendió a leer música con los dedos, a tocar el piano como nadie y a cantar con una voz que hacía temblar a los teatros. Con los años se convirtió en una de las grandes estrellas de la música de su tiempo. Llevaba siempre gafas oscuras y, cuando tocaba, movía la cabeza de un lado a otro, sonriendo.

En 1965, Ray Charles tuvo que pasar una temporada en una clínica, cerca de Los Ángeles, para curarse de una enfermedad. Las noches allí se hacían muy largas. No había conciertos, ni giras, ni público. Y Ray no podía dormir.

Un médico de la clínica jugaba al ajedrez y le propuso aprender. Ray dudó.

—¿Cómo voy a jugar si no veo el tablero?

Pero existía un tablero especial. Las casillas negras eran un poco más altas que las blancas, para notarlas con los dedos. Cada pieza tenía una clavija debajo que encajaba en un agujero de la casilla, para que no se cayera al tocarla. Y las piezas negras tenían una pequeña marca, para distinguirlas de las blancas al tacto.

Ray aprendió. Después de cada jugada del rival, pasaba las manos suavemente por todo el tablero, como si leyera una partitura. Así sabía dónde estaba cada pieza.

—Yo juego con las manos —decía.

Desde entonces, el ajedrez le acompañó siempre. Lo llevaba en el avión de sus giras y jugaba con los músicos de su banda entre concierto y concierto. Le encantaba ganar, pero también sabía perder con una carcajada.

Muchos años después, en 2002, el gran maestro estadounidense Larry Evans fue a entrevistarle. Jugaron dos partidas. Ray las perdió las dos, pero se divirtió muchísimo y aprendió algunas lecciones de un maestro.

—Enroca pronto —le explicó Evans—. Y no muevas la misma pieza dos veces en la apertura.

Ray Charles murió en 2004. Su tablero de clavijas, con las casillas en relieve y las piezas gastadas por sus dedos, se conserva hoy en el Museo Nacional de Historia Americana, en Washington. Es el tablero de un hombre que no podía ver las piezas, pero que veía la partida.

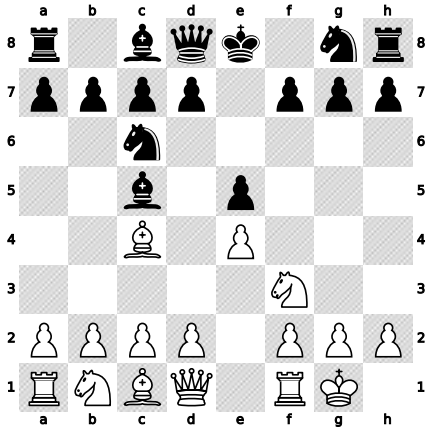
Un tablero para jugar sin ver

Ray Charles (1930-2004) aprendió a jugar al ajedrez en 1965 y jugó durante el resto de su vida. No se conservan sus partidas.

Los jugadores ciegos usan tableros especiales: las casillas negras están un poco más altas que las blancas, las piezas tienen una clavija para encajarlas y las negras llevan una marca para

distinguirlas al tacto. Cada jugador dice en voz alta su jugada, y los dos tienen su propio tablero.

El consejo que Ray recordaba de sus partidas con Larry Evans vale para todos los principiantes: desarrollar las piezas, no mover dos veces la misma en la apertura y enrocar pronto. Por ejemplo, en la apertura italiana: 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.O-O. Dos piezas desarrolladas y el rey enrocado en solo cuatro jugadas.



Ejemplo: tras 4.O-O, las blancas ya han enrocado

¿SABÍAS QUE...?

- Hay olimpiadas de ajedrez para jugadores ciegos desde 1961.
- Un jugador ciego puede llegar muy lejos: varios han conseguido el título de maestro.
- Ray Charles ganó muchísimos premios Grammy, los más importantes de la música en Estados Unidos.
- Su vida se contó en la película Ray, estrenada en 2004, el mismo año de su muerte.
- Su tablero se guarda en el museo, pero no está expuesto al público.

PARA SABER MÁS

- Ray Charles perdió la vista a los siete años por un glaucoma. Estudió en una escuela para niños ciegos en Florida, donde aprendió a leer música en braille.
- En los tableros para jugadores ciegos, las casillas negras están un poco más altas que las blancas, y las piezas se encajan en un agujero para que no se caigan al tocarlas. Las piezas negras llevan una puntita en la cabeza.
- Cuando juegan dos personas y una es ciega, cada una usa su propio tablero, y las jugadas se dicen en voz alta.
- Su canción «Georgia on My Mind», de 1960, es desde 1979 la canción oficial del estado de Georgia, en Estados Unidos.
- El braille, el sistema de puntos en relieve que permite leer con los dedos, lo inventó el francés Louis Braille cuando era un adolescente, hacia 1824.
- Su nombre completo era Ray Charles Robinson. Dejó de usar el apellido para que no lo confundieran con el boxeador Sugar Ray Robinson.
- En Estados Unidos le llamaban «el Genio», por su manera de mezclar el góspel, el blues y el jazz.
- En 1962 grabó *Modern Sounds in Country and Western Music*, uno de los discos más vendidos de su carrera.
- En 1986 entró en el Salón de la Fama del Rock and Roll, en el primer grupo de músicos elegidos.
- Un jugador ciego necesita tocar las piezas para «ver» la posición. Por eso, en su tablero, puede tocarlas sin estar obligado a moverlas.

PARA PENSAR

Cierra los ojos e intenta imaginar el tablero. ¿Dónde está la casilla e4? ¿Es blanca o negra?



✦ *Una vieja partida de Hamburgo acabó viajando al espacio.* ✦

CUENTO 51

La partida de HAL

2001: Una odisea del espacio, 1968

✦

En 1910, en un café de Hamburgo, dos jugadores con bigote, Roesch y Schlage, jugaron una partida. Las negras ganaron con un ataque precioso contra el rey blanco. La partida se publicó en un libro y se olvidó, como tantas otras.

Unos cuarenta años después, en Nueva York, un joven fotógrafo pasaba las tardes jugando al ajedrez en los parques. Se dice que jugaba por unas monedas. Se llamaba Stanley Kubrick. Jugaba muy bien, y decía que el ajedrez le había enseñado algo muy útil para su trabajo: a pensar con calma antes de decidir, incluso cuando hay prisa.

Con los años, Kubrick se convirtió en uno de los directores de cine más famosos del mundo. En 1968 estrenó una película que cambió la ciencia ficción: 2001: Una odisea del espacio.

En la película, una nave viaja hacia Júpiter. A bordo van varios astronautas y una computadora que lo controla todo, que habla con voz suave y que nunca se equivoca. Se llama HAL 9000. Su ojo es una pequeña luz roja.

Para pasar el rato, el astronauta Frank Poole juega al ajedrez contra HAL en una pantalla. Kubrick no quería una partida inventada. Buscó en sus libros una partida de verdad, y eligió aquella de Hamburgo. Frank jugaba con las blancas de Roesch y HAL con las negras de Schlage.

En la película, la dama negra entra en f3. Y HAL habla con su voz tranquila:

—Lo siento, Frank. Creo que no lo has visto. Dama a alfil tres. Alfil toma dama. Caballo toma alfil. Mate.

Frank mira la pantalla, piensa un momento y se rinde.

—Sí, parece que tienes razón. Abandono.

Los espectadores atentos notaron algo curioso: HAL había dicho la jugada de la dama con un pequeño error de notación. Algunos creen que fue un despiste. Otros piensan que Kubrick lo hizo a propósito, como una primera señal de que aquella computadora perfecta no lo era tanto. Y en la película, en efecto, HAL acaba siendo muy peligroso.

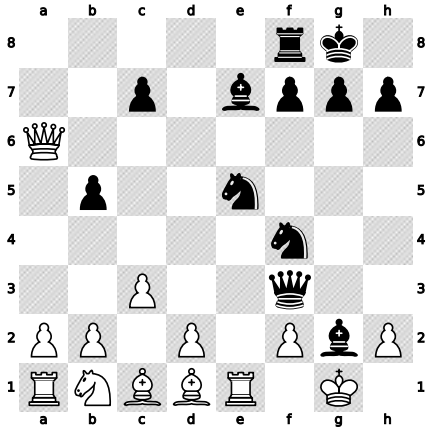
Treinta años después de la película, en 1997, una computadora de verdad, Deep Blue, ganó un match al campeón del mundo. Pero esa ya es otra historia.

Roesch–Schlage, Hamburgo, 1910

La partida que se ve en la película es real: Roesch–Schlage, Hamburgo 1910. Kubrick, buen jugador, la eligió para la escena entre Frank Poole y HAL 9000.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.♕e2 b5 6.♗b3 ♗e7 7.c3 O-O 8.O-O d5 9.exd5 ♘xd5 10.♘xe5 ♘f4 11.♕e4 ♘xe5 12.♕xa8 ♕d3 13.♗d1 ♗h3 14.♕xa6 ♗xg2 15.♖e1 ♕f3!

Esta es la posición de la película. Si 16.♗xf3, ♘xf3#, como anuncia HAL. Contra casi cualquier otra jugada, 16... ♘h3#. Las blancas están perdidas.



Tras 15... ♕f3. HAL anuncia mate

¿Sabías que...?

- HAL dice «dama a alfil tres» en la vieja notación descriptiva. Desde el lado de las negras, la casilla correcta habría sido «alfil seis».
- Kubrick jugaba con los actores en los descansos del rodaje y les ganaba casi siempre.
- En otra película suya, Lolita, también aparece una partida de ajedrez.
- La película se rodó en Inglaterra y se estrenó en 1968, un año antes de que el ser humano llegara a la Luna.
- El nombre HAL tiene tres letras, y cada una va justo antes en el alfabeto que las de IBM. Kubrick siempre dijo que era casualidad.

Para saber más

- Kubrick escribió el guion de la película con el escritor británico Arthur C. Clarke.
- De joven, Kubrick jugaba partidas por dinero en Washington Square Park, en Nueva York, para ganarse la vida.
- En la película, HAL cuenta que empezó a funcionar en una fábrica de Urbana, en Illinois, el 12 de enero de 1992.
- Cuando lo desconectan, HAL canta «Daisy Bell». Era un homenaje: en 1961 un ordenador IBM de los laboratorios Bell había cantado esa misma canción, la primera que cantó una máquina.
- La partida de la película es real, aunque se jugó en un café alemán sesenta años antes, y casi nadie la conocía hasta que Kubrick la eligió.
- Durante el rodaje de *¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú*, Kubrick ganaba al ajedrez al actor George C. Scott, y se cuenta que así se ganó su respeto.
- *2001* ganó el Óscar a los mejores efectos especiales. Fue el único Óscar que recibió Kubrick en toda su vida.
- Arthur C. Clarke publicó su novela *2001* el mismo año del estreno. En el libro, HAL empieza a funcionar en 1997, el año en que Deep Blue ganó a Kaspárov.
- Hoy cualquier teléfono juega mucho mejor que HAL. Pero sigue siendo el ordenador más famoso del cine.
- En 1967 un programa llamado Mac Hack VI se convirtió en el primer ordenador que jugó en un torneo contra personas. Jugaba mucho peor que HAL.

