

Introducción al Ajedrez

También llamado como el juego ciencia, es un juego entre dos adversarios que disputan sobre un tablero una contienda de cálculo y habilidad, para lo cual emplean piezas de distinto color, y cuyo objetivo último y esencial es la caída del rey, figura de honor, considerada como máximo baluarte. Se tiene a este juego por simulacro de guerra, con sus operaciones de ataque y de defensa, que admite planes tácticos y estratégicos. En la guerra, sin embargo muchos soldados caen para no levantarse más, mientras que en el ajedrez solo son capturados y siempre existirá para algunos –bajo ciertas condiciones– la posibilidad de ser rescatados y reincorporados a la lucha en pleno uso de su eficacia. Pero por una curiosa excepción, el rey la presa más codiciada, nunca es capturado, en el verdadero sentido de la palabra, ya que el enemigo –con una especie de hidalgo ultimátum– le previene cada vez que está amenazado. Si a pesar de este aviso el rey nada puede hacer para salvarse, opta por rendirse y cae, perdiéndolo todo menos el honor. Por eso es tan elocuente la anécdota de Luis el Gordo, un rey de Francia que, a punto de ser capturado por un arquero inglés, le partió la cabeza con la espada, gritándole: "¡Aprende del ajedrez, donde nunca se apresura al rey!". La forma como las piezas del ajedrez proceden con el rey enemigo, al vencerlo sin ponerle la mano encima, recuerda en cierto modo la conducta de las abejas cuando una reina de otro enjambre se cuela como intrusa en la colmena. Por una especie de atávico respeto a la reina persona, nunca la atacan con sus aguijones, sino que se agrupan en torno a ella formando cada vez más, hasta que la intrusa muere angustiada de inmovilidad. Así, en el ajedrez, la caída del rey es siempre el drama de quien no tiene hacia donde volver los ojos; está entre la espada y la pared; no puede dejar de pisar sobre brasas, porque caerá en el acto en llamas, y queda condenado a una trágica inmovilidad, cuya única salida es la rendición. Juego del intelecto, le basa para desarrollarse la muy pequeña superficie de un tablero; pero las proyecciones que alcanza en la dimensión mental son tan enormes, que sólo podría concretarse en la cifra astronómica de los escritos que viene mereciendo, desde antiguos tiempos, en casi todas las lenguas del mundo. La previsión que exigen las jugadas, el grado de concentración que sumponen, las posibles evasivas o amenazas del adversario, el sometimiento del impulso al cálculo frío, la intuición del punto vulnerable, la astucia para urdir estratagemas y tender celadas, el pecho, en fin, de que nada en él quede librado al azar, sino que todo sea fruto de reflexión y habilidad, le contiene una elevadísima jerarquía intelectual. De ahí que entre los grandes ajedrecistas se encuentren siempre militares, matemáticos, políticos y filósofos que lo practican como medio de mantener, siempre activo el cerebro, aun durante los ocios. De entre todos los deportes que hoy se practican –pues cabe incluir al noble juego entre ellos que celebran torneos, campeonatos, etc– el ajedrez es el único deporte del espíritu. ¿Como explicar, si no, que un jugador sea capaz de sostener hasta 15 o más partidas simultáneas sin mirar el tablero, y a veces con los ojos verdados?. ¿Y cómo podría de otro modo –aprovechando el teléfono, la radio o la televisión– jugar por encima de los mares con adversarios situados en las más distantes latitudes del globo?. ¿Podría hacer lo mismo los deportes de cuerpo circunscritos a un rig, una piscina, una cancha de fútbol, o una pista?. El ajedrez nos da, pues, un nuevo ejemplo de la libertad expansiva del espíritu, frente a las limitaciones del cuerpo.

Historia

Muchas son las leyendas que se han tejido en torno al origen del ajedrez y distintos los países a que se atribuyen su procedencia; hoy se cree que el ajedrez procede de la India (200–700 EC) con el nombre de **chatrang**, y que su creador lo ideó para entretener al rey, a quien le pidió como recompensa un grano de trigo por la primera casilla, dos por la segunda, cuatro por la tercera hasta cubrir las 64 de que consta el tablero. Resultaba que hecho el cálculo se descubrió que los graneros del imperio de 16.384 ciudades de 4.080 ganaderos no hubieran bastado para contener la cantidad de trigo perdida, pues equivalía a un cubo de más de un kilómetro de lado. También se cree que el inventor fue el Griego **Palamedes**, que lo inventó durante el sitio de Troya, para distraer a los guerreros durante los días de inacción. Los árabes lo aprendieron de los

persas con el nombre de **as-satranj** y lo enseñaron a su vez a los españoles. El primer experto del ajedrez fue el árabe **al-Dali**. A España cabe, pues, la honra de haber introducido el noble juego a Europa y de ser cuna del su primer teórico del ajedrez, Ruy López, creador de una famosa apertura quien escribió un **Libro de la Invención liberal y arte del juego de Ajedrez**. En América se difundió rápidamente, y el general José de San Martín lo jugaba entre batalla y batalla, mientras iba liderando países.

