

OBERON



# Ajedrez

sin MIEDO

Nunca es demasiado pronto  
ni demasiado tarde para aprender a jugar

FEDERICO MARÍN BELLÓN



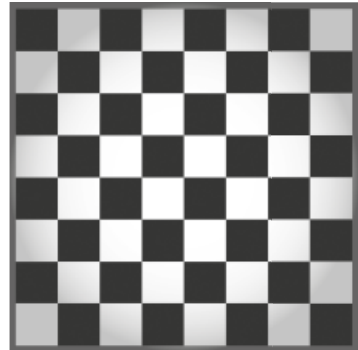
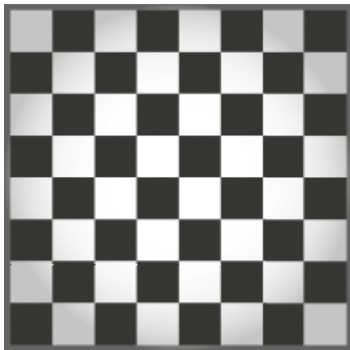
Casi todos los manuales empiezan con un repaso erudito de los orígenes del juego, pero aquí vamos a ir al grano. Por el camino iremos aprendiendo algo de historia.

Los jugadores que ya sepan mover las piezas, pueden pasar directamente al siguiente capítulo.

# EL TABLERO

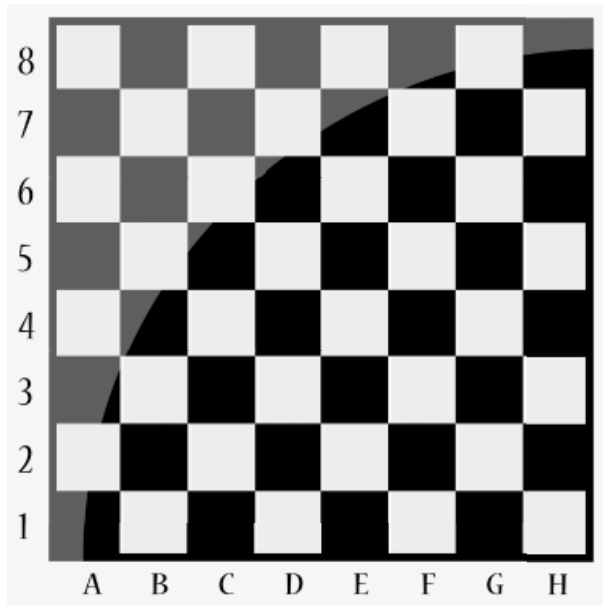
Todo el mundo sabe qué aspecto tiene un tablero de ajedrez, aunque como prueba la experiencia, muchos desconocen que un objeto tan sencillo pueda colocarse mal (y no me refiero a ponerlo boca abajo). El tablero tiene 64 casillas, 32 negras y 32 blancas, pero no es simétrico. La primera regla de todas —no es cuestión de gustos— es que la esquina inferior derecha debe ser blanca. Esto es válido desde la perspectiva de ambos jugadores.

Por tanto, el tablero debe colocarse así:      Y nunca de esta manera:



Invito al lector a que se fije a partir de ahora en los tableros que colocan de exposición en las tiendas de decoración, en los anuncios, en las películas o incluso en tartas conmemorativas. Por algún motivo, y contraviniendo las leyes de la estadística (como mucho, deberían fallar la mitad), casi siempre están mal puestos. Lo de la tostada, al menos, tenía alguna explicación.

El tablero, por cierto, además de 64 casillas, también tiene ocho filas (horizontales) y ocho columnas (verticales), terminología muy útil para explicar lo que ocurre en su interior. Por eso es frecuente verlos señalizados con los números de fila y las letras correspondientes a cada columna. En lo sucesivo los veremos marcados de este modo.



# LAS PIEZAS (QUE NO FICHAS)

Al ajedrez se puede jugar por equipos, existen las partidas simultáneas y otras variantes menos conocidas, pero básicamente es un enfrentamiento entre dos personas. Una lleva las piezas blancas y realiza la primera jugada (si lo inventaran ahora, quizá no se admitiría esta incorrección política) y la otra conduce las negras. Si se trata de encuentros amistosos, lo habitual es sortear los colores la primera vez. Si son simultáneas, lo más corriente es que el maestro juegue con blancas siempre, aunque unos pocos dan a elegir a sus contrincantes.