Para pensar

¿Te fías siempre de lo que te dice una máquina?



✦ *Cazaba mariposas y escondía laberintos en sus libros.* ✦

CUENTO 52

El escritor que escondía laberintos

Vladimir Nabokov, Montreux

✦

Vladimir Nabokov nació en San Petersburgo en 1899, en una familia rica que tenía una casa enorme, institutrices y una biblioteca llena de libros en tres idiomas. De niño aprendió a la vez tres cosas que le acompañarían toda la vida: escribir, cazar mariposas y jugar al ajedrez.

Cuando llegó la revolución rusa, su familia tuvo que huir. Nabokov vivió en Inglaterra, en Alemania, en Francia y en Estados Unidos. Fue profesor, traductor, entrenador de tenis... y, sobre todo, escritor. Una de sus primeras novelas se titula La defensa y cuenta la historia de un gran jugador de ajedrez que solo se siente seguro dentro del tablero.

De mayor, ya famoso, Nabokov se fue a vivir a un viejo hotel de Montreux, en Suiza, junto a un lago rodeado de montañas. Escribía de pie, apoyado en un atril, en pequeñas fichas de cartulina. Y a veces, cuando se cansaba de las palabras, sacaba un tablero pequeño y se ponía a componer problemas de ajedrez.

Un problema no es una partida. Es un acertijo. El compositor coloca unas piezas y escribe debajo: «Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas». El lector tiene que encontrar la primera jugada, la clave.

Nabokov decía que componer un problema se parecía mucho a escribir una novela. En los dos casos hay que esconder algo. La solución tiene que estar a la vista, delante de los ojos del lector, y aun así el lector no la ve, porque mira hacia otro lado.

En uno de sus problemas hay un peón blanco a punto de coronar. Todo el mundo intenta coronarlo, porque es lo más natural. Pero esa es justo la trampa. La verdadera solución es una jugada tranquila de un alfil, que parece no hacer nada y que, sin embargo, lo prepara todo.

Nabokov estaba orgulloso de aquel problema. Contaba que había tardado meses en conseguir que funcionara. Lo publicó junto a sus poemas en un libro titulado Poems and Problems, Poemas y problemas.

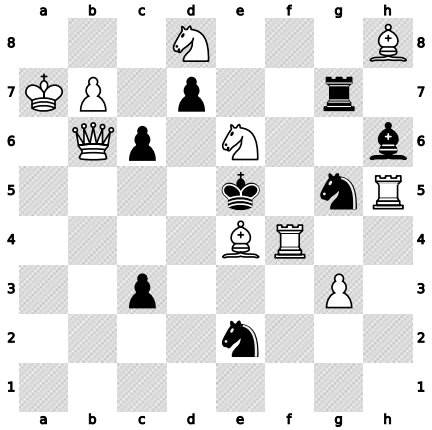
Le gustaba esconder cosas: en sus novelas, palabras y juegos que solo descubren los lectores atentos; en sus problemas, claves que nadie ve; y en el campo, entre las flores, mariposas que solo encuentra quien sabe mirar.

Un problema de Nabokov

Vladimir Nabokov (1899-1977), autor de La defensa y Lolita, compuso problemas de ajedrez durante toda su vida. Publicó dieciocho en su libro Poems and Problems, y otros en la revista británica The Problemist.

Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas. La tentación es coronar el peón de b7, pero entonces 1...d6 descubre un jaque de la torre de g7 al rey blanco.

La clave es 1.♗c2!, una jugada tranquila. Ahora todas las respuestas negras reciben mate: 1...d6 o 1...c5 2.♖f5#; 1...d5 2.♕c7#; 1...♔d5 o 1...♔d6 2.♕c5#; si el caballo de e2 se mueve, 2.♕d4#. Comprobado con programa: no hay otra clave.



V. Nabokov. Mate en dos jugadas

¿SABÍAS QUE...?

- Nabokov tenía sinestesia: veía cada letra de un color.
- Fue un gran experto en mariposas. Trabajó en el museo de zoología de la Universidad de Harvard, y varias mariposas llevan su nombre.
- Escribía primero en ruso y después en inglés, y traducía él mismo sus libros.
- En La defensa, el protagonista, Luzhin, ve la vida entera como una partida de ajedrez.
- En ajedrez, la «clave» de un problema es su primera jugada. En un buen problema, debe ser única.

PARA SABER MÁS

- Su novela *La defensa*, de 1930, se llevó al cine en el año 2000 con el título *La defensa Luzhin*.
- Antes de hacerse famoso fue profesor de literatura en la Universidad de Cornell, en Estados Unidos.
- De estudiante, en Cambridge, fue portero del equipo de fútbol de su colegio.
- Decía que componer un problema de ajedrez se parecía mucho a escribir: hay que esconder la solución y, a la vez, dejar pistas para quien sepa buscarlas.
- En los años veinte vivió en Berlín y publicó problemas de ajedrez en *Rul*, un periódico de los rusos exiliados.
- En su autobiografía, *Habla, memoria*, describe una noche entera dedicada a componer un problema, hasta el amanecer.
- Algunos estudiosos creen que el protagonista de *La defensa* se inspira en parte en Curt von Bardeleben, el rival de Steinitz en el cuento 33.
- En 1940, huyendo de la guerra, se marchó de Europa con su mujer y su hijo a Estados Unidos.
- Llegó a ser un gran experto en las mariposas «azules», y una de sus ideas sobre su origen se confirmó con análisis genéticos muchos años después de su muerte.
- Su hijo Dmitri fue cantante de ópera y tradujo al inglés varias novelas de su padre.

PARA PENSAR

¿Por qué nos gusta tanto encontrar algo que estaba escondido a la vista?



✦ *La primera partida jugada fuera de la Tierra.* ✦

CUENTO 53

Ajedrez en órbita

Soyuz 9, 1970

✦

El 1 de junio de 1970 despegó la nave soviética Soyuz 9. Dentro iban dos cosmonautas: Andrián Nikoláyev, el comandante, y Vitali Sevastiánov, un ingeniero que era, además, un gran aficionado al ajedrez. Su misión era muy importante: tenían que pasar casi dieciocho días en el espacio, más tiempo que nadie hasta entonces, para estudiar cómo afecta al cuerpo vivir sin gravedad.

Los días eran largos. Hacían experimentos, fotografiaban la Tierra, hacían ejercicio para no perder fuerza en los músculos. Y el 9 de junio, en un día de descanso, hicieron algo que nadie había hecho nunca: jugar una partida de ajedrez en el espacio.

El problema era cómo jugar sin gravedad. Si soltabas una pieza, se quedaba flotando en el aire. Tampoco podían usar piezas con imanes, porque podían estropear los aparatos de la nave. Así que un ingeniero diseñó un tablero especial: cada pieza tenía una clavija que encajaba en la ranura de la casilla. Nada se escapaba.

Los cosmonautas jugaban con blancas, decidiendo juntos cada jugada. Sus rivales estaban a cientos de kilómetros, en la Tierra, en el centro de control: el general Nikolái Kamanin, jefe de los cosmonautas, y Viktor Gorbatko, otro cosmonauta. Las jugadas viajaban por radio.

—Tierra, aquí Soyuz. Peón a d4.

—Soyuz, aquí Tierra. Peón a d5.

Fue un gambito de dama. La partida duró casi seis horas. Mientras los jugadores de la Tierra pensaban, la nave daba vueltas alrededor del planeta, a toda velocidad. Cuando el centro de control dejaba de oírlos, había que esperar a la siguiente vuelta para recibir la jugada.

Al final, los cosmonautas entregaron una torre para cambiar piezas y llegar a un final igualado, con dama contra dama. Los dos equipos se dieron la mano por radio. Tablas.

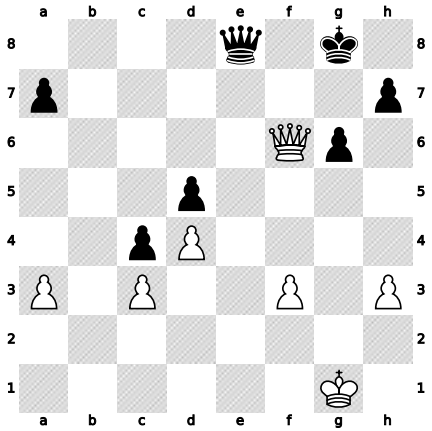
Nadie ganó. Pero aquel día el ajedrez salió de la Tierra por primera vez. Y aquel tablero con clavijas, que dio vueltas alrededor del planeta, se conserva hoy en un museo de Moscú.

La primera partida en el espacio

El 9 de junio de 1970, los cosmonautas Andrián Nikoláyev y Vitali Sevastiánov, a bordo de la Soyuz 9, jugaron con blancas contra Nikolái Kamanin y Viktor Gorbatko, en el centro de control. Fue la primera partida de ajedrez en el espacio.

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e3 e5 4.♗xc4 exd4 5.exd4 ♘c6 6.♗e3 ♗d6 7.♘c3 ♘f6 8.♘f3 O-O 9.O-O ♗g4 10.h3 ♗f5 11.♘h4 ♕d7 12.♕f3 ♘e7 13.g4 ♗g6 14.♖ae1 ♔h8 15.♗g5 ♘eg8 16.♘g2 ♖ae8 17.♗e3 ♗b4 18.a3 ♗xc3 19.bxc3 ♗e4 20.♕g3 c6 21.f3 ♗d5 22.♗d3 b5 23.♕h4 g6 24.♘f4 ♗c4 25.♗xc4 bxc4 26.♗d2 ♖xe1 27.♖xe1 ♘d5 28.g5 ♕d6 29.♘xd5 cxd5 30.♗f4 ♕d8 31.♗e5+ f6 32.gxf6 ♘xf6 33.♗xf6+ ♖xf6 34.♖e8+ ♕xe8 35.♕xf6+ ♔g8, tablas.

Al final, las blancas entregaron la torre en e8 para recuperar material con jaque. Queda un final de damas con los mismos peones.



Posición final: tablas tras 35...♔g8

¿Sabías que...?

- La Soyuz 9 estuvo casi dieciocho días en el espacio, un récord en aquel momento.
- Vitali Sevastiánov fue después, durante nueve años, el presidente de la federación soviética de ajedrez.
- Andrián Nikoláyev estaba casado con Valentina Tereshkova, la primera mujer que viajó al espacio.
- En 2020, cincuenta años después, se jugó otra partida entre el espacio y la Tierra, desde la Estación Espacial Internacional.
- Los astronautas también han jugado partidas desde el espacio contra aficionados de todo el mundo.

