

El juego del ajedrez

Miguel Navarro Saad
Facultad de Ingeniería, UAQ

migsari@prodigy.net.mx

RECIBIDO: *octubre del 2000*
SIN ARBITRAJE

RESUMEN

En este artículo se comentan el origen del juego del ajedrez y las reglas básicas para colocar el tablero, las piezas, la forma en que se mueven estas piezas en el tablero y cómo se nombran las jugadas. Al final se da una lista de referencias muy corta, pero que sería conveniente consultar para aclaraciones sobre el material que aquí se expone, debido a que el autor no posee la experiencia necesaria para asegurar que no omita algún comentario fundamental.

La razón básica de contribuir con este artículo es familiarizar al lector con el juego del ajedrez para entender los problemas que se presentan en nuestra sección “A pensar se ha dicho”.

El juego del ajedrez se jugó por primera vez hace muchos siglos, en China, India y Persia.

Cuenta una leyenda india que el origen del juego del ajedrez se remonta a la época en que el rey Iadava, de la provincia de Taligana, sufrió la dolorosa pérdida de su hijo el príncipe Adjamir, quien muriera heroicamente al lado de otros muchos jóvenes *xatrias** en la brutal batalla de Dacsina contra el aventurero Varangul —quien se hacía llamar príncipe de Calían. Los intrusos fueron repelidos y el triunfo fue para el generoso Iadava, pero la muerte de su hijo lo sumió en la angustia y la tristeza: el desgraciado monarca pasaba horas repitiendo las maniobras realizadas por su ejército durante el combate en una gran caja con arena.

Un día se presentó ante él un joven brahman de nombre Lahur Sessa ofreciéndole un tablero cuadrado dividido en 64 cuadros iguales, donde se disponían 32 piezas (16 oscuras y 16 claras) que podían moverse y eliminarse

*Casta militar y una de las cuatro en que se divide el pueblo indio; las otras tres son la de los *brahmanes* (sacerdotes), la de los *vairkas* (operarios) y la de los *sudras* (esclavos).

siguiendo ciertas reglas que tenía este juego de mesa para dos oponentes. Cada jugador poseía ocho piezas pequeñas que representaban la infantería; apoyando la acción de éstos se encontraban los elefantes de guerra (dos piezas mayores y más poderosas para cada contendiente); en seguida cada jugador disponía de dos piezas que formaban la caballería y las cuales podían saltar sobre otras; para intensificar el ataque se incluían dos piezas por jugador que representaban a los visires del rey; otra pieza, dotada de amplios movimientos, más eficiente y poderosa que el resto, agrupaba al pueblo en un solo espíritu de nacionalidad: la reina; por último, completaban la colección una pieza para cada contendiente, de poco valor aislada, pero muy fuerte al amparo del resto: el rey.

Con el tiempo, el rey Iadava adquirió gran experiencia en este juego y, por casualidad, en cierta ocasión una partida reprodujo exactamente la batalla de Dacsina. —Observad, le dijo el inteligente brahman al monarca, que para obtener la victoria resulta indispensable el sacrificio de este visir... señalando la pieza que el rey defendía y preservaba con mayor empeño.

Al final de la leyenda el rey Iadava no tuvo más remedio que nombrar a Lahur Sessa primer ministro de su reino al no poder satisfacer el humilde pedimento de concederle el número de granos de trigo que hay en la sucesión

$$\sum_{n=0}^{63} 2^n.$$

Por supuesto, como buen súbdito y no deseando afligir a su rey, el joven Lahur declaró públicamente que eximía al monarca del pago de dicha deuda.

En realidad, la palabra ajedrez proviene del persa *shah*, que significa “rey”. Cuando los moros invadieron Persia, aprendieron de éstos el juego del ajedrez y llevaron este conocimiento al invadir España, de donde se extendió rápidamente por toda Europa hace unos 900 años. Fueron los europeos quienes le dieron a las piezas los nombres (y los colores: blancas y negras) que actualmente se usan, representando la forma en que se vivía en la Edad Media. El objetivo final del juego es capturar al rey enemigo.

Los peones (ocho) son los siervos, los jornaleros, los pobres, y, como en cualquier sociedad, hay más de ellos que de cualesquiera otros. Constituyen la infantería y, con frecuencia, deben sacrificarse para proteger a las piezas más valiosas.

La torre es la fortaleza, el refugio, el hogar. Hay dos torres.