Entre los grandes maestros del ajedrez se destacan los nombres de Andersen, Steinitz, Lasker, Capablanca, Max Euwe, Alekhine, Botvinnik, Smyslov, Tal, Petrosian, Spassky y Fischer. España y América se han caracterizado por sus niños prodigos como el Cubano Capablanca, que a los 11 años ya había conquistado el campeonato de Cuba; el español Arturo Pomar, el chileno Rodrigo Flores, Miguel Najdorf, Erico Eliskases y Gedeón Stanhlberg.

Entre los aficionados ilustres podrían hacerse listas interminables con infinidad de personajes famosos de todos los tiempos y de las más variadas esferas de actividad.

Piezas

Pasemos ahora a ver las piezas para saber su efectividad. Cada bando dispone de 16 piezas caracterizadas por uno u otro de los dos del tablero, el blanco o el negro, según el toque por sorteo. Ocho son figuras que podríamos suponer pertenecientes al estado mayor y su oficialidad, y ocho son peones, que representan la tropa. Entre las figuras cuentan un rey, una dama (o reina), dos alfiles, dos caballos y dos torres. Estas piezas pueden ser de madera, hueso, plástico o marfil, y su fabricación da origen a una interesante, a la vez delicada y suntuosa, pues aparte de la producción industrial, hay la de los artífices a quienes se deben piezas de mérito innegable, como las finamente talladas y labradas por los inimitables artífices chinos o hindúes.

El Rey: Puede moverse en todas direcciones. Solamente en una podrá avanzar dos casillas, y es en la maniobra llamada enroque. Cuando está en posición de peligro, goza del privilegio de ser advertido de ese peligro por el enemigo por la palabra jaques.

La Dama: Es la pieza más ágil y peligrosa. Se mueve como rey, en todas direcciones, pero sus diagonales, verticales y horizontales se extienden a todo el tablero sin limitación. Salvo los del caballo, todos los movimientos le están permitidos. Su celeridad sólo puede ser comparable a la de la aviación en la guerra moderna.

La Torre: Se mueve en sentido rectilíneo hacia todas las casillas de la línea y de la columna a que corresponde en cuadro que se encuentra.

El Caballo: es la pieza más excéntrica (es la única pieza que puede dar saltos entre las demás). Da un salto describiendo un arco por encima de las casillas que rodean a la de su posición, y se coloca en una de las inmediatas. Su casilla de llegada es siempre de color distinto a la casilla que ocupa. Tan que brindado que todo lo arrastra a su paso, y la simultaneidad de las operaciones anfibia parecen ser los homólogos más próximos para el caballo y sus maniobras.

El Alfil: Tiene su línea de acción en la diagonal, siempre por su color, y se mueve en este sentido por las que cruzan las casillas que ocupa. Tiene la responsabilidad de los flancos y se desplaza siempre por casillas del mismo color.

Los Peones: son la vanguardia del tanque y su brigada de choque. El ajedrez clásico los individualizaba, atribuyéndoles misiones específicas, y los distinguían a cada uno de los ocho por los respectivos nombres de la brigada, herrero, notario, mercader, médico, tabernero, esbirro, jugador. El peón se mueve de frente (vea el ejemplo 2), avanzando con un paso cada vez salvo al abandonar su casilla inicial, haciendo su primer movimiento del juego, caso en que puede avanzar dos cuadros (vea el ejemplo 1). Además el peón tiene un movimiento diagonal; pero sólo le está permitido para comer o capturar las piezas o peones de las casillas inmediatas (vea ejemplo 3). Vale decir que el peón avanza de frente, pero come de lado. Solo tiene un movimiento vertical y es *la toma al paso*. Todas las ventajas de los peones se pagan con el efecto de no poder retroceder. Pero el no retroceder les da una ventaja, cuando llega un peón a la octava casi del contrario se produce una coronación.