Para saber más

- La nave aterrizó el 19 de junio. Los dos cosmonautas tardaron días en volver a caminar con normalidad por el tiempo pasado sin gravedad.
- Para jugar en el espacio usaron un tablero especial, con piezas que se sujetaban para que no salieran flotando por la cabina.
- Vitali Sevastiánov volvió al espacio en 1975 y pasó más de sesenta días en la estación espacial Saliut 4.
- En 2008, el astronauta estadounidense Greg Chamitoff jugó desde la Estación Espacial Internacional una partida contra el centro de control y aficionados de todo el mundo, que votaban las jugadas.
- Andrián Nikoláyev había volado ya en 1962, en la Vostok 3. Fue el tercer cosmonauta soviético.
- El primer ser humano en el espacio fue Yuri Gagarin, el 12 de abril de 1961.
- Hoy los astronautas de la Estación Espacial Internacional hacen unas dos horas de ejercicio al día para que sus músculos y sus huesos no se debiliten.
- Durante el vuelo, los cosmonautas hicieron también experimentos de medicina para estudiar cómo se adapta el cuerpo humano a la falta de gravedad.

Para pensar

¿Qué juego te llevarías a un viaje de varios meses?



✦ *Antes de rendirse, Pablo pregunta siempre a todas sus piezas.* ✦

CUENTO 54

El mate que no era mate

Un recuerdo de infancia

✦

Era una tarde de lluvia y Lucía y Pablo no podían salir a la calle. En el armario de la abuela encontraron una caja de madera vieja, con un tablero que se plegaba por la mitad y unas piezas un poco gastadas. Al caballo blanco le faltaba una oreja.

Los dos sabían mover las piezas. Lo habían aprendido en el colegio. Se sentaron en el suelo, sobre la alfombra, y colocaron todo con mucho cuidado: la dama en su color, el rey a su lado, las torres en las esquinas.

Lucía llevaba las blancas. Empezó adelantando dos casillas el peón del rey. Pablo, que no quería arriesgar, movió solo una casilla el peón de la dama.

Entonces Lucía sonrió. Sacó su alfil y lo llevó lejos, hasta b5, en diagonal hacia el rey negro.

—¡Jaque! —gritó.

Pablo miró su rey. Estaba rodeado por sus propias piezas: el alfil, la dama, el peón... No tenía ninguna casilla libre adonde ir.

—Tu rey no se puede mover —dijo Lucía—. ¡Es mate! ¡He ganado!

Pablo se quedó muy quieto. Le temblaba un poco la barbilla. ¿Había perdido en solo dos jugadas? Alargó la mano despacio hacia su rey para tumbarlo.

Y entonces, si alguien hubiera podido oír a las piezas, habría oído un griterío.

—¡Eh, eh, eh! —protestó el peón de c7—. ¡Que estamos aquí!

—¡Yo puedo ponerme en medio! —dijo el caballo de b8.

—¡Y yo! —dijo el otro caballo.

—¡Y yo! —dijo el alfil.

—¡Y yo también! —dijo la dama, muy ofendida de que nadie hubiera contado con ella.

Pablo no oyó nada, claro. Pero, justo antes de tocar el rey, se fijó otra vez en el tablero. Y lo vio. Entre el alfil blanco y su rey había casillas vacías. ¡Podía tapar el jaque!

—¡No es mate! —gritó—. ¡Lo tapo!

Y puso el peón en c6, entre el alfil y el rey.

Lucía se puso colorada. Pablo se echó a reír. Y los dos siguieron jugando hasta que se hizo de noche, en aquella alfombra donde un rey estuvo a punto de rendirse sin necesidad.

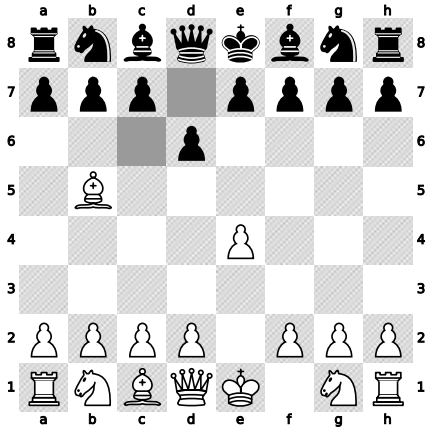
Desde entonces, Pablo tiene una regla. Antes de rendirse, pregunta a todas sus piezas.

Tres maneras de salir del jaque

Esta historia está inspirada en un recuerdo de infancia que contó el gran maestro escocés Paul Motwani: dos niños creyeron que una partida había terminado en mate porque el rey no podía moverse.

Tras 1.e4 d6 2.♗b5+, el rey negro no tiene casillas libres. Pero no es mate. Para salir de un jaque hay tres maneras: mover el rey, capturar la pieza que da jaque o poner una pieza en medio. Aquí las negras pueden tapar el jaque de cinco formas: c6, ♘c6, ♘d7, ♗d7 o ♕d7.

Solo es mate cuando el rey está en jaque y no funciona ninguna de las tres maneras.



Tras 2.♗b5+: las casillas c6 y d7 permiten tapar el jaque

¿Sabías que...?

- El mate más rápido posible es el «mate del loco»: 1.f3 e5 2.g4 ♕h4#.
- Muchos niños pierden partidas por rendirse antes de tiempo. Los entrenadores repiten: «Nadie ha ganado nunca una partida abandonando».
- Paul Motwani fue el primer gran maestro de Escocia.
- En ajedrez, «tapar» un jaque se llama también «interponer».
- Un rey sin casillas libres no siempre está en peligro: lo importante es si alguien lo puede atacar.

Para saber más

- Un jaque solo se puede parar de tres maneras: mover el rey, comer la pieza que da jaque o poner otra pieza en medio. Si ninguna es posible, es mate.
- Si el jaque es doble, porque dos piezas atacan al rey a la vez, la única salida es mover el rey: no se pueden comer ni tapar dos piezas con una sola jugada.
- Algunos mates tienen nombre propio: el mate del pasillo, cuando el rey queda encerrado tras sus peones; el mate de la coz, con un caballo; o el mate del pastor, que tanto sufren los principiantes.
- El mate del pastor se da en solo cuatro jugadas: 1.e4 e5 2.♗c4 ♞c6 3.♕h5 ♞f6 4.♕xf7#.
- No hay que confundir mate y ahogado. En el mate, el rey está en jaque y no puede escapar. En el ahogado, no está en jaque pero su bando no tiene ninguna jugada legal, y la partida termina en tablas.
- Antes de rendirse, vale la pena mirar las tres salidas una por una. Muchas partidas se han salvado así.
- El mate más rápido que pueden dar las blancas llega en tres jugadas, si las negras se descuidan: 1.e4 f6 2.d4 g5 3.♕h5#.
- Un jaque descubierto ocurre cuando una pieza se aparta y deja que otra, que estaba detrás, ataque al rey.
- El jaque perpetuo es una serie de jaques que no se pueden evitar. Si nadie puede dar mate, la partida termina en tablas por repetición.
- Antes de mover, los entrenadores aconsejan hacerse siempre una pregunta: ¿qué amenaza la última jugada del rival?

Para pensar

¿Qué tres maneras hay de salir de un jaque?



✦ *Toda la Guerra Fría cabía en una mesa de Reikiavik.* ✦

CUENTO 55

El match del siglo

Fischer contra Spaski, Reikiavik, 1972

✦

En el verano de 1972, los ojos del mundo miraban a una pequeña isla del Atlántico Norte. En Reikiavik, la capital de Islandia, iban a enfrentarse el campeón del mundo, el soviético Borís Spaski, y el aspirante, el estadounidense Bobby Fischer.

Era la época de la Guerra Fría. Estados Unidos y la Unión Soviética competían en todo: en el espacio, en las armas, en el deporte. Y en el ajedrez los soviéticos llevaban veinticuatro años ganando el campeonato del mundo. Fischer, un genio solitario de Brooklyn, iba a intentar romper esa racha él solo.

Antes de empezar, casi no hubo match. Fischer protestaba por todo: por el dinero del premio, por la iluminación, por las cámaras de televisión, que decía que lo distraían. Llegó tarde a Islandia y solo apareció cuando un millonario inglés duplicó el premio.

En la primera partida, Fischer cometió un error extraño y perdió. A la segunda ni siquiera se presentó, por las cámaras, y la perdió sin jugar. Iba 2 a 0. Todo el mundo pensó que se volvería a casa.

Spaski hizo entonces algo que lo retrata. Podría haber exigido que se siguiera jugando en el gran escenario, con las cámaras. Aceptó jugar la tercera partida en una pequeña sala trasera, lejos del público, para que Fischer se sintiera cómodo. Allí, Fischer ganó por primera vez en su vida a Spaski.

En la sexta partida ocurrió algo todavía más extraño. Fischer, que casi siempre abría con el peón del rey, empezó moviendo el peón del alfil de dama. Jugó una partida tan clara, tan bella, que al terminar el propio Spaski se puso en pie y aplaudió a su rival, junto con el público.

Desde ese momento, Fischer fue el dueño del match. Ganó partidas memorables y el 1 de septiembre, tras veintiuna partidas, se convirtió en el undécimo campeón del mundo. Era la primera vez que un estadounidense lo conseguía.

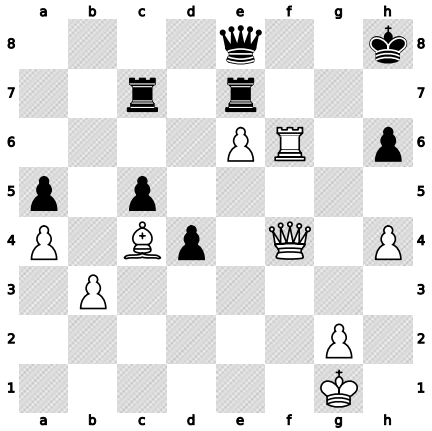
En su país lo recibieron como a un héroe. El ajedrez se puso de moda y miles de niños empezaron a jugar.

Pero Fischer no volvió a jugar una partida oficial. En 1975 renunció al título sin defenderlo. Spaski y él, que se habían enfrentado como símbolos de dos mundos enemigos, terminaron siendo amigos. Veinte años después se reencontraron para jugar un match de revancha, y cuando Fischer murió, en 2008, Spaski lo recordó con cariño. Sobre el tablero habían sido rivales. Fuera de él, se respetaban.

La partida que aplaudió Spaski

Sexta partida: Fischer–Spaski. Fischer, con blancas, abrió con 1.c4, una jugada que casi nunca había usado, y llegó a un gambito de dama con un plan muy sencillo: juntar sus piezas contra el rey negro.