El caballo representa al único soldado profesional. También hay dos caballos.

Los alfiles son dignatarios episcopales (dos); la parte superior de estas piezas se parecen a los sombreros (*mitras*) usados por éstos. Durante la Edad Media la iglesia formaba una parte importante en la vida de todos.

La Dama o reina es “el poder detrás del trono”. Sus movimientos en el tablero combinan los del hogar (la torre) y los de la iglesia (el alfil), ¡la combinación más poderosa!

El rey es la pieza más importante (aunque no la más poderosa) por representar la autoridad indiscutible, pero debe ser protegido pues su captura significa la pérdida de su reino.

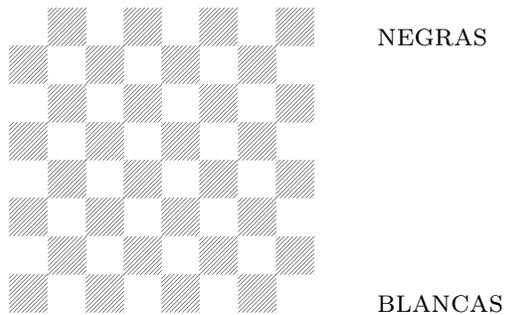


FIGURA 1. Posición del tablero.

El tablero se coloca como muestra la figura 1. Las casillas blancas de las esquinas del tablero deben quedar a la derecha de cada uno de los jugadores. Uno de los contendientes jugará con la colección de las piezas blancas y será él quien haga la primera jugada. Las piezas se disponen colocando la reina en la casilla central de su color (reina blanca en casilla blanca, reina negra en casilla negra) en la columna o extremo del tablero frente al jugador. El rey se coloca en la casilla central adyacente a la de la reina. A ambos lados de los reyes se colocan, primero los alfiles, luego los caballos y en las esquinas del tablero las torres. Los peones se colocan como una barrera delante de las piezas mayores (véase la figura 2).

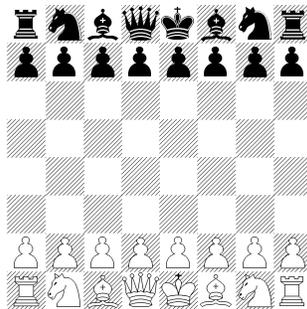


FIGURA 2. Colocación de las piezas.

Las reglas para mover las piezas varían según su categoría. Los peones pueden avanzar una casilla hacia adelante cada vez, excepto en su primer movimiento en que opcionalmente pueden avanzar dos casillas. Las torres se mueven en línea recta en las direcciones horizontal o vertical (adelante, atrás, izquierda o derecha). Los caballos se mueven dos casillas en cualquiera de las direcciones horizontal o vertical y una casilla en dirección perpendicular a la dirección del movimiento inicial (en forma de “L”); es la única pieza del tablero que puede saltar piezas que se encuentren entre las posiciones inicial y final de su movimiento. Los alfiles se mueven en diagonal, hacia adelante o hacia atrás. La reina combina los movimientos de la torre y el alfil, como ya se mencionó. Finalmente, el rey puede moverse solamente a cualquiera de las casillas adyacentes, o bien, *enrocarse*. El enroque es sencillo: se mueve el rey dos casillas hacia un lado, y luego se mueve la torre alrededor del rey. Para efectuar el enroque tanto el rey como la torre debe encontrarse en su posición de inicio de juego y, adicionalmente, no debe encontrarse pieza alguna entre ellas; además, el enroque sólo puede efectuarse una vez y únicamente si el rey no está amenazado por alguna de las piezas contrarias ni tiene que moverse por una casilla amenazada por una pieza enemiga. Existen dos tipos de enroque: el corto (del lado del rey) y el largo (del lado de la dama); un ejemplo se muestra en la figura 3:



FIGURA 3. Enroque corto (solamente se incluye la mitad superior del tablero).

La manera de capturar piezas enemigas sólo difiere para el peón, quien toma la pieza contraria mediante un movimiento diagonal. El resto de las piezas toman al enemigo cuando éste se encuentra en la casilla donde finaliza su movimiento.

Cuando se amenaza al rey con capturarlo (final el juego) se tiene que emplear la voz *jaque*, y cuando éste queda atrapado e incapaz de moverse se utiliza la expresión *jaque mate* (del persa *shah mat*, que significa “el rey ha muerto”).