Reglas básicas

Aquí están las reglas básicas y con estas usted podrá comenzar a practicar:

- Cuando usted toca una pieza se debe de jugar sin poder retroceder. Una recomendación que le voy a dar es que piense bien antes de tocar una pieza.
- Cuando usted suelta la pieza no se puede volver a coger, ya se considera como pieza jugada.
- Cuando usted toca una pieza del contrario se debe capturar.
- Antes de tocar una pieza mal colocada para ponerla correctamente deberá decir la palabra "Compongo", para evitar se considere como jugada.
- Cuando se ataca al rey siempre se debe decir jaque o si el rey está muerto *jaque mate*.

Formación de combate

Los bandos se llaman blanco y negro, como las piezas, y la jugada inicial le corresponde siempre al blanco. Al comenzar la partida, el tablero debe estar colocado de modo que a la derecha de cada jugador la casilla de la esquina sea blanca.

Formación de ataque

Las ocho figuras de cada bando forman en la primera y octava líneas del tablero, y delante de cada una se van colocando los ocho peones en las casillas. La dama debe ocupar casilla de su mismo color. Si es blanca, ocupará casilla blanca y tendrá a su izquierda, en orden sucesivo, un alfil, caballo y torre; y a su derecha tendrá el rey, con su respectivo alfil, caballo y torre. Si es negra, ocupará casillero negro y tendrá al rey a su izquierda y un alfil a su derecha, siguiendo las demás piezas en el orden ya mencionado. El lado del rey se denomina flanco rey, y el de la dama flanco de dama; distinguiéndose ambas torres, caballos y alfiles, según están situados en uno u otro flancos. Ejemplo: torres de rey, torres de dama, etc

Valor de las piezas

Es muy importante conocer el valor equivalente de las piezas, pues de este modo el jugador combinará mejor sus planes, no arriesgando en vano la más valiosa, o sea, tratando de no quedar en desventaja cuando pierde una para ganar otra.

El Peón expresa la unidad de valor y se le considera igual a 1.

El Alfil y El Caballo valen 3 (peones).

La Torre vale (5 peones).

La Reina vale 10 (peones).

Según esta pauta, pueden deducirse las proporciones de equivalencia recíproca entre las figuras. Todo esto calcula, claro está aproximadamente. El valor del rey inapreciable y está fuera de tasación; pero cuando en ciertas oportunidades actúa como pieza, su valor excede muy poco del alfil.

Jaques

Jaque o jaque al rey: esta advertencia o aviso, tiene lugar cuando está directamente atacado por otra pieza, a fin de que el jugador lo mueva a casilla libre, o lo cubre interponiendo otra pieza o peón, o capture la pieza que lo amenaza.

Jaque descubierto: se produce al mover una pieza o peón que cubría a otra que –al despejarse su trayectoria por aquel movimiento– queda descubierta y amenazando al rey.

Jaque continuo (o perpetuo): que es una persecución obstinada del rey por una pieza; pero aquél logra eludir el asedio haciendo que el juego se repita indefinidamente el mismo lance, con lo que se libra de la derrota. En este caso se puede hacer tablas o empates.

Jaque directo: es el más sencillo, que se da al mover una pieza por sí misma y sin amenazar a otra más que el rey.

.

Jaque doble: cuando se ataca al rey con dos piezas, o bien con una ataca al rey y a otra pieza, o cuando con una se ataca al rey.

Jaque mate: a pesar de ser caballeroso advertirle del peligro que el adversario, no tiene escapatoria, expresión que se deriva del persa Shan mat, o sea ð El rey esta muerto!. Esta frase lo dice ya todo en su solemne y significativa elocuente, la partida termina en el acto con la derrota del bando cuyo rey padece el mate irremediable.

Movimientos y tomas excepcionales

Enroque: Consiste en mover al rey dos casillas hacia la torre, y colocar ésta al lado del rey, saltando por encima de él. Se llama enroque corto cuando se hace con las torres de rey, y enroque largo cuando se utiliza las torres de la dama. Su misión es proteger al rey y desplazar la torre hacia el centro para una acción inmediata. Es la única jugada en que se movilizan al mismo tiempo dos piezas del mismo color. Para realizar, es preciso que el espacio entre el rey y las torres del enroque estén libres de piezas; que tanto el rey como las torres no se hayan movido ninguna vez durante el juego; que el rey no está amenazado por otra pieza, ni pase por alguna casilla amenazada, ni quede amenazado después del enroque.

Enroque corto: aquí usted vera un juego en que las blancas hacen el enroque corto.

Enroque largo: aquí usted vera un juego en que se hacen los dos tipos de enroques, tanto las blancas con el enroque largo como las negras con el enroque corto.

