

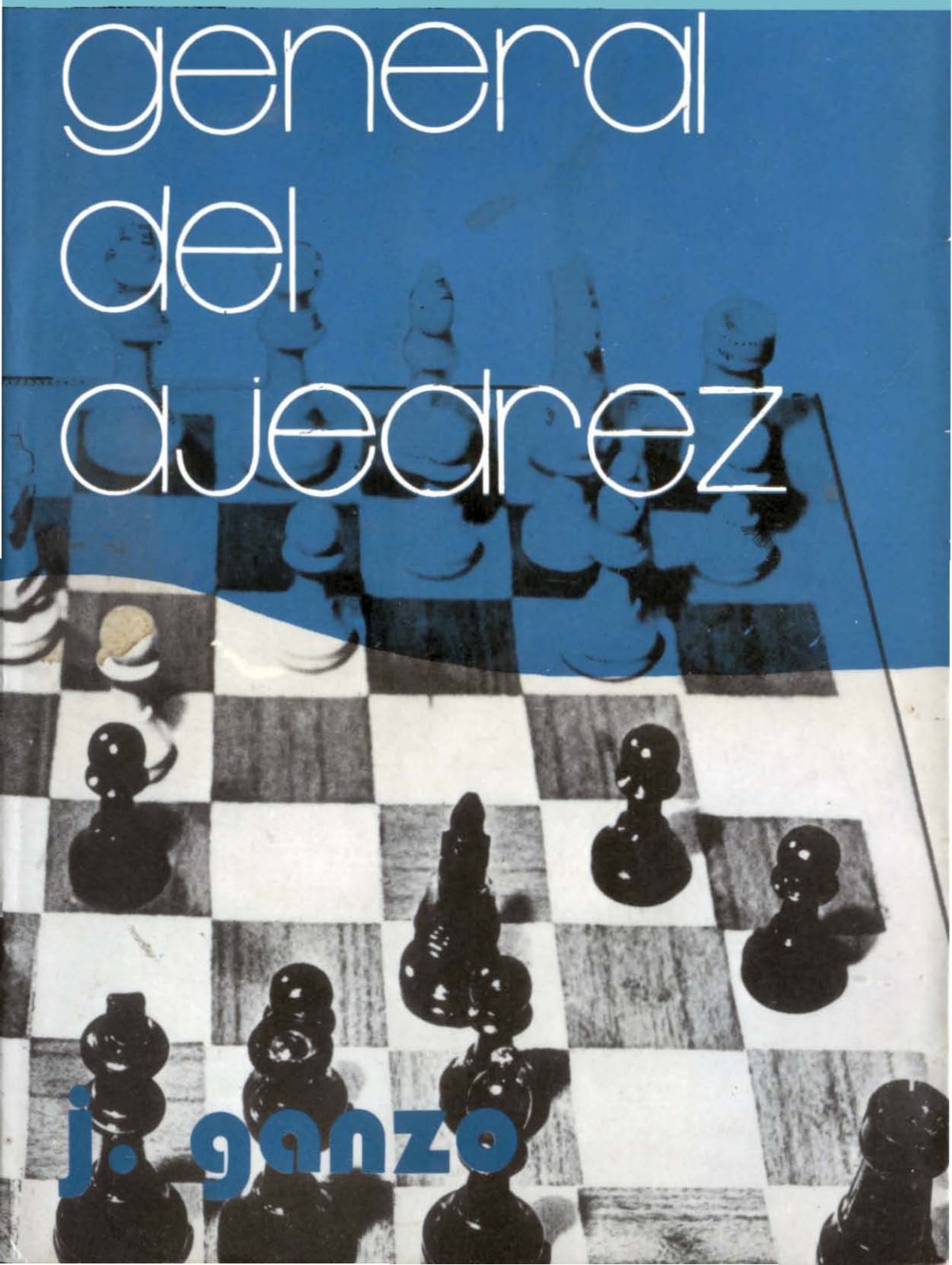
historia

general

del

ajedrez

j. ganzo



JULIO GANZO

HISTORIA GENERAL DEL AJEDREZ

Tercera Edición



**EDITORIAL
RICARDO AGUILERA
Apartado 9.138
MADRID**

© RICARDO AGUILERA, Editor
PADILLA, 54 - APARTADO 9.138 - MADRID-6

Título: *Historia General del Ajedrez*

Autor: Julio Ganzo

Fotografía: Enrique Martín

Maqueta: Pepe Plá

Número del Catálogo General: 27

Primera edición: 1966

Segunda edición: 1970

Tercera edición: 1973

Madrid, 1973

Depósito legal: M. 2.761-1973

ISBN 84-7005-121-0

Impreso por Breogán, I. G., S. A.