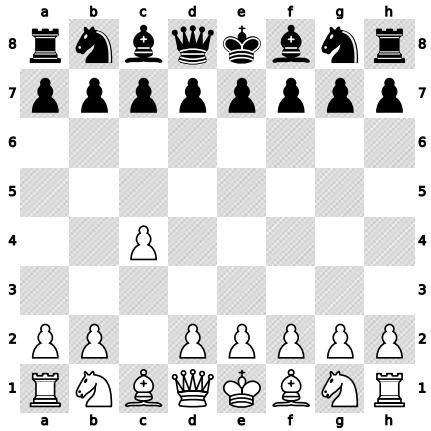
La partida duró 41 jugadas. En la posición final, la torre blanca domina desde f6 y la dama entra por f4. Spaski abandonó y se unió a los aplausos del público.



Posición final tras 41. ♕f4. Spaski abandonó

¿Sabías que...?

- El match terminó 12½ a 8½. Fischer ganó siete partidas, Spaski tres (una de ellas por la incomparecencia de Fischer) y hubo once tablas.
- Antes de Fischer, los campeones del mundo desde 1948 habían sido todos soviéticos: Botvínnik, Smyslov, Tal, Petrosián y Spaski.
- Fischer fue campeón de Estados Unidos con solo 14 años, en 1958, y gran maestro a los 15.
- Inventó una variante en la que las piezas de la última fila se colocan al azar: el ajedrez Fischer, también llamado ajedrez 960 por el número de posiciones iniciales posibles.
- También patentó el reloj con incremento, que suma unos segundos por cada jugada. Hoy se usa en casi todos los torneos.
- Fischer vivió sus últimos años en Islandia, el país del match. Está enterrado allí, en un pequeño cementerio cerca de Selfoss.
- El match se jugó en el Laugardalshöll, un pabellón deportivo de Reikiavik.
- Los soviéticos llegaron a pedir que examinaran la silla de Fischer en busca de aparatos que pudieran distraer a Spaski. No encontraron nada.
- En Selfoss, el pueblo donde está enterrado Fischer, hay un pequeño museo dedicado a él, el Centro Fischer.
- Spaski se instaló en Francia y jugó varias olimpiadas de ajedrez con el equipo francés.
- Las partidas se transmitían jugada a jugada por radio y televisión. En Estados Unidos, un programa de televisión las explicaba en directo durante horas.



1.c4: la sorpresa de Fischer en la sexta partida

Para saber más

- El premio del match se dobló a última hora, hasta 250.000 dólares, gracias a un banquero inglés, Jim Slater, que quería convencer a Fischer de que jugara.

Para pensar

¿Qué crees que pensó Fischer cuando vio a su rival aplaudirle?



✦ *Le ofrecieron millones, y dijo que no.* ✦

CUENTO 56

El campeón que dijo que no

Bobby Fischer, 1972-1996

✦

En septiembre de 1972, Bobby Fischer volvió de Reikiavik convertido en el hombre más famoso de Estados Unidos. Había ganado a Borís Spaski, el campeón soviético, y era el primer estadounidense campeón del mundo de ajedrez. Salía en las portadas de las revistas y en la televisión. Los niños de todo el país querían aprender a jugar.

Y entonces empezaron a llegar los señores con traje. Traían contratos, bolígrafos y ofertas: anunciar champú, relojes, coches, comida, ropa. Le ofrecían millones de dólares por poner su cara en un anuncio.

Fischer los escuchaba, leía los papeles... y decía que no. A uno, a otro, a todos. Se cuenta que a uno de aquellos señores le rechazó la oferta con una explicación muy sencilla: no podía anunciar un producto que él no usaba.

Los periódicos no lo entendían. ¿Quién rechaza tanto dinero? Pero Fischer era así. No le interesaba ser famoso. Le interesaba el ajedrez, y además tenía su propia manera de entenderlo.

Poco después, Fischer dejó de jugar torneos. Desapareció durante años. Casi nadie sabía dónde estaba ni qué hacía. Pero seguía pensando en el ajedrez, y en dos cosas que no le gustaban.

La primera era el reloj. Muchas partidas se perdían por tiempo en posiciones ganadas, con jugadores moviendo piezas a toda prisa en los últimos segundos. Fischer dibujó un reloj distinto: uno que sumaba unos segundos después de cada jugada. Así nadie se quedaría nunca sin tiempo para pensar al menos un poco. Lo patentó en 1989.

La segunda eran las aperturas. Los jugadores pasaban meses memorizando jugadas de los libros. «Eso no es ajedrez, es memoria», pensaba Fischer. Así que en 1996, en Buenos Aires, presentó un invento: un ajedrez en el que las piezas de la fila de atrás se colocan al azar antes de empezar. Con tantas posiciones posibles, memorizar no sirve de nada. Hay que pensar desde la primera jugada.

Hoy, en casi todos los torneos del mundo, los relojes suman segundos en cada jugada: son relojes Fischer. Y los mejores jugadores del planeta compiten en el ajedrez aleatorio. El campeón que dijo que no a la publicidad acabó dejando su nombre en todos los tableros, sin cobrar por ningún anuncio.

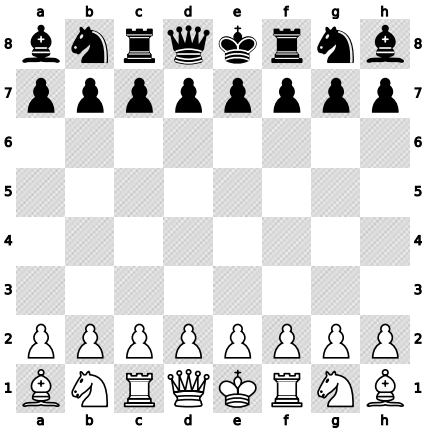
El ajedrez aleatorio

Bobby Fischer (1943-2008) fue campeón del mundo de 1972 a 1975. Tras el match de Reikiavik rechazó contratos

de publicidad por varios millones de dólares.

En el ajedrez aleatorio de Fischer (hoy llamado Chess960 o Freestyle), los peones se colocan como siempre, pero las piezas de la primera fila se sortean, con dos reglas: los alfiles deben quedar en casillas de distinto color y el rey debe estar entre las dos torres, para poder enrocar. Las negras colocan sus piezas como en un espejo. Hay 960 posiciones iniciales posibles.

Su otro invento, el reloj que suma unos segundos tras cada jugada, se llama hoy «incremento Fischer» y se usa en casi todas las competiciones.



Una de las 960 posiciones iniciales posibles

¿Sabías que...?

- Fischer fue campeón de Estados Unidos con solo 14 años.
- Solicitó la patente de su reloj en 1988, y se la concedieron en noviembre de 1989.
- Presentó el ajedrez aleatorio en Buenos Aires, el 19 de junio de 1996.
- Una de las 960 posiciones es la posición normal del ajedrez.
- En 1975 no defendió su título y perdió la corona sin jugar: el nuevo campeón fue Anatoli Kárpov.

Para saber más

- Fischer nació en Chicago y creció en Brooklyn, en Nueva York. Murió en Reikiavik con 64 años: tantos como casillas tiene el tablero.
- Para llegar al match de 1972 ganó a los mejores candidatos de forma increíble: 6 a 0 contra Mark Taimánov y 6 a 0 contra Bent Larsen.
- En 1992 volvió a jugar contra Spaski un match en la antigua Yugoslavia, a pesar de las sanciones internacionales que pesaban sobre ese país. Ganó y no volvió a jugar en público.
- Su libro *Mis 60 partidas memorables*, de 1969, está considerado uno de los mejores libros de ajedrez escritos por un campeón.
- En 2019 la FIDE organizó el primer campeonato del mundo oficial de ajedrez aleatorio. Lo ganó el estadounidense Wesley So.
- Para 1975 pidió que el match lo ganara el primero que llegara a diez victorias, sin contar las tablas, y que el campeón conservara el título si se empataba a nueve. La FIDE no aceptó todas sus condiciones.
- Durante veinte años, de 1972 a 1992, no jugó ni una sola partida oficial.
- En 2005 Islandia le concedió la nacionalidad, y allí pasó sus últimos años.

PARA PENSAR

¿Dirías que sí a anunciar algo que no usas, si te pagaran mucho dinero?



✦ *No quería ser la mejor entre las mujeres, sino entre todos.* ✦

CUENTO 57

La primera gran maestra

Nona Gaprindashvili, Lone Pine, 1977

✦

Nona Gaprindashvili nació en 1941 en Zugdidi, una pequeña ciudad de Georgia. En su casa había muchos chicos: sus hermanos jugaban al fútbol, corrían y peleaban. Y también jugaban al ajedrez. Nona miraba, aprendió y empezó a jugar con ellos. Muy pronto, sus hermanos ya no querían jugar contra ella, porque siempre les ganaba.

Con 21 años, en 1962, Nona se convirtió en campeona del mundo femenina. Fue campeona durante dieciséis años. En Georgia la adoraban: las niñas querían ser como ella, y miles de ellas empezaron a jugar al ajedrez.

Pero Nona quería algo más. No le bastaba con ser la mejor entre las mujeres. Quería medirse con todos.

En la primavera de 1977 viajó a Lone Pine, un pueblo pequeño de California, al pie de las montañas, donde se jugaba un torneo abierto muy fuerte. Allí iban grandes maestros de todo el mundo. Casi todos los participantes eran hombres.

Algunos la miraron con curiosidad. Otros pensaban que sería una rival fácil.

Se equivocaron. Nona jugaba con valentía, atacando siempre que podía. En la séptima ronda, contra el gran maestro Leonid Shamkovich, entregó una torre para dejar sin defensa al rey negro, mientras su peón de c7 esperaba, a un paso de coronar. Shamkovich tuvo que rendirse. Ronda tras ronda, Nona fue sumando puntos. Ganó a varios grandes maestros.

Cuando terminó el torneo, su nombre estaba arriba del todo, en el primer puesto, empatada con otros jugadores. Con aquel resultado consiguió algo que ninguna mujer había logrado hasta entonces: una norma de gran maestro, el título más alto del ajedrez, el mismo que tienen los hombres.

Al año siguiente, en 1978, la FIDE la nombró gran maestra. Era la primera mujer de la historia con ese título.

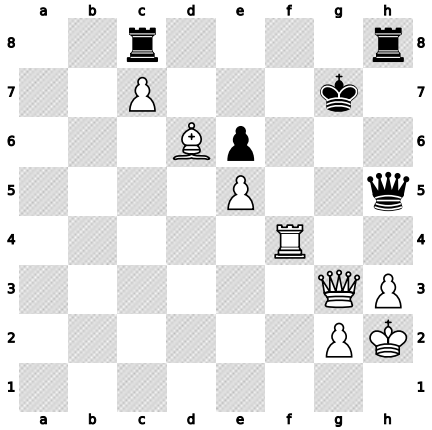
Muchos años después, una serie de televisión famosa dijo que Nona nunca había jugado contra hombres. Ella, que había jugado contra cientos, protestó. Y tenía razón: la productora tuvo que reconocerlo.

Nona nunca dejó de jugar. Ya muy mayor, seguía sentándose ante el tablero con la misma ilusión. No era la primera vez que una mujer se enfrentaba a los hombres. Pero en Lone Pine lo vio todo el mundo.