Toma al paso: exclusivamente de los peones, y que no es obligatoria. Ocurre cuando se halla en la quinta casilla y un peón contrario abandona su casilla inicial y queda en la casilla situada justamente al lado de un peón contrario. Este último puede comerlo en sentido horizontal, a derecha e izquierda, tal como lo haría diagonalmente.

Coronación, transformar o entrar reina: es cuando uno o varios peones logran entrar en una casilla de la octava línea del bando contrario, tiene derecho a pedir cualquier pieza, a excepción otro peón; y elegirá la que más le convenga, que siempre será la mejor se adapte a las contingencias momentáneas del juego.

Los empates o tablas

Tablas o empates: es cuando no se establece la victoria para ningún contrincante sino que se le da un punto a cada jugador.

Tablas por ahogado : las tablas por ahogado es cuando el rey del contrincante que tiene el turno de jugar no se encuentra en jaque pero no puede hacer ningún movimiento, ni se puede mover otra pieza, como moverse a otra casilla o comer otra pieza

Tablas por Jaque continuo : las tablas por jaque continuo se producen cuando las piezas se hallan colocadas de tal manera que un jugador repetirá una misma series de jaques hasta el infinito.

Tablas por repetición : se produce cuando se juegan la misma posición tres veces los adversarios.

Tablas por 50 movimientos : se produce cuando el contrincante solo tiene el rey y si se realiza 50 movimientos sin que se le de jaque mate.

Tablas por falta clara de material : se produce cuando el material disponible es claramente insuficiente para dar mate, como: Rey contra Rey, Rey contra Rey y Alfil, Rey contra Rey y caballo...etc.

Tablas por acuerdo : se produce cuando hay un acuerdo entre los dos contrincantes por considerar que no pueden alcanzar otro resultado.

Escritura o nomenclatura

Desde muy antiguo, el ajedrez ha sido objeto de diversos estudios y comentarios, y cuenta con una literatura copiosísima. Su principal objeto es divulgar y comentar las partidas de los grandes maestros; pero esto requiere lenguaje propio o, si se quiere un sistema de signos que representen en el papel las acciones de las piezas en toda su complejidad. Esto e ha conseguido con la adaptación de una nomenclatura, que puede ser alegebraica.

Un tipo de nomenclatura algebraica es esta:

Las que pertenecen al flanco del rey llevan, además de su inicial, la letra R para distinguirlas de iguales piezas del flanco de dama. Las ocho columnas (de izquierda a derechas para las blancas y de- recha a izquierda para las negras) se designan: TD (torre de dama); CD . .(caballo de dama); AD (alfil de dama); D (dama); R (rey); AR (alfil de rey); CR (caballo de rey) y TR (torres de rey); el peón no se nombra. Las ocho líneas se

designan con números de 1 al 8 de abajo arriba para las blancas, y de arriba abajo para las negras. Hay que tener en cuenta que las blancas salen primero, de modo que la primera notación de la jugada corresponderá a una de las blancas, y la segunda a una de las negras. Además, la notación descriptiva emplea las siguientes abreviaturas:

Nombres de las piezas en español

- Rey = R
- Dama = D
- Torre = T
- Caballo = C
- Alfil = A
- Peón = no tiene letra.

0 - 0 = enroque con la TR (enroque corto)

0 - 0 - 0 = enroque con la TD (enroque largo)

X = captura o toma

+ = jaque

+ + = jaque mate

P x P a.p. = toma al paso

! = buena jugada

? = mala jugada

Otro tipo de nomenclatura algebraica es con la que se nombra el tablero siempre desde el lado de vista de las piezas blancas nombrando las columnas de a la a la h, según se lee de izquierda a derecha, y las filas de la 1 a la 8, leyendo en sentido ascendente.

Nombres de las piezas en español

- Rey = R
- Dama = D
- Torre = T
- Caballo = C
- Alfil = A
- Peón = no tiene letra.

También se utilizan los mismos símbolos que el anterior:

0 - 0 = enroque con la TR (enroque corto)

0 - 0 - 0 = enroque con la TD (enroque largo)

X = captura o toma

+ = jaque

+ + = jaque mate

P x P a.p. = toma al paso

! = buena jugada

? = mala jugada

Fin del curso básico

Espero que haya aprendido como jugar ajedrez y además invitarle a que continúe practicándolo y que se lo enseñe a todos su amigos, hermanos o a sus familiares. También tengo que decirle que si hay algo que no entienda por favor me lo comunique a mi E-Mail: EXTREMO56@HOTMAIL.COM , y con mucho gusto le responderé a su pregunta/s.

William Alsina