Torrejón de Ardoz (Madrid)

Printed in Spain

PREAMBULO

*L*A Historia es tanto más interesante cuanto mayor importancia tenga la materia sobre la cual versa, y el ajedrez ha requerido la atención de eminentes personajes de todos los tiempos, lo cual quiere significar un impacto más o menos trascendente a nivel cultural. Goethe en su obra *Goetz von Berlichingen* pone en boca de uno de los protagonistas esta frase, que se ha hecho célebre: "El ajedrez es una piedra de toque para la inteligencia". Sin embargo, el gran dramaturgo no fue muy partidario del ajedrez, aunque sí lo fue su madre, mujer de muy raras perfecciones que motivó el que uno de sus admiradores escribiese que "Dios debía haber creado todos los hombres a imagen de ella"; la buena señora reunía cuatro pasiones favoritas, según su propia expresión, y eran: hacer encajes, tocar el clave, leer y jugar al ajedrez.

Las transcripciones que compilo en este preámbulo dan fe de la consideración que ha gozado este juego maravilloso, y todas ellas son de gran valor no sólo por las firmas que las autorizan, sino por su profundo contenido filosófico.

"Brava comparación —dijo Sancho—, aunque no tan nueva que yo no la haya oído muchas y diversas veces, como aquélla del juego del ajedrez, que mientras dura el juego cada pieza tiene su particular oficio, y en acabándose el juego todas se mezclan, juntan y barajan, y dan con ellas en una bolsa, que es como dar con la vida en la sepultura."

(*El Ingenioso hidalgo D. Quijote de la Mancha.*—CERVANTES.)

"Y era el misterio que el amo tenía grande entendimiento, con el cual alcanzaba las delicadezas de Escoto y de Santo Tomás, y era faltar

de aquella diferencia de imaginativa con que se juega al ajedrez, y el mozo tenía ruin entendimiento y memoria y muy delicada imaginación."

(Examen de ingenios.—JUAN HUARTE.)

"Tomó el negocio a su cargo, y comenzó desde aquel punto a entablar el juego, dando trazas como el que propone dar en el ajedrez un mate a tantos lances en casa señalada."

(Guzmán de Alfarache.—MATEO ALEMAN.)

"Pues creed que quien no sabe concertar las piezas en el juego del ajedrez, que sabrá mal jugar, y si no sabe dar jaque, no sabrá dar mate. Ansí me habreis de reprender, porque hablo en cosa de juego, no le habiendo en esta casa, ni habiéndole de haber: aquí vereis la Madre, que os dio Dios, que hasta esta vanidad sabía; mas dicen que es lícito algunas veces. Y cuan lícito será para nosotras esta manera de jugar, y cuan presto, si mucho lo usamos, daremos mate a este Rey divino, que no se nos podrá ir de las manos ni querrá. La dama es la que más guerra le puede hacer en este juego, y todas las otras piezas ayudan."

(Camino de perfección.—SANTA TERESA DE JESUS.)

"Este iba a todas las fiestas a enamorarse, haciéndolas días de trabajo, y aquel andaba de casa en casa, como pieza de ajedrez, sin poder nunca coger dama."

(Casa de locos de amor.—FRANCISCO DE QUEVEDO.)

"Este caballero me ha dicho que a veces vos jugais al ajedrez: yo estoy loca por este juego; daría mucho dinero para saberlo solamente como mi hijo o como vos. Es el más hermoso y el más racional de todos los juegos; el azar no interviene en él; uno se censura y se aplaude; se tiene la felicidad en la cabeza. Yo os aseguro que estaré muy avergonzada y muy humillada, si no llego por lo menos a alcanzar una fuerza mediana. En Pomponne, durante el desgraciado viaje último que hice allí, todo el mundo jugaba al ajedrez: hombres, mujeres, niños..."

(Epistolario.—MME. DE SEVIGNE.)

“Cierta Rey famoso, según refieren las crónicas, nuevo Creso bien repleto de oro después de pasar el día pavoneándose en su gloria, se entretenía por las veladas jugando el estilo de Philidor con un monarca de marfil. ¡Pobre Rey! —dijo un día teniéndolo en la mano— dime, ¿cuá es tu poder? Huyes siempre cuando yo avanzo y tus derrotas se suceden sin parar una tras otra. Yo, a revés, tengo ejércitos dispuestos a servirme bien, concierto tratados, y en todas partes mis vasallos, surcando los mares, llevan mi pabellón por los dos mundos, que están asombrados de mis hazañas. ¡Esto es reinar! Yo hago la paz, hago la guerra; el bronce resuena a mi mandato; tengo leyes para mi seguridad; cuidados, apenas los conozco. Pero tú, dime, ¿cuál es tu suerte? Tú no eres...

No pudo continuar, porque en este punto, ¡oh prodigio! el rey mudo rompe a hablar, y habla como un oráculo.

Príncipe —dijo— sin motivo me compadeceis: mi corona pesa poco, y sé que mi vida no puede inspirar envidia a los ambiciosos; no hago ningún mal y, sea dicho de paso, cuando me vence un mate inocente, mi derrota no hace verter jamás ni una gota de sangre.”

(Fábula de los dos Reyes.—PLUCHONNEAU.)