Una torre por un peón

Nona Gaprindashvili (1941) fue campeona del mundo femenina de 1962 a 1978. En el abierto de Lone Pine de 1977 hizo 6,5 puntos de 9 y quedó primera empatada. En 1978 se convirtió en la primera mujer gran maestra de la historia.

Gaprindashvili–Shamkovich, Lone Pine 1977, séptima ronda. El peón blanco de c7 está a un paso de coronar. Las blancas atacan: 39.♖xf7 ♗e4 40.♖xg7+! ♔xg7 41.♕xe4. Las blancas han entregado una torre, pero el peón de c7 y el alfil de d6 son demasiado fuertes. 41...♕f5 42.♕e3 ♔f7 43.♖b4 b2 44.♖xb2 ♔g7 45.♖f2 ♕h5 46.♖f4 ♖h8 47.♕g3+ y las negras abandonaron.



Gaprindashvili–Shamkovich, Lone Pine 1977. Posición final, tras 47.♕g3+

¿Sabías que...?

- En Georgia, tras sus triunfos, muchos padres llamaron Nona a sus hijas.
- Ganó muchas olimpiadas con la selección soviética.
- Hay un perfume georgiano que se llamó «Nona» en su honor.
- En 2021 demandó a Netflix por la frase de la serie Gambito de dama. Llegaron a un acuerdo en 2022.
- La FIDE entrega un trofeo con su nombre al país con mejores resultados sumando las olimpiadas absoluta y femenina.

Para saber más

- Nona perdió el título en 1978 contra otra georgiana, Maia Chiburdanidze, que tenía solo 17 años.
- Tras ella, Georgia dio varias de las mejores jugadoras del mundo: Maia Chiburdanidze, Nana Alexandria o Nana Ioseliani.
- En el torneo de Lone Pine, en California, compartió el primer puesto con varios grandes maestros. Fue un resultado que nadie esperaba.
- Siguió jugando muchos años y ganó varias veces el campeonato del mundo femenino de veteranas.
- En 1962 ganó el título a Elizaveta Bykova por 9 a 2.
- Lo defendió cuatro veces: tres contra Alla Kushnir y una contra su compatriota Nana Alexandria.
- El torneo de Lone Pine, en California, lo pagaba un millonario aficionado, Louis Statham, y reunía cada año a grandes maestros de todo el mundo.
- Tras la independencia, Georgia ganó la olimpiada femenina en 1992, 1994 y 1996.

Para pensar

¿Por qué durante tanto tiempo jugaron tan pocas mujeres al ajedrez?



✦ *Un yogur morado estuvo a punto de parar un campeonato del mundo.* ✦

CUENTO 58

El yogur sospechoso

Kárpov contra Korchnói, Baguio, 1978

✦

En el verano de 1978, en Baguio, una ciudad de montaña de Filipinas, se jugó el match por el campeonato del mundo más extraño de la historia. Por un lado estaba el campeón, Anatoli Kárpov, joven, delgado y tranquilo, el gran orgullo de la Unión Soviética. Por el otro, Víktor Korchnói, mayor, nervioso y luchador, que había huido de la Unión Soviética dos años antes y ahora era su enemigo.

Los dos no se miraban a la cara. Ni siquiera se daban la mano. Y sus equipos se vigilaban como si fueran espías.

Una tarde, en plena partida, un camarero llevó a Kárpov un yogur de arándanos. Kárpov no lo había pedido, o eso pensó el equipo de Korchnói, que saltó enseguida.

—¿Un yogur morado? ¿Por qué morado? ¿Y si es un mensaje en clave? ¡A lo mejor el color significa «ataca por el flanco de dama»!

Los árbitros tuvieron que reunirse para hablar del yogur. Al final se acordó que, durante las partidas, a Kárpov solo podrían llevarle el yogur a una hora fija y siempre del mismo color.

Pero el yogur fue solo el principio. Hubo protestas por las sillas, que se examinaron por si escondían algún aparato. Hubo protestas por las banderas que había junto al tablero. Korchnói empezó a jugar con unas gafas de espejo, para que nadie le viera los ojos.

Y en la primera fila del público se sentaba un señor llamado Vladímir Zujar, un psicólogo del equipo de Kárpov, que miraba fijamente a Korchnói durante horas.

—¡Ese hombre me quiere hipnotizar! —protestaba Korchnói.

El match duró tres meses. Ganaba quien consiguiera seis victorias, y las tablas no contaban. Kárpov se puso 5 a 2. Parecía que todo había acabado. Pero Korchnói, con una fuerza increíble, ganó tres de las cuatro partidas siguientes y empató a 5.

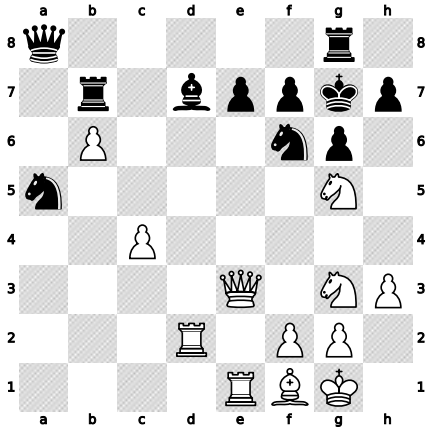
Todo dependía de la partida 32. Kárpov jugó con mucha precisión, y Korchnói, agotado, acabó abandonando. Kárpov ganó 6 a 5 y siguió siendo campeón.

Nadie demostró nunca que aquel yogur significara nada. Seguramente era solo eso, un yogur. Pero en Baguio, los nervios hacían ver trampas por todas partes.

La partida 32

El match Kárpov–Korchnói de Baguio (Filipinas) duró del 18 de julio al 18 de octubre de 1978. Ganaba el primero en conseguir seis victorias. Tras 32 partidas, Kárpov ganó 6 a 5, con 21 tablas.

En la partida 32, Kárpov, con blancas, ganó espacio en el flanco de dama con sus peones. Tras 41.b6 ♖b7 la partida se aplazó, y Korchnói abandonó sin reanudarla. El peón de b6 y el ataque de las piezas blancas contra el rey negro eran imparables.



Kárpov–Korchnói, Baguio 1978, partida 32: posición final tras 41... ♖b7

¿Sabías que...?

- Kárpov y Korchnói se enfrentaron en tres grandes matches: en 1974, en 1978 y en 1981.
- Korchnói siguió jugando torneos hasta pasados los ochenta años.
- En 1981 volvieron a enfrentarse por el título, en Merano (Italia). Ganó otra vez Kárpov.
- Hoy los matches por el campeonato del mundo tienen reglas muy estrictas sobre lo que se puede llevar a la mesa.

Para saber más

- El match de Baguio se jugaba al primero que ganara seis partidas. Kárpov ganó 6 a 5, con 21 tablas: en total, 32 partidas en tres meses.
- Korchnói había abandonado la Unión Soviética en 1976, durante un torneo en Ámsterdam. Por eso el match se vivió casi como una guerra.
- El organizador del match, el filipino Florencio Campomanes, fue años después presidente de la FIDE.
- Korchnói nació en Leningrado en 1931 y sobrevivió de niño al terrible asedio de la ciudad durante la Segunda Guerra Mundial.
- Le llamaban «Víktor el Terrible» por su carácter y por su manera de luchar en cada partida.
- En Baguio, Kárpov llegó a ir ganando 5 a 2. Korchnói ganó tres partidas y empató 5 a 5, pero la siguiente victoria fue de Kárpov.
- Ya se habían enfrentado en 1974, en la final de candidatos. Ganó Kárpov por 12½ a 11½.
- Kárpov ganó en su carrera más de ciento sesenta torneos, más que ningún otro campeón.
- Desde 1978 Korchnói vivió en Suiza, y jugó con el equipo suizo en las olimpiadas.
- Kárpov fue campeón del mundo de 1975 a 1985, cuando perdió el título contra Garri Kaspárov.

Para pensar

¿Por qué los nervios hacen que veamos trampas donde no las hay?



✦ *Con los ojos vendados, el caballo pasó por todas las casillas.* ✦

CUENTO 59

El caballo que saltó a ciegas por la tele

«¿Qué apostamos?», TVE, 1994

✦

En los años noventa, muchas familias españolas se sentaban delante de la televisión para ver un concurso que se llamaba «¿Qué apostamos?». Los concursantes apostaban a que eran capaces de hacer algo casi imposible: reconocer cientos de perros por su ladrido, apilar copas altísimas, adivinar canciones con solo una nota. Y si lo conseguían, se llevaban dinero.

Una noche de 1994 salió al plató un hombre tranquilo, de traje, que no parecía ningún acróbata. Se llamaba Daniel Elguezabal. Era maestro de ajedrez y dirigía en Madrid La Casa del Ajedrez, una escuela y tienda a la que iban niños y mayores a aprender.

Su apuesta dejó al público en silencio.

—Apuesto a que, con los ojos vendados, recorro con el caballo todas las casillas del tablero sin pisar ninguna dos veces. Y empezando por la casilla que ustedes elijan.

En el escenario había un tablero gigante, de pie, y un caballo blanco grande. El presentador eligió la casilla de salida. Le vendaron los ojos a Elguezabal. Empezó a correr el reloj.

—Caballo a... —dijo, y nombró una casilla.

Un ayudante movió el caballo. La casilla de la que salía quedó marcada. Elguezabal dijo otra. Y otra. Y otra. No dudaba. Sus labios se movían casi sin parar, como si leyera algo que nadie más veía.

El público contaba en voz baja. Diez saltos. Veinte. Cuarenta. El tablero se iba llenando de casillas marcadas, y el caballo seguía encontrando siempre una casilla libre. Un niño, en la grada, contaba con los dedos.

Sesenta y tres saltos. Sesenta y cuatro casillas.

Cuando le quitaron la venda, el tablero entero estaba iluminado. No había repetido ninguna. Había tardado unos cuatro minutos y medio. El público se puso en pie y aplaudió.

Elguezabal ganó la apuesta y tres millones de pesetas. Dijo, sonriendo, que pensaba gastarlos con sus amigos.

¿Cómo lo hizo? No era magia, ni una memoria imposible. Conocía un método para recorrer el tablero y sabía adaptarlo a cualquier casilla de salida. Pero hacerlo con los ojos vendados, delante de millones de personas y con el reloj corriendo, era otra cosa. Esa noche, el ajedrez entró en las casas de toda España por la puerta más inesperada.

El salto del caballo

El «salto del caballo» es un problema muy antiguo: recorrer con un caballo las 64 casillas del tablero sin pisar ninguna dos veces. El gran matemático Leonhard Euler lo estudió en 1759.

Este recorrido empieza en a1 y termina en h5. Los números indican el orden de los saltos. Está comprobado con programa: son 63 saltos de caballo y ninguna casilla se repite.