Primer consejo para aparentar que se sabe mucho (o que no): son piezas, no fichas. Las fichas son las del parchís y otros juegos de mesa. Los ejércitos de ambos contendientes constan de 16 piezas (o trebejos, para los más cursis) cada uno. Cada jugador tiene **ocho peones, dos caballos, dos alfiles, dos torres, una dama y un rey**, que como se verá es la pieza más importante.

Lo de llamar dama a la reina tiene una función clara: para escribir las partidas se nombra cada pieza por su inicial. Las dos R de reina y rey solo traerían posibles confusiones, por lo que en español se emplea la palabra dama. En muchos países no tienen ese problema. En inglés, por ejemplo, utilizan king y queen.

Anotar las jugadas, por cierto, es obligatorio en competiciones oficiales, salvo en las partidas relámpago, en las que no daría tiempo material. Así se consigue que cada jugador elabore una especie de acta notarial de lo que ocurre, con lo que se limitan al máximo las polémicas arbitrales. Y pese a todo...

Veamos ahora cómo funciona cada pieza y qué importancia tiene. Para simplificar y ayudar a los jugadores, lo habitual es atribuirles un valor numérico, de forma que sea fácil comprender cuánto valen y si merece la pena intercambiar unas piezas por otras.

## **El peón = 1**

«Los peones son el alma del ajedrez»  
(André Philidor)

«Le llamaba peón, como oía que le llamaban los demás chicos, sin saber por qué. El día que le explicaron que le bautizó el juez así en atención a que don Moisés “avanzaba de frente y comía de lado” Daniel, el Mochuelo, se dijo que “bueno”, pero continuó sin entenderlo y llamándole peón un poco a tontas y a locas»

*El camino*, de Miguel Delibes

La pieza más bajita y numerosa (recordemos que cada jugador tiene ocho) es la más sencilla incluso en su diseño, pero no debemos dejarnos engañar: sus formas básicas esconden numerosas sutilezas y, en realidad, es la que más explicaciones requiere. Los peones son también nuestros soldados más sufridos. Avanzan paso a paso, salvo la primera vez que se ponen en marcha; solo entonces pueden dar un salto de dos casillas si lo prefieren. Debido a su pequeño valor, suelen resultar los primeros en ser sacrificados en el frente de batalla.

Para que sea más fácil comparar el valor entre las distintas piezas, utilizamos los peones como unidad de medida. Por eso arriba pone que un peón = 1. Así, podemos calcular, por ejemplo, que un caballo o un alfil equivalen a tres peones. De todos modos, el valor de cada pieza cambia constantemente. Esto es esencial comprenderlo y volveremos a ello una y otra vez. En determinadas situaciones, un peón puede ser incluso más importante que dos caballos juntos, por ejemplo.

Dentro de su grandeza, los peones tienen una peculiaridad única: **si alcanzan la octava fila** (empiezan siempre en la segunda), **pueden ser sustituidos por cualquier otra pieza de su mismo color**, excepto el rey, que es único. Se dice entonces que «coronan». Lo habitual es elegir la dama, pero en raras ocasiones puede convenir otra. Es una de las razones que hacen que los peones sean tan valiosos, por lo que deben ser cuidados con mimo. A mí me ayuda tener siempre presente que mi hija de dos años los llama bebés.

Al contrario de lo que creen algunos aficionados, el peón se puede convertir en «reina» aunque todavía conservemos la original. De hecho, en teoría sería posible llegar a tener nueve damas: la primera, más los otros ocho peones coronados. Esta regla tuvo algunos problemas «eclesiásticos» en sus orígenes, porque tener más de una reina rozaba la poligamia. En una partida seria, tres damas del mismo color ya es algo excepcional, pero no imposible. En partidas de aficionados, el único problema sería técnico, ya que no siempre se tiene una segunda dama a mano; la mayoría de los juegos solo incluyen una. Un truco habitual es utilizar una torre colocada boca abajo (si ya está fuera de la partida), pero para una emergencia se puede utilizar incluso una moneda o cualquier objeto que quepa en la casilla.