“Es un pensamiento que no conduce a ninguna parte, una matemática que no establece nada, un arte que no deja tras sí obra alguna, una arquitectura sin materia; y a pesar de ello el ajedrez ha demostrado ser más duradero, a su manera, que los libros o cualquier otra clase de monumento. Este juego único pertenece a todos los pueblos y a todas las épocas, y nadie puede saber de él, qué divinidad la regaló a la tierra para matar el tedio, aguzar el espíritu y estimular el alma.”

(El jugador de ajedrez.—STEFAN ZWEIG.)

“En mi necia vanidad, llegué a jugar cuatro partidas simultáneas, defendidas por sendos campeones, amén de numerosos mirones que discutían prolijamente las consecuencias de cada jugada. Partida hubo que duró dos o tres días. En mi empeño de lucirme a toda costa, y confiando en mi pasadera memoria visual, llegué a jugar sin mirar al tablero.

Excusado es decir que adquirí cuantos libros del aristocrático recreo llegaron a mis manos y hasta caí en la inocencia de enviar a las ilustraciones extranjeras soluciones de problemas. Arrastrado por la creciente pasión, mis sueños eran interrumpidos por ensueños y pesadillas, en las cuales armaban frenética zarabanda peones, caballos, reinas y alfiles."

(Recuerdos de mi vida.—S. RAMON Y CAJAL.)

"No; no es esa sociedad la que debemos promover, sino otra más íntima, más espiritual, más comunicativa. Es comunión, comunión de ideas y sentimientos, no sociabilidad lo que nos hace falta. Un club ajedrecista es lo más opuesto a una iglesia cualquiera, a un centro de comunión espiritual. El ajedrez puede llegar a ser uno de los medios de juntarse las personas sin comprometer, en esta junta, sus almas."

(Contra esto y aquello.—M. DE UNAMUNO.)

"El ajedrez es importante. Es una gimnasia mental, es un juego noble y un impar vehículo de prestigio."

(Breve viaje en torno al ajedrez.—JOSE MARIA GIRONELLA.)

"En cuanto a la poesía pura, si conociese a fondo el estado actual del ajedrez y la poesía última italiana, te asombraría la semejanza entre la poesía "ermética", una de las más importantes como escuela en lo que va de siglo —casi tanto como la juventud creadora— y las más avanzadas teorías del ajedrez hipermoderno.

No quiero hacerte, por vulgar y trillada, la comparación entre el ajedrez y la guerra, y sólo de pasada quiero decirte que el mejor ajedrecista norteamericano —de descendencia española— Pablo Alonso Morphy, coincide con Poe, Longfellow, Emerson y Withman, es decir, con el momento más alto de su literatura. Lo mismo ocurre en Inglaterra, donde sus buenos ajedrecistas coinciden con la época victoriana. Y nosotros volvemos a tener otra figura destacada, Golmayo padre, coincidiendo con el noventa y ocho.

Me sería muy fácil hacerte ver que el auge del Ajedrez en Alemania se corresponde con el auge del movimiento historicista alemán y

con un poco de tiempo te hablaría de la semejanza y sucesión entre Steinitz y Kant, Lasker y Hegel, Tarrasch y Dilthey, etc. Incluso el pesimismo en ajedrez tiene su representante, Schlechter, correlativo a Schopenhauer.

Pero quiero hacerte notar sobre todo esto: el modo de jugar en ajedrez ha evolucionado de acuerdo con el pensamiento filosófico y matemático de su época; no se ha efectuado el cambio por prácticas rutinarias, sino que se ha revolucionado el juego cuando un pensamiento fuerte ha cambiado la concepción del mismo, pasando de la combinación al desarrollo, del desarrollo a la posición, de la posición abierta a la cerrada, del tratamiento empírico al científico, llegándose en Viena precisamente y coincidiendo con la escuela de la teoría pura del derecho, a la teoría pura del ajedrez por medio de Breyer, el más profundo jugador que haya existido, muerto prematuramente, y que por algunos meses publicó en Bratislava una revista con el sugestivo título, Ejercicios para la Inteligencia.”

(Mi cuarto a alfiles.—JOSE M. ALONSO GAMO.)

“La lluvia jugaba su partida con las ranas a guisa de piezas de ajedrez y ellas verdes y amarillas, como barnizadas, saltaban sobre las casillas negras del jardín.”

(Historia de la princesa Vasavadatta.—UDAYANA.)

“Concluyo diciendo que si los grados de destreza en jugar correspondiesen a los de entendimiento, los grandes jugadores de Ajedrez serían los mayores ingenios del mundo.”

(Cartas eruditas y curiosas.—J. FEIJOO.)

“¿Qué me diréis del juego de ajedrez?, preguntó Gaspar Pallevicino, a lo que Federico respondió: Es un juego gentil y agudo, y un buen pasatiempo aunque le hallo una sola falta, y es que puede ser perjudicial saber jugarlo bien, porque para ello habría que gastar mucho tiempo y dedicarle tanto estudio como a cualquier otra ciencia, y a fin de cuentas no alcanzaría más que ser excelente en un juego.”

(El cortesano.—CASTIGLIONE.)