Para facilitar la difusión del juego del ajedrez existe una nomenclatura que consiste en nombrar las jugadas. Para ello, las 64 casillas del tablero de ajedrez se designan por una letra minúscula y un número consecutivo, a manera de coordenadas rectangulares, y se conoce con el nombre de *notación algebraica*.

EL JUEGO DEL AJEDREZ

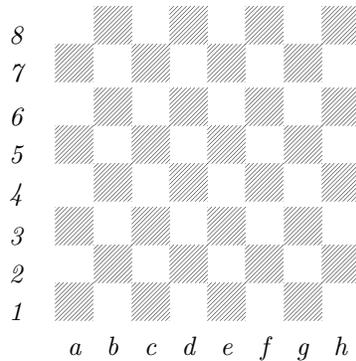


FIGURA 4. Nomenclatura del tablero.

Teniendo el tablero como si jugaráramos con las piezas blancas, las ocho filas se nombran de izquierda a derecha con las letras de la *a* a la *h*, y las ocho columnas se numeran de abajo hacia arriba del *1* al *8* (véase la figura 4). Las diferentes piezas se simbolizan con la inicial de su nombre, excepto los peones que no se designan de manera alguna, es decir,

T:	torre
C:	caballo
A:	alfil
D:	dama
R:	rey

Así, cada casilla se nombra mediante la letra de la fila y el número de la columna de la intersección y, en consecuencia, las jugadas se indican con la inicial del nombre de la pieza seguida de la clave de la casilla a la que se desplaza. Si los dos caballos o las dos torres de un jugador pueden moverse a la misma casilla, antes de ésta se escribe la fila de la que parte la pieza. Cuando un peón captura, se señala la fila donde está y la fila a la que pasa.

Por último, damos la lista de las abreviaturas que se utilizan para nombrar las jugadas:

n.	Movimiento de los dos jugadores, o bien, movimiento de blancas
n...	Movimiento de negras
: o ×	Cambio de pieza
0-0	Enroque corto
0-0-0	Enroque largo
+	Jaque
++	Jaque mate
!	Buena jugada
!!	Muy buena jugada
?	Mala jugada
??	Muy mala jugada
!?	Jugada interesante
?!	Jugada dudosa

y algunos ejemplos de su uso:

- | | | | |
|----|-------|-------|--|
| 1. | Cd5!! | ed | En esta jugada las blancas mueven el caballo a la posición <i>d5</i> , considerándola muy buena jugada. Las negras mueven el peón de la fila <i>e</i> a la fila <i>d</i> , capturando una pieza enemiga. |
| 2. | cd | | En la jugada 2, por ejemplo, las blancas mueven el peón de la fila <i>c</i> a la fila <i>d</i> , capturando una pieza enemiga. |
| 2 | ... | Dc8 | En la misma jugada 2, las negras mueven la reina (o dama) a la casilla <i>c8</i> . |
| 3. | e6! | 0-0 | Las blancas avanzan el peón de la casilla <i>e5</i> a la casilla <i>e6</i> . Las negras se enrocan por el lado del rey. |
| 4. | Dc3 | f6 | La reina blanca se mueve a la casilla <i>c3</i> . El jugador de las piezas negras avanza un peón (de la casilla <i>f5</i> a la casilla <i>f6</i>). |
| 5. | d6 | Ca4 | Las blancas avanzan un peón y las negras mueven un caballo a la casilla indicada. |
| 6. | D:c8 | Tf:c8 | Intercambio de piezas: La reina blanca captura una pieza enemiga y la torre negra en la fila <i>f</i> la captura a ella. |
| 7. | Td8+ | Rg7 | Una torre blanca se coloca en la casilla <i>d8</i> y marca jaque sobre el rey enemigo; el rey negro se mueve (para quitarse el jaque) |
| 8. | a8D | | El peón blanco de la fila <i>a</i> se corona. |

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer la revisión y los comentarios hechos por parte de Roberto Torres Hernández.

REFERENCIAS

- [1] Kaspárov, Garri, *Kaspárov enseña ajedrez*, Grupo Editorial Sayrols, 1988.
- [2] Kidder, Harvey, *Ajedrez para niños*, Grupo Editorial Sayrols, 1972.
- [3] Tahan, Malba, *El hombre que calculaba*, Editorial Limusa, México, 1986, pp. 79–84.