Un truco para encontrar recorridos: saltar siempre a la casilla desde la que queden menos salidas libres. Se llama regla de Warnsdorff, por el alemán que la propuso en 1823.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	56	19	22	5	62	9	24	7	8
7	21	4	57	54	23	6	61	10	7
6	18	55	20	45	60	63	8	25	6
5	3	42	53	58	47	44	11	64	5
4	40	17	46	43	52	59	26	35	4
3	31	2	41	48	37	34	51	12	3
2	16	39	32	29	14	49	36	27	2
1	1	30	15	38	33	28	13	50	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Un recorrido completo del caballo, de a1 (1) a h5 (64)

¿Sabías que...?

- «¿Qué apostamos?» era la versión española de un famoso concurso alemán, «Wetten, dass..?».
- Se cuenta que en aquel concurso alemán, años antes, otro concursante había hecho una apuesta parecida con el caballo.
- Hay más de 26 billones de recorridos cerrados del caballo, que terminan en una casilla desde la que se podría volver a la primera.
- El caballo es la única pieza que puede saltar por encima de las demás.
- Si intentas el recorrido en un tablero de 4 por 4, verás que es imposible.

Para saber más

- El caballo cambia de color de casilla en cada salto. Por eso, en un recorrido cerrado, el último salto siempre termina en una casilla de distinto color que la primera.
- El maestro belga George Koltanowski hacía el recorrido con los ojos vendados sobre un tablero en el que el público había escrito palabras o números en cada casilla, y los recitaba todos al pasar.
- En un tablero de cinco por cinco el caballo puede recorrer todas las casillas, pero no puede volver a la primera. El recorrido cerrado más pequeño necesita un tablero de seis por seis.
- El concurso lo presentaban Ramón García y Ana Obregón, y lo emitió TVE durante buena parte de los años noventa.
- Ya aparecen recorridos del caballo en manuscritos árabes de hace más de mil años.
- Hay recorridos «semimágicos»: si se numeran las casillas en el orden del salto, cada fila y cada columna suman 260. En 2003 un ordenador demostró que no existe ninguno en el que también sumen 260 las diagonales.
- El caballo es una de las pocas piezas que se mueve hoy igual que en el chaturanga, hace más de mil cuatrocientos años.
- Se suele decir que un caballo vale lo mismo que un alfil, unos tres peones. Pero en posiciones cerradas, donde puede saltar, a menudo vale más.
- En el tablero de ocho por ocho hay tantísimos recorridos abiertos del caballo que nadie ha conseguido contarlos todos.
- Un caballo en el centro controla ocho casillas; en una esquina, solo dos. Por eso los entrenadores dicen que un caballo en el borde vale menos.

Para pensar

Coge un tablero y una moneda. ¿Hasta cuántas casillas llegas con el caballo sin repetir ninguna?

PARTE VI

✦

De Deep Blue a hoy



✦ *Por primera vez, una máquina venció al campeón del mundo.* ✦

CUENTO 60

El campeón y la máquina

Kaspárov contra Deep Blue, Nueva York, 1997

✦

El 11 de mayo de 1997, en una sala del piso 35 de un rascacielos de Nueva York, Garri Kaspárov se sentó frente a un tablero de ajedrez. Al otro lado no había nadie que pensara. Había un ingeniero de IBM que movía las piezas según lo que le indicaba una pantalla. La que pensaba era una máquina llamada Deep Blue, unos armarios negros llenos de procesadores que calculaban unos doscientos millones de posiciones por segundo.

Kaspárov era el campeón del mundo y, para muchos, el mejor jugador de la historia. Un año antes ya se había enfrentado a Deep Blue y había ganado el match. Pero la máquina había vuelto mejorada, y esta vez el combate estaba empatado: una victoria para cada uno y tres tablas. Todo se decidía en la sexta partida.

En el vestíbulo, cientos de personas seguían la partida en grandes pantallas. Millones más la seguían por internet, que entonces era casi una novedad.

Kaspárov llevaba las negras. Eligió una defensa que conocía bien, pero en la séptima jugada movió un peón a una casilla que los libros desaconsejaban. Era una posición conocida: las blancas podían sacrificar un caballo y abrir el rey negro. Muchos pensaron que Kaspárov creía que la máquina no se atrevería. Se equivocó.

Deep Blue sacrificó el caballo sin dudar. El rey negro quedó al descubierto, sin enroque, con sus piezas mal colocadas. Kaspárov se llevó las manos a la cabeza. Diecinueve jugadas después del primer movimiento, se levantó de la silla y abandonó. La partida había durado poco más de una hora.

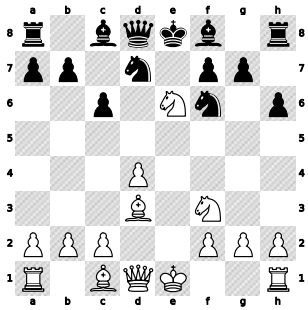
Al día siguiente, los periódicos de todo el mundo lo contaron: por primera vez, una máquina había vencido al campeón del mundo en un match a partidas lentas.

Kaspárov no lo aceptó con facilidad. Sospechaba que alguien había ayudado a la máquina durante las partidas y pidió una revancha que nunca se jugó. IBM desmontó Deep Blue poco después. Con los años, el propio Kaspárov reconoció que la máquina había jugado bien y que las suyas habían sido derrotas de verdad.

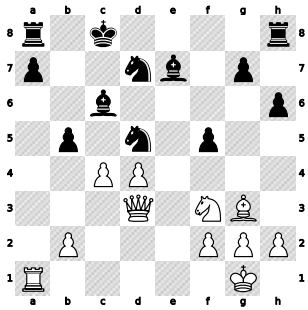
Aquel día muchos pensaron que el ajedrez había muerto. Ocurrió lo contrario. Hoy los programas juegan mucho mejor que cualquier persona, y nadie deja de jugar por eso. Los jugadores los usan para entrenar, para analizar sus partidas y para aprender. Las máquinas no se cansan ni se ponen nerviosas, pero el ajedrez sigue siendo, sobre todo, un juego entre dos personas que se miran por encima del tablero.

Diecinueve jugadas

Partida 6: Deep Blue–Kaspárov, 1997. 1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♘xe4 ♘d7 5.♘g5 ♘gf6 6.♗d3 e6 7.♘1f3 h6? 8.♘xe6!



Tras 8.♘xe6: el sacrificio que abrió el rey negro



Posición final tras 19.c4. Kaspárov abandonó

Tras el sacrificio, el ataque obligará al rey negro a moverse y a perder el enroque (10.♗g6+ ♔d8), y las piezas blancas entran por la columna e. La partida siguió: 8...♕e7 9.O-O fxe6 10.♗g6+ ♔d8 11.♗f4 b5 12.a4 ♗b7 13.♖e1 ♘d5 14.♗g3 ♔c8 15.axb5 cxb5 16.♕d3 ♗c6 17.♗f5 exf5 18.♖xe7 ♗xe7 19.c4, y Kaspárov abandonó.

¿Sabías que...?

- El match terminó 3½ a 2½ a favor de Deep Blue: dos victorias de la máquina, una de Kaspárov y tres tablas.
- En el primer match, jugado en Filadelfia en 1996, Kaspárov había ganado 4 a 2, aunque perdió la primera partida.
- Deep Blue pesaba más de una tonelada. Hoy un programa gratuito en un teléfono móvil juega mucho mejor que él.
- Una de las dos máquinas que formaban Deep Blue se exhibe en el Museo de Historia de la Computación, en California, y la otra en el Museo Smithsonian de Washington.
- Desde entonces, los grandes maestros preparan sus partidas con programas de ajedrez. A esa ayuda se la llama «el motor».
- Kaspárov propuso después el «ajedrez avanzado», en el que cada jugador puede consultar un ordenador durante la partida.
- En la segunda partida, la máquina rechazó capturar un peón que parecía gratis. Kaspárov pensó que aquella jugada era demasiado «humana» para un ordenador.
- La primera vez que un ordenador ganó a un gran maestro en una partida lenta de torneo fue en 1988: el programa Deep Thought venció al danés Bent Larsen.
- En 2017 el programa AlphaZero aprendió a jugar al ajedrez jugando contra sí mismo durante unas horas, sin que nadie le enseñara una sola apertura.
- En 2016 otra máquina, AlphaGo, venció al campeón de go Lee Sedol. El go se consideraba un reto mucho más difícil que el ajedrez.
- Kaspárov fue campeón del mundo desde 1985 hasta el año 2000.
- Para preparar a Deep Blue, IBM contrató a grandes maestros, como el estadounidense Joel Benjamin, que ayudaron a ajustar su manera de valorar las posiciones.

Para saber más

- Deep Blue podía analizar unos 200 millones de posiciones por segundo. Kaspárov, según sus propios cálculos, unas pocas por segundo, pero muy bien elegidas.
- El nombre de Deep Blue venía de Deep Thought, la máquina anterior, y del apodo de IBM, a la que llaman «Big Blue», el «gran azul», por el color de su logotipo.

Para pensar

¿Por qué seguimos jugando al ajedrez si una máquina juega mejor que nosotros?



✦ *Un campeón contra miles de personas de todo el planeta.* ✦

CUENTO 61

Kaspárov contra el mundo

Internet, 1999

✦

En el verano de 1999, internet era todavía algo nuevo. Pocas casas tenían ordenador, y para conectarse había que escuchar un ruido largo y chirriante. Pero ya permitía algo que nunca había sido posible: que miles de personas de todo el planeta jugaran juntas.

Ese año, el campeón del mundo, Garri Kaspárov, aceptó un reto enorme. Jugaría una partida contra el mundo entero.

Las reglas eran sencillas. Kaspárov llevaba las blancas. Las negras eran «el mundo»: cualquiera que quisiera podía entrar en una página web y votar la jugada. Cada día ganaba la jugada más votada. Para ayudar a los votantes, cuatro jóvenes jugadores publicaban sus análisis. La más joven era una chica estadounidense de quince años: Irina Krush.

La partida empezó con una siciliana. En la décima jugada, Irina, sentada delante de su ordenador por la noche, propuso una jugada que no estaba en ningún libro: llevar la dama negra a e6.

—Es arriesgado —pensaron muchos.

Pero el mundo votó por ella. Y Kaspárov, por primera vez en la partida, tuvo que pensar mucho.

A partir de ahí, la partida se convirtió en una aventura. Llegaban votos de más de setenta países. Había profesores, niños, grandes maestros, aficionados que jugaban en el ordenador de un cibercafé. En los foros, la gente discutía, analizaba, se peleaba y se reconciliaba. Kaspárov, en su casa, pasaba horas delante del tablero.

La partida duró cuatro meses. Se llegó a un final con las dos damas en el tablero y peones a punto de coronar, tan complicado que ni los ordenadores de la época sabían decir quién ganaba.