“El ajedrez es combinación de movimientos, como es la vida, como

es la acción de la inteligencia, como es la literatura y la política, como vienen a ser la mayoría de las aventuras del hombre. Los ajedrecistas consiguen un diálogo de movimientos y una muda comunicación de inteligencia y temple para el ejercicio de su sabiduría de posiciones."

(Juego de posiciones. M. FERNANDEZ-BRASO.)

*"Los unos tenían armas, quebrantaban tablados;
los otros trebejaban ajedreces e dados."*

(Libro de Alexandre.—J. L. SEGURA.)

*"A sus razones replica
Mudarra, no con palabras,
mas levantó para el rey
juntos ajedrez y tabla
con que sin reparo alguno
de muerte le descalabra."*

(Romance de MUDARRA.)

*"Jugando estaba el rey moro,
y aun al ajedrez un día,
con aquese buen Fajardo,
con amor que le tenía.
Fajardo jugaba a Lorca
y el rey moro a Almería;
jaque le dio con el roque,
el alférez le prendía."*

(Romance de FAJARDO.)

*"Dicen que hay casas de fama
como ajedrez en valor,
que cualquier pieza menor
entrando llega a ser dama;
entra moza y sale ama."*

(Y dicen bien.—GONGORA.)

*"Los Reyes, Roques y Arfiles
conocidas casas tienen;
los demás, que van y vienen,
son como peones viiles..."*

(La Dama boba.—LOPE DE VEGA.)

*"Un disparate pintoresco
maravilloso de esbeltez,
el arabesco
del caballo de ajedrez."*

(Bestiario.—VALLE-INCLAN.)

*"Pero sigue con sus flores
mientras que de pie, en la brisa
la luz juega al ajedrez
alto de la celosía."*

(La monja gitana.—GARCIA LORCA.)

*"Hoy lo he visto claro
todos mis poemas*

sólo son epitafios.

*Debajo de cada cuartilla
siempre hay un poco de mis huesos.
Y aquí en mi corazón*

*se ha cariado el piano.
No sé quién habrá sido
pero el reloj
en vez del péndulo vivo
colgaba un ancla anclada.*

*Y sin embargo
todavía del paracaídas
llueven los cánticos.*

Alguna vez ha de ser.

La muerte

y la vida

me

están

jugando

al ajedrez."

(Ajedrez, poema de GERARDO DIEGO.)

*Y, para no hacer interminable esta interesante relación de citas,
termino aquí la evocación de los prohombres de inteligencia privilegiada.*

Pero al fin de cuentas, aún podríamos preguntar, ¿qué es el ajedrez? Oigamos a Capablanca: "Es algo más que un juego. Es una diversión intelectual que tiene algo de arte y mucho de ciencia. Es, además, un medio de acercamiento social e intelectual. A mi juicio el ajedrez debería formar parte del programa escolar de todos los países. El ajedrez es en el orden intelectual lo que el deporte en el orden físico: un medio agradable de ejercitar la parte del cuerpo humano que se desea desarrollar. Además, desde el punto de vista social, los iniciados tienen el resto de su vida una diversión útil para pasar agradablemente muchas horas durante el transcurso de su vida. El ajedrez sirve, como pocas cosas en este mundo, para distraer y olvidar momentáneamente las preocupaciones de la vida diaria."

Todo lo expuesto justifica de forma fehaciente la labor dedicada a la confección de esta Historia, que en su tercera edición, queda adaptada para el público en general, no especializado, que desee conocer los distintos avatares del juego-ciencia.

LIBRO PRIMERO

1

ORIGEN Y EVOLUCION

El estudio ordenado de las diferentes civilizaciones nos muestra de una forma fehaciente cómo en la historia de cada pueblo se aprecia un período de lucha para lograr su hegemonía, un segundo período de esplendor donde culmina la dehiscencia científica y artística y, por último, un período de decadencia.

Cuando a un imperio le ha sonado la hora de su final, se ve obligado a legar el tesoro de sus conocimientos y conquistas a otros pueblos más jóvenes y neófitos que vienen a formar el ciclo de la evolución en el orden cronológico. Los nuevos conquistadores que carecen todavía de una mentalidad suficiente para comprender la cultura que han heredado, la empequeñecen, adulteran y pierden gran parte de ella bajo los élitros de su ignorancia. Sin embargo, tales grandezas vuelven a surgir en otros balbuceos científicos y con ellos el pueblo sucesor forma su nueva civilización. De todo este complicado proceso histórico nace el mito, como una enfermedad del pensamiento colectivo.

Por eso, tras cada leyenda de un pueblo se esconde una verdad científica heredada de la civilización precedente y que se ha perdido en la bruma nocturna de los tiempos, de manera que ideas perfectamente claras y comprensibles de un ciclo cultural ascendente, se van haciendo difíciles, complicadas, hasta degradar en fábulas cuyas enseñanzas pueden presentar incluso un aspecto paradójico.

En los Diálogos platónicos se dice que los mitos son vehículos de grandes verdades, dignas de ser inquiridas, que se nos presentan en un estado peculiar de la cultura humana como prólogo a la aurora de un

nuevo pueblo con el velo gradual y exuberante de su fantasía, siendo así que el punto de partida de la Historia es el mito.

En las orillas del Indo, la antigüedad concedió inteligencia a todas las fuerzas de la Naturaleza, creando así innumerables divinidades, entre ellas Kaissa, diosa del ajedrez.

La tradición más divulgada sitúa la cuna del juego-ciencia en el seno de la misteriosa India. Este país tiene la virtud de poseer la historia más difícil de reconstruir, con fascinantes acontecimientos cuyas fechas resulta imposible de ordenar debido a la frondosidad de sus libros de carácter histórico por donde desfilan miles y miles de nombres, ya de soberanos, ya de comarcas diferentes, envueltos en confusas y laberínticas fábulas.

La profusión de ideas y el maremagnum de relatos en caótico desorden, imposibilitan fijar una fecha, una comarca y un soberano, para determinar con seguridad su relación con cualquier acontecimiento.

Posiblemente, en el poderoso Imperio Pataliputra, y durante el reinado de Asoka, tuvo lugar la invención del juego de ajedrez, si bien su difusión y promoción pertenece al período de los gaznévidas.

Sin embargo, no se trata del ajedrez tal y como se conoce en la actualidad, sino del chaturanga, que fue posiblemente el Adán de este tipo de juegos.

Su inventor fue el brahman indio Sissa, profesor del príncipe Sirham, para quien, y queriendo aplacar su altivez, compuso un juego en el que el Rey, a pesar de ser la pieza principal, no pudiera nada sin la colaboración de sus súbditos. Tanto gustó al príncipe el juego en cuestión que ofreció a su maestro otorgarle lo que pidiera, y el brahman, con ánimo de darle una nueva lección, solicitó un grano de trigo para la primera casilla del tablero, dos granos para la segunda, cuatro para la tercera, ocho para la cuarta, y así sucesivamente en progresión hasta la casilla sesenta y cuatro, última del tablero, y que todos juntos se los dieran.

Esta petición no pareció exagerada al príncipe, quien ordenó satisfacer la deuda, en seguida, a su maestro; pero una vez efectuada la operación, comprendió que no podía cumplir su compromiso al ver que la cantidad resultante era de 18.446.744.073.709.551.615 granos de trigo, para lo cual se necesitaban más de ciento ochenta mil graneros con una capacidad unitaria para cien mil sacos con cien mil granos de trigo

cada uno, siendo preciso para producir esta cantidad, que se sembraran setenta y cinco veces todos los continentes del planeta.

* * *

El chaturanga, es decir, cuatro (chátur) temas (anga), era jugado por cuatro personas. Constaba de un tablero de sesenta y cuatro casillas sin diferencias de color y las piezas se colocaban como se indica en el dibujo correspondiente. (Véase.)

EL CHATURANGA

(Negras)

Barco	Peón			Raja	Elefante	Caballo	Barco
Caballo	Peón			Peón	Peón	Peón	Peón
Elefante	Peón						
Raja	Peón						
						Peón	Raja
						Peón	Elefante
Peón	Peón	Peón	Peón			Peón	Caballo
Barco	Caballo	Elefante	Raja			Peón	Barco

(Verdes)

(Rojas)

(Amazny)

Tablero y colocación de las piezas, según Duncan Forbes

Los bandos Norte (negras) y Oeste (amarillas) eran aliados y luchaban contra los bandos Sur (verdes) y Este (rojas), que también jugaban de compañeros. La salida correspondía al jugador que llevaba el bando verde.

Las piezas eran:

Un Rajá, cuyo movimiento era similar a nuestro Rey.

Un Elefante, que andaba en todas direcciones tan lejos como quisiera el jugador.

Un Caballo, que se movía como el nuestro.

Un Barco, similar a nuestro Alfil.

Cuatro Peones, que van hacia adelante paso a paso.

El chaturanga se jugaba con dados, según indica Van der Linde. Si salía el número 1, había que mover el Rajá o un Peón; el 2 era para mover el Barco; el 3 para el Caballo y el 4 para el Elefante; el 5 y el 6, se computaban respectivamente con el 1 y el 4.

He aquí algunas reglas del juego, que Vyasa da al príncipe Indix en el citado Purana:

Si un Rajá puede ocupar sucesivamente los tronos de los tres Príncipes, obtiene la victoria, llamada chaturaji; y la apuesta es doblada si mata al último de los tres poco antes de tomar posesión de un trono; pero si lo mata en su propio trono, la apuesta es cuadruplicada.

Cuando un jugador tiene su propio Rajá en el tablero y el de su aliado ha sido capturado, puede reemplazar a su cautivo compañero si logra tomar los dos Rajás contrarios, y si no alcanza este objetivo, puede cambiar su Rajá por uno de ellos y redimir al aliado que se pondrá en su lugar.

Cuando un Rajá se ha situado en la casilla de otro Rajá, esta ventaja se llama shinhasana y es doblada si mata a su adversario al tomar su plaza, y si puede sentarse en el trono de su aliado, toma el mando de todo el ejército.