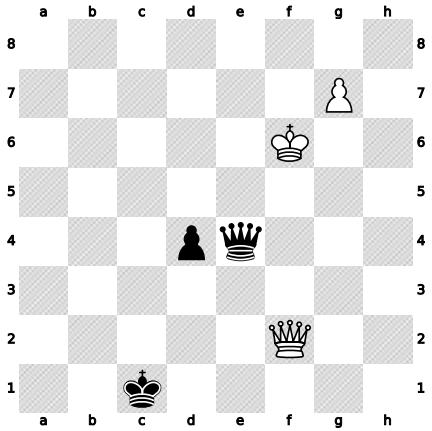
Al final, en la jugada 62, el mundo abandonó. Había ganado Kaspárov. Pero él mismo reconoció que nunca había gastado tanto esfuerzo en una sola partida. Dijo que había sido la partida más difícil de su vida.

Irina Krush apagó el ordenador y sonrió. Había perdido. Pero había hecho sudar al campeón del mundo, junto a decenas de miles de personas a las que nunca conocería. Años después, se convirtió en gran maestra y fue varias veces campeona de Estados Unidos.

La partida de todos

Kaspárov–El Mundo se jugó por internet entre el 21 de junio y el 22 de octubre de 1999. Las negras se decidían por votación entre miles de aficionados de más de 75 países, con la ayuda de los análisis de Irina Krush, Étienne Bacrot, Elisabeth Pähtz y Florin Felecan.

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.♗b5+ ♗d7 4.♗xd7+ ♕xd7 5.c4 ♘c6 6.♘c3 ♘f6 7.O-O g6 8.d4 cxd4 9.♘xd4 ♗g7 10.♘de2 ♕e6!?, la novedad de Irina Krush. La partida terminó en un final de damas: ...59.♕g1+ ♔b2 60.♕f2+ ♔c1 61.♔f6 d4 62.g7 y el mundo abandonó, porque el peón blanco corona.



Kaspárov–El Mundo, 1999. Posición final, tras 62.g7

¿Sabías que...?

- Votaron más de 50.000 personas.
- Kaspárov escribió un libro entero sobre esta partida.
- Étienne Bacrot, otro de los analistas, había sido el gran maestro más joven del mundo, con 14 años.
- Irina Krush ganó el campeonato femenino de Estados Unidos ocho veces.

Para saber más

- La partida se jugó entre junio y octubre de 1999 y duró 62 jugadas. Se publicaba una jugada al día, y había un día de plazo para votar la respuesta.
- Al equipo del mundo lo aconsejaban cuatro jóvenes jugadores: Étienne Bacrot, Florin Felecan, Irina Krush y Elisabeth Pähtz.
- Kaspárov fue el número uno de la lista mundial casi sin interrupción desde 1984 hasta su retirada, en 2005.
- La partida empezó con una defensa siciliana y llegó a un final de damas muy largo y difícil, que los analistas siguen estudiando.
- La partida la organizó Microsoft en su portal MSN. El gran maestro inglés Daniel King la comentaba en directo.
- Ese mismo año, en julio de 1999, Kaspárov alcanzó 2851 puntos de Elo, el récord de la época.
- Kaspárov se proclamó campeón del mundo en 1985, con 22 años, el más joven hasta entonces.
- Irina Krush llegó a gran maestra en 2013, y Elisabeth Pähtz es una de las mejores jugadoras de la historia de Alemania.
- Kaspárov se retiró del ajedrez profesional en 2005 y se dedicó a la política en Rusia.
- Escribió una serie de libros, *Mis geniales predecesores*, sobre los campeones del mundo que le precedieron.

Para pensar

¿Piensan mejor muchas cabezas que una? ¿Qué pasa cuando no se ponen de acuerdo?



✦ *El tablero no sabe si quien juega es un chico o una chica.* ✦

CUENTO 62

Una chica frente al campeón

Judit Polgár contra Kaspárov, Moscú, 2002

✦

Judit Polgár era la más pequeña de tres hermanas húngaras. Su padre, un profesor, estaba convencido de que cualquier niño puede llegar a ser un genio si se le enseña con cariño y desde pequeño. Eligió el ajedrez. Las tres hermanas se hicieron grandes jugadoras. Y Judit, la pequeña, llegó más lejos que nadie: con quince años fue gran maestra, más joven que el propio Bobby Fischer.

Judit no quería jugar torneos femeninos. Quería jugar contra los mejores, fueran quienes fueran.

En 1994, en el torneo de Linares, con diecisiete años, le tocó contra Garri Kaspárov, el número uno del mundo. En un momento de la partida, Kaspárov movió un caballo, lo soltó... y lo volvió a coger para ponerlo en otra casilla. Las reglas dicen que pieza soltada, jugada hecha. Judit lo vio y se quedó helada, pero era muy joven y no se atrevió a protestar en ese momento ante el campeón. El árbitro no lo vio. Kaspárov ganó la partida. Durante años, apenas se hablaron.

Pasaron ocho años. En septiembre de 2002, en Moscú, se organizó un gran match: Rusia contra el Resto del Mundo. Partidas rápidas, los mejores jugadores del planeta. Y en la quinta ronda volvieron a encontrarse: Judit Polgár con blancas, Garri Kaspárov con negras.

Se dieron la mano sin mirarse.

Kaspárov eligió una defensa muy sólida, la berlinesa, en la que las damas se cambian enseguida. Era la defensa con la que Vladímir Krámnik le había quitado el título dos años antes. Judit no se asustó. Sabía jugar esas posiciones tranquilas. Colocó sus piezas con paciencia, empujó sus peones del flanco de rey y metió sus torres en la séptima fila.

Kaspárov se agarró la cabeza con las dos manos. Buscó una salida y no la encontró. Finalmente, detuvo el reloj y le tendió la mano.

Era la primera vez que una mujer ganaba al número uno del mundo en una partida de competición. Judit recogió las piezas sonriendo. Años después, Kaspárov y ella hicieron las paces.

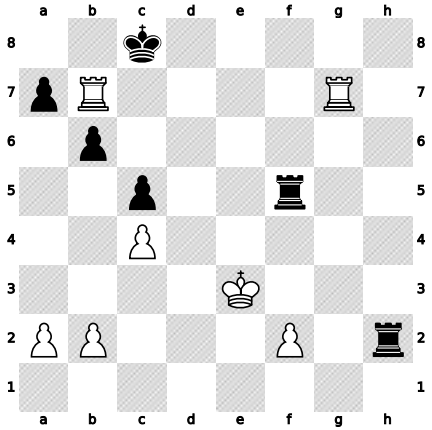
Judit Polgár llegó a estar entre los ocho mejores jugadores del mundo, hombres y mujeres juntos. Siempre dijo lo mismo: en el tablero solo hay piezas blancas y negras. El tablero no sabe si quien juega es un chico o una chica.

Dos torres en la séptima

Judit Polgár (1976) es la mejor jugadora de la historia: llegó a ser la octava del mundo en la lista general. El 9 de septiembre de 2002, en el match Rusia–Resto del Mundo (Moscú, partidas rápidas), ganó con blancas a Garri Kaspárov, número uno del mundo.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 ♘f6 4.O-O ♘xe4 5.d4 ♘d6 6.♗xc6 dxc6 7.dxe5 ♘f5 8.♕xd8+ ♔xd8. Es la defensa berlinesa: las damas desaparecen enseguida.

En el final, las torres blancas entraron en la séptima fila: ... 39.♖cc7 ♖xf5 40.♖b7+ ♔c8 41.♖dc7+ ♔d8 42.♖xg7 ♔c8, y Kaspárov abandonó. Las torres blancas dominan la séptima fila y el rey negro está atrapado.



Polgár–Kaspárov, Moscú 2002. Posición final, tras 42... ♔c8

¿Sabías que...?

- Sus hermanas, Zsuzsa y Zsófia, también fueron grandes jugadoras. Zsuzsa fue campeona del mundo femenina.
- Judit fue gran maestra con 15 años y 4 meses, un mes antes de la edad a la que lo consiguió Fischer.
- Ganó en su carrera a once campeones del mundo, en partidas rápidas o lentas.
- Nunca quiso jugar el campeonato del mundo femenino: prefería competir con todos.
- Hoy organiza un gran festival de ajedrez en Budapest y ha creado un método para enseñar ajedrez en las escuelas.

Para saber más

- Su padre, László Polgár, pensaba que los genios no nacen, sino que se hacen. Educó a sus tres hijas en casa, con el ajedrez como asignatura principal.
- Judit llegó a tener 2735 puntos de Elo, en 2005, y fue la octava jugadora del mundo, contando hombres y mujeres.
- Se retiró de la competición en 2014.
- En aquella partida Judit jugó con blancas una apertura española y Kaspárov eligió la defensa berlinesa, su arma de entonces.
- En 1993 ganó un match a Borís Spaski, el antiguo campeón del mundo.
- Su hermana Zsuzsa fue en 1991 la primera mujer que ganó el título de gran maestro jugando torneos normales, igual que los hombres.
- Su otra hermana, Zsófia, jugó en Roma en 1989 un torneo tan bueno que se le llamó «el saqueo de Roma».

Para pensar

¿Hay juegos de chicos y juegos de chicas? ¿Por qué el tablero no lo sabe?



✦ *Llegó tarde y en chándal, y aun así ganó.* ✦

CUENTO 63

El campeón que llegó en chándal

Magnus Carlsen, Almaty, 2022

✦

El 29 de diciembre de 2022, en Almaty, una gran ciudad de Kazajistán, rodeada de montañas nevadas, empezaba el campeonato del mundo de partidas relámpago. En cada partida, cada jugador tenía solo tres minutos para todas sus jugadas, más dos segundos por jugada. Un pestañeo de más y podías perder.

A la hora en punto, los árbitros pusieron en marcha todos los relojes. En una de las mesas, el gran maestro Vladislav Kovalev esperaba con las blancas. Delante de él había una silla vacía. Era la de Magnus Carlsen, el campeón del mundo, el mejor jugador del planeta.

El reloj de Carlsen corría. Pasaron treinta segundos. Un minuto. Kovalev miró al árbitro y levantó la mano.

—¿Podemos esperarle?

—No —contestó el árbitro—. Las reglas son las reglas.

Kovalev hizo su primera jugada y apretó el reloj. Pero no se alegró: no quería ganar así.

Pasaron dos minutos. Dos minutos y medio. Y entonces la puerta se abrió de golpe. Carlsen entró corriendo, en chándal, con la mochila todavía al hombro. Se sentó sin quitarse la chaqueta. En su reloj quedaba medio minuto. En el de Kovalev, casi tres.

Lo que pasó después parecía imposible. Carlsen movía las piezas a toda velocidad, casi sin pensar, pero cada jugada era buena. Cambió piezas, llegó a un final de torres y, poco a poco, su ventaja de tiempo dejó de importar. Kovalev tenía minutos, pero Carlsen tenía ideas. Y Carlsen ganó la partida.