Si un Peón puede llegar a una de las casillas del extremo opuesto del tablero, exceptuando la del Rajá y la del Barco, asume las facultades pertenecientes a aquella casilla y esta promoción se llama shatpada o de los seis pasos .

Tanto si se gana el shinhasana como el chaturaji, el Rajá debe estar sostenido por los Elefantes y todas las piezas reunidas.

No puede haber victoria ni derrota si se deja al Rajá en la llanura sin ninguna fuerza, situación que se llama cacacashta.

Si se encuentran tres Barcos reunidos y el cuarto puede alcanzar el ángulo restante encima de ellos, se llama urihnnanca, y el cuarto toma los otros tres.

Con estas reglas tan complicadas resulta muy difícil comprender lo que fue en un principio el chaturanga.

Según parece, durante el reinado de Saladitya, tuvo lugar la modificación del chaturanga y se jugó prescindiéndose de los dados, con lo que se eliminó la dosis de azar que intervenía en el juego.

Una leyenda cingalesa dice que fue inventado en la isla de Ceylán, por la mujer de Ravan, rey de Lanka, para distraer a su esposo con la parodia de un campo de batalla, mientras Rama había puesto un estrecho cerco a la capital del reino, en la segunda edad del mundo.

En el Bhawishya-Purana se lee lo siguiente: "Indix dijo a Vyasa: Explicame, oh tú, eminentísimo en virtud, la naturaleza del juego que se juega en un tablero de ocho veces ocho cuadros. Oh maestro mío, dime en qué forma debe darse chaturaji (jaque-mate)".

Del vocablo sánscrito chaturanga se derivan, el persa chatrang, el árabe xantranj, el griego zatrikion, el latino scaccos, el birmano chitareen, etc. Y del árabe ax-xatranj, proviene la palabra catellana ajedrez.

Como dice Capablanca, existen multitud de detalles en la historia del ajedrez, o juegos análogos, que demuestran de una forma clara haber estado sujeto a una evolución continua a través de los siglos, y probablemente experimentará más evoluciones en el futuro. En efecto, hace escasamente cien años, era todavía tema de discusión, si un Peón al llegar a la octava casilla podía o no transformarse en la pieza que el jugador deseara, y en la actualidad existen algunos países en donde el ajedrez se juega bajo diferentes normas.

Una de estas transformaciones tuvo lugar cuando el chaturanga indio pasó a Persia con la denominación de chatrang.

El poeta persa Firdusi, en su obra titulada *Sha Nameh* (Libro de los Reyes), cuenta que el chatrang (ajedrez de Persia), fue enviado a Cosroes I Anorchivan (año 540 d. JC.) por el rey de Karnoj, Harsha Vardana, llamado el gran rey de las cinco Indias. La tradición del

relato de la introducción del ajedrez en Persia —del poema de Firdusi— hecha por Duncan Forbes, dice así: “Entonces el embajador presentó una carta ricamente ilustrada, escrita de puño y letra del monarca de la India a Arnochivan. Finalmente abrió en presencia del rey y de la corte, asombrada, un tablero primorosamente construido, junto con las piezas de un ajedrez de marfil y ébano artísticamente fabricadas. Carta del rey de la India a Cosroes Anorchivan el Justo y el Grande: ¡Oh, rey!, deseo que vivas tanto tiempo como las estrellas continúen dando vueltas. Te pido que examines ese tablero y que lo presentes a las personas de tu reino más distinguidas por sus conocimientos y su sabiduría. Haz que deliberen unos con otros y, si pueden, hazles descubrir los principios de tan maravilloso juego. Que adivinen el uso de las diversas piezas, cómo debe moverse cada una de ellas y en qué casilla deben colocarse. Que procuren descubrir las leyes que rigen las evoluciones de este ejército mímico, y las reglas aplicables a los Peones, Elefantes, Guerreros, Caballos, al General y al Rey. Si logran descubrir los principios e interpretar la práctica de tan extraño juego, tendrán derecho a ser contados en el número de los sabios; y en este caso prometo seguir siendo, como hasta aquí, tributario de vuestra majestad. De lo contrario, si vos y todos los sabios del Irán juntos no acertáis a descubrir la naturaleza y principios de este ingenioso juego, será una prueba evidente de que no son nuestros iguales en sabiduría y, por consiguiente, no tendrán, de aquí en adelante, ningún derecho a exigirnos tributos ni contribuciones. Al contrario, nosotros creeremos justo exigirlos el mismo tributo que os pagábamos, pues la verdadera grandeza del hombre consiste en la sabiduría y no en el mayor o menor número de territorios, tropas y riquezas, porque todo esto último está expuesto a perderse.

Cuando Anorchivan hubo leído la carta del soberano de la India, meditó largamente sobre su contenido. Después examinó cuidadosamente el tablero y las piezas, y dirigió algunas preguntas al enviado acerca del uso y naturaleza de ellas. Este contestó en términos generales: —Señor, lo que deseáis saber sólo se puede aprender jugando el juego; lo único que puedo deciros es que el tablero representa un campo de batalla y las piezas las diferentes fuerzas empeñadas en el combate.

Entonces el rey, dijo al enviado: —Concedednos siete días de tiempo

para poder deliberar; el octavo día nos comprometemos a jugar vuestro juego o a reconocer nuestra inferioridad.

En esto, el embajador indio ofreció su obediencia y se retiró con su séquito a los aposentos que les tenía preparados.

Entre tanto, el rey de Persia mandó comparecer a su presencia todos los hombres sabios e inteligentes de su corte; les presentó el tablero y las piezas y les explicó el contenido de la carta que le había escrito el soberano de la India. Entonces los sabios del Irán, cada uno según sus conocimientos, trató de descubrir el misterio de aquel enigma que parecía insoluble. Unos proponían una cosa, otros otra completamente distinta; todos hicieron numerosos ensayos con las piezas moviéndolas en todas direcciones. Todos hacían preguntas que nadie sabía contestar, continuando así hasta que acabaron de pasar los siete días. Al fin, Buzurjmihir, primer ministro, que hasta entonces había permanecido apartado, se adelantó diciendo: —¡Oh, rey!, yo me empeño en el espacio de una noche y un día, en descubrir el secreto de este raro y admirable juego.

El rey replicó con alegría: —Este cargo te pertenece, pues conozco bien que superas a todos en claridad de talento y en penetración de juicio. El rey de Karnoj con su fanfarronería supuso que en nuestros dominios no teníamos ningún hombre capaz de descubrir el misterio de este juego maravilloso. Si nos viésemos obligados a reconocer nuestra inferioridad, echaríamos un eterno borrón sobre los labios del Irán.

Buzurjmihir se llevó el tablero y las piezas a una cámara reservada; sentado allí un día y una noche, aplicó el irresistible poder de su penetrante inteligencia a investigar los principios y la práctica de este juego. Examinó cuidadosamente la situación probable de cada pieza, hasta que al fin vio claro el juego. Entonces, saliendo precipitadamente de su solitaria estancia, se dirigió a la presencia de Anorchivan hablándole de este modo: —¡Oh, rey de victorioso destino!, he examinado minuciosamente este tablero y estas piezas y, al fin, por la buena suerte de vuestra majestad, he llegado a descubrir la naturaleza de este juego. Es la más astuta y fiel representación de un campo de batalla, cosa que conviene que vuestra majestad vea ante todo. Al mismo tiempo mandad que el embajador indio comparezca en vuestra presencia con los más distinguidos de su séquito, así como también varios de los sabios y

expertos de vuestra corte, para que sean testigos de que nos hemos salido con la nuestra, desempeñando la tarea que nos había impuesto el rey de Karnoj.

Cosroes Anorchivan se alegró mucho de oír las palabras de su sabio e ingenioso ministro. Le abrazó como a un amigo, como a la gloria de su reino y como a la más preciada joya de su corte. Después mandó una diputación de sabios virtuosos, nobles y valientes para traer a su presencia al enviado del rey de la India. Al llegar éste, Buzurjmihir le pidió que dijese en público el mensaje que le había confiado su soberano.

El embajador repitió detalladamente el contenido de la carta dirigida a Arnochivan. Cuando hubo acabado, Buzurjmihir colocó el tablero y las piezas delante del rey y de los sabios de la corte que estaban presentes, diciéndoles: —Todos habéis oído las palabras del rey de Karnoj; ahora fijaros en lo que voy a deciros.

En seguida, el sabio consejero les explicó que el tablero de sesenta y cuatro casillas representaba un campo de batalla, y continuó colocando en orden de combate las piezas de marfil y ébano.

Cuando Buzurjmihir hubo explicado las evoluciones de los guerreros, toda la asamblea quedó muda de admiración y sorpresa. El embajador indio, pasmado y medio encendido de ira, miraba a Buzurjmihir como a a un hombre dotado de una inteligencia sobrehumana, y decía entre sí: ¿cómo ha podido descubrir la naturaleza y principios del juego? ¿Habría sido informado por algunos sabios indios, o realmente lo ha descubierto sin auxilio de nadie y guiado únicamente por su penetración investigadora y su gran inteligencia? De seguro, Buzurjmihir no tiene hoy quien le iguale en el mundo.

Entre tanto, Anorchivan reconoció públicamente la sin par sabiduría de su consejero favorito. Mandó traer el vaso más precioso de su palacio y lo llenó con las joyas más raras, y lo regaló, juntamente con un caballo de guerra ricamente enjaezado y una bolsa llena de monedas de oro, a Buzurjmihir.

El chatrang, o ajedrez persa, era casi igual que el nuestro. Se jugaba en un tablero de 64 casillas (ocho por ocho), alternativamente claras y oscuras. Las piezas se llamaban Sha (Rey), Vizier (Ministro), Ratha (Barco), Fil (Elefante), Faras (Caballo) y Peadah (Infante).