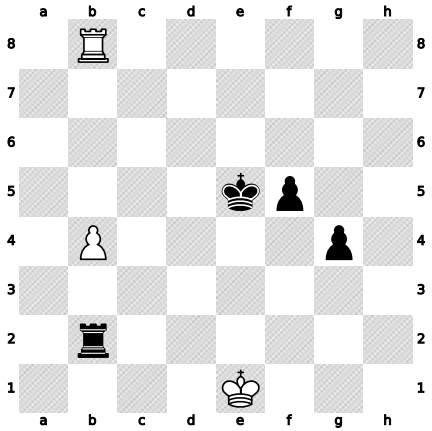
Luego ganó la segunda, la tercera, la cuarta y la quinta. Cinco victorias seguidas el primer día. Para la siguiente ronda ya se había puesto traje. Y al día siguiente era campeón del mundo de partidas relámpago, como ya lo era de partidas rápidas.

Kovalev nunca intentó ganarle por tiempo, aunque las reglas se lo permitían. Prefirió jugar al ajedrez. Y aquella partida se recuerda hoy como una muestra de dos cosas: el talento de un campeón que puede ganar con medio minuto, y la deportividad de un rival que no quiso aprovecharse de un despiste.

Medio minuto

Magnus Carlsen (1990) es campeón del mundo de ajedrez clásico de 2013 a 2023 y ha ganado también muchos títulos mundiales de partidas rápidas y relámpago. Acumula una veintena de títulos mundiales.

Kovalev–Carlsen, Almaty 2022, primera ronda del Mundial de relámpago. Carlsen empezó con medio minuto contra casi tres de Kovalev. Tras cambiar las damas, llegó a un final de torres y ganó: ...56.♖xb3 ♖g2+ 57.♔e1 g4 58.♖b8 f5 59.b4 ♖b2, y las negras ganaron.



Kovalev–Carlsen, Almaty 2022. Posición final, tras 59...♖b2

¿SABÍAS QUE...?

- Carlsen fue gran maestro con 13 años.
- En 2014 le ganó una partida en solo nueve jugadas a Bill Gates, en un programa de televisión.
- En diciembre de 2024, en Nueva York, la FIDE le multó por jugar con vaqueros, y se marchó del torneo de rápidas.
- Carlsen dejó de defender el título clásico en 2023, porque decía que ya no le motivaba.
- Su puntuación de 2882 puntos es la más alta de la historia.

PARA SABER MÁS

- Carlsen nació en Tønsberg, en Noruega. Ganó el título en 2013 a Viswanathan Anand, en Chennai, la ciudad de su rival.
- Entre 2018 y 2020 jugó 125 partidas lentas seguidas sin perder ninguna.
- Fue modelo de una marca de ropa vaquera y, en 2019, llegó a ser el número uno entre millones de jugadores del juego de fútbol de fantasía de la Premier League.
- En los campeonatos del mundo de partidas rápidas cada jugador tiene quince minutos para toda la partida; en los de relámpago, solo tres, más dos segundos por jugada.
- Muchos expertos le consideran el mejor jugador de la historia por la duración de su dominio y por la variedad de su juego.
- Con 13 años, en 2004, hizo tablas en una partida rápida con Kaspárov en Reikiavik.
- Defendió el título contra Anand en 2014, Kariakin en 2016, Caruana en 2018 y Nepómniashchi en 2021.
- En 2021, en Dubái, ganó la partida más larga de la historia de los campeonatos del mundo: 136 jugadas.
- Aprendió a jugar con su padre, Henrik, que también enseñó a sus hermanas.
- En internet juega con apodos divertidos, como «DrNykterstein», y a veces retransmite sus partidas en directo.

PARA PENSAR

¿Por qué crees que Kovalev no quiso ganarle por tiempo?



✦ *Una jugada al año, durante toda una vida.* ✦

CUENTO 64

La partida que duró cien años

Un cuento para terminar

✦

En la primavera de 1926, en un pueblo pequeño, dos amigos de veinte años se despidieron en la estación. Tomás se iba a trabajar a otro país, al otro lado del mar. Andrés se quedaba en el pueblo. Los dos jugaban al ajedrez desde niños, y no querían dejar de hacerlo.

—Te escribiré una jugada en cada carta —dijo Tomás—. Una al año, por mi cumpleaños.

—Y yo te contestaré con la mía.

Así empezó la partida. La primera carta llegó en un sobre con sellos de colores. Dentro, una sola línea: «1.e4».

Pasaron los años. Las cartas llegaban por barco, después por avión. Los amigos se contaban sus vidas en ellas: las bodas, los hijos, las guerras, las alegrías. Al final, siempre, la jugada. Cada uno guardaba en un cajón un tablero con la posición.

Andrés murió primero, ya muy viejo. Su hija Elena encontró en el cajón el tablero y un montón de cartas atadas con una cinta. Leyó la última. Faltaba la respuesta. Así que estudió la posición durante días, y escribió la jugada de su padre. Al otro lado del mar, el hijo de Tomás hizo lo mismo cuando le tocó.

Las cartas siguieron viajando. Luego llegaron los correos electrónicos, los teléfonos móviles. Cambió todo, menos una cosa: una jugada al año.

En 2026, cien años después de la primera carta, la partida había llegado al final. Solo quedaban dos reyes y un peón blanco a punto de coronar. Los bisnietos, Lucas y Sara, que nunca se habían visto, decidieron jugar la última jugada juntos. Sara cruzó el mar. Se encontraron en la plaza del pueblo de Andrés, con una caja de madera vieja y un montón de cartas.

Colocaron las piezas. El peón blanco estaba en a7. El rey blanco lo protegía desde b6. Al rey negro, arrinconado en a8, le tocaba mover... y no tenía ninguna casilla. Pero tampoco estaba en jaque.

—Ahogado —dijo Lucas.

—Tablas —sonrió Sara.

Se dieron la mano. Nadie había ganado. O quizá habían ganado todos: dos familias unidas por un tablero durante cien años.

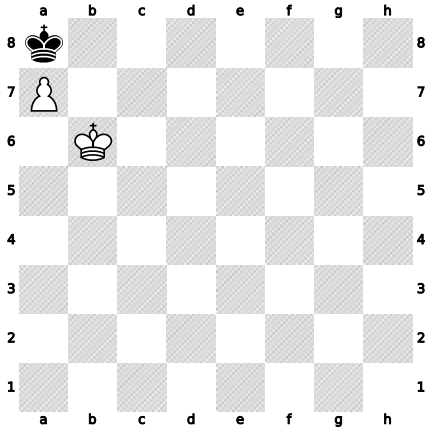
Aquella tarde, en la plaza, Lucas y Sara montaron las piezas otra vez, en la posición inicial. Y empezaron una partida nueva. Esta vez, sin esperar un año entre jugada y jugada.

Tablas por ahogado

Este cuento es inventado, pero las partidas por correspondencia existen de verdad: durante siglos, muchos jugadores se enviaron sus jugadas por carta, y algunas partidas duraron años.

Hoy se juegan por internet, con días de plazo para cada jugada.

La posición final es un ahogado: le toca mover a las negras, su rey no está en jaque, pero no tiene ninguna jugada legal. El rey negro no puede ir a b8, porque la ataca el peón; ni a b7, porque la controla el rey blanco; ni comerse el peón de a7, porque está protegido. Cuando hay ahogado, la partida termina en tablas.



Juegan las negras: ahogado. Tablas

¿Sabías que...?

- La federación internacional de ajedrez por correspondencia (ICCF) se fundó en 1951.
- Antes del correo, en el siglo XIX, se jugaron partidas entre ciudades por telégrafo, como las de Chigorin contra Steinitz.
- En las partidas por correspondencia está permitido consultar libros.
- Muchos clubes de ajedrez han jugado partidas por carta entre colegios de distintos países, para que los niños se escriban.
- El ahogado ha salvado muchas partidas que parecían perdidas: el rey sin jugadas puede ser un héroe.

Para saber más

- La partida más larga de un torneo se jugó en Belgrado en 1989, entre Ivan Nikolić y Goran Arsović. Duró 269 jugadas y más de veinte horas, y terminó en tablas.
- Hoy se pueden pedir tablas si pasan cincuenta jugadas sin ninguna captura ni movimiento de peón. A las setenta y cinco, el árbitro las declara él solo.
- También son tablas si la misma posición se repite tres veces.
- En Inglaterra, entre los siglos XVII y XVIII, ahogar al rey rival no daba tablas: se consideraba una derrota del jugador que lo ahogaba.
- El primer campeón del mundo de ajedrez por correspondencia fue el australiano Cecil Purdy, que ganó el título en 1953.
- Hoy, en el ajedrez por correspondencia de la ICCF se permite consultar programas de ordenador. Por eso las partidas son muy precisas y casi todas terminan en tablas.
- En el ajedrez por correspondencia se usa una notación con números, para que las jugadas se entiendan en cualquier idioma: 5254 significa que la pieza va de e2 a e4.
- Hoy las partidas por correspondencia se juegan en un servidor de internet, con un número de días para cada grupo de jugadas.
- Un final de rey y peón contra rey puede ser ganado o tablas según una sola casilla. Por eso es lo primero que estudian los jugadores de finales.

Para pensar

¿Qué cosas se heredan, además de los objetos? ¿Para qué sirve jugar si nadie gana?



Más libros de ajedrez de descarga libre en

josesande.com/chess

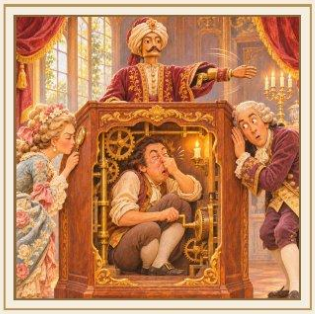
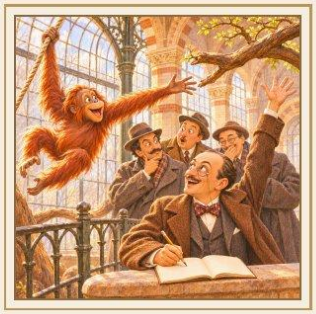
Cuentos entre casillas

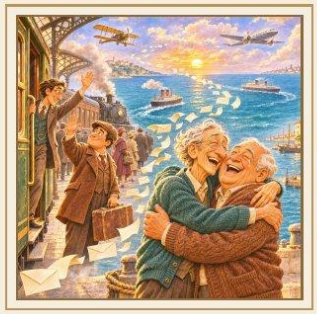
✦

Un sabio que pide trigo por cada casilla. Una reina que gana una guerra sin que muera nadie. Un autómata con un hombre dentro. Un campeón que llega tarde, en chándal.

Sesenta y cuatro historias y leyendas del ajedrez, tantas como casillas tiene el tablero, ordenadas desde los orígenes del juego hasta nuestros días. Cada una abre con una lámina ilustrada y sigue con un relato, las partidas y problemas reales y algunas curiosidades.

Para leer en familia, sepas jugar o no.



JOSESANDE.COM/CHESS