Se colocaban en el tablero en la misma disposición que en nuestro ajedrez y sus movimientos eran:

El Sha, igual que el Rey actual.

El Vizier se movía paso a paso en sentido diagonal, menos en la apertura.

El Fil también va en sentido diagonal saltando dos casillas en cada movimiento, pudiendo ser de avance o de retroceso. Puede saltar por encima de la pieza que se interponga en su camino y capturar la que se encuentra en la segunda casilla, a partir de la que él ocupa, en la misma diagonal.

El Rahta es idéntico a la Torre en todo.

Los Peones tienen el mismo movimiento que los nuestros, pero en su salida no pueden adelantar más que un solo paso, y cuando alcanzan la octava casilla, si el Vizier ha sido capturado, pasa a ocupar el cargo de éste.

El movimiento de las demás piezas es igual al de las nuestras. No existe enroque ni se admite que se ahogue al Rey.

La apertura era siempre la misma: Se avanzaba simultáneamente un paso el Peón del Vezier y el Vezier (después esta pieza sólo podía moverse diagonalmente a la casilla inmediata). Esta jugada se hacía por orden del Sha, para que su ministro pudiese revistar y organizar los movimientos del ejército.

Interesante es el llamado Juego de Tamerlán. El gran conquistador Timur Lenk, fundador del II imperio mogol, en 1360, fue, según los historiadores, un buen jugador de chatrang que, sin duda, aprendió durante sus conquistas en Persia. Pero el juego suyo era una reforma curiosa. El biógrafo de Tamerlán, Ibn Arab Shah, escribe: "Timur se dedicaba a jugar al ajedrez porque de este modo trabajaba su inteligencia; pero poseía un entendimiento demasiado elevado para contenerse con jugar el juego común. Por eso jugaba siempre el gran ajedrez, cuyo tablero se componía de ciento doce casillas (11×10 de lado y dos contiguas). Este juego tiene un aumento de dos Camellos, dos Jirafas, dos Exploradores, dos Vineas (máquina de guerra) y un Visir, junto con otras cosas; comparado con éste, el ajedrez común no vale nada.

La colocación de las piezas sobre el tablero era como se indica en el correspondiente dibujo.

JUEGO DE TAMERLAN

	Fil	Asad	Jamal	Thaur	Dabbaba	Kashaf	Dabbaba	Thaur	Asad	Jamal	Thaur	Fil
	Rukh	Faras	Talia	Zarafa	Wazir	Shah	Farz	Zarafa	Faras	Talia	Zarafa	Rukh
	Baidak ul Rukh	Baidak ul Faras	Baidak ul Talia	Baidak ul Zarafa	Baidak ul Wazir	Baidak ul Shah	Baidak ul Farz	Baidak ul Zarafa	Baidak ul Faras	Baidak ul Talia	Baidak ul Zarafa	Baidak ul Bayadik
			Baidak ul Thaur			Baidak ul Kashaf				Baidak ul Asad		
			Peón del León			Peón del Centinela				Peón del Toro		
Peón de los Peones	Peón del Vinea	Peón del Camello	Peón del Elefante	Peón del General	Peón del Rey	Peón del Visir	Peón de la Jirafa	Peón del Espía	Peón del Caballo	Peón de la Torre		
Torre	Caballo	Esplá	Jirafa	General	Rey	Visir	Jirafa	Esplá	Caballo	Torre		
Elefante	León	Camello	Toro	Vinea	Centinela	Vinea	Toro	Camello	León	Elefante		

Tablero y colocación de las piezas en el ajedrez de Tamerlán

Como se observará, el tablero tiene a cada extremo derecha de la segunda fila, una casilla adicional, llamada "ciudadela" y servía para hacer tablas. Cuando un jugador se encontraba en inferioridad, podría lograr el empate si conseguía llevar su Rey a la ciudadela del campo contrario.

Los movimientos eran:

Las ocho figuras iguales al chatrang se movían como en ese juego.

El Visir y el General, son piezas similares.

Los Vinea se movían como las Torres, pero de dos en dos casillas, por lo que no podían nunca encontrar a los Vinea contrarios.

Los Exploradores tenían el mismo movimiento que nuestros Alfiles.

El Camello se movía dos casillas de frente y una en diagonal, es decir, similar al caballo, pero avanzando una casilla más.

Las Jirafas avanzaban cuatro cuadros de frente y uno en diagonal.

Los Peones se movían y capturaban como en nuestra ajedrez. En la salida sólo podían avanzar un paso y al llegar a la última fila asumían la categoría de la pieza que representaban, a excepción del Peón de los Peones que no promocionaba, pero podía prestar algunos servicios como dar jaque doble con movimiento de Alfil.

Al pueblo árabe se debe la gran difusión experimentada por el xatrang. (Este vocablo derivado de chaturanga, dio origen después al español acedrex y ajedrez.)

Indudablemente, los árabes lo aprendieron en Persia, dada la forma similar con que lo jugaban, y luego lo propagaron por todos los países conquistados, especialmente por España, donde tuvo un especial arraigo. Aunque, posiblemente, en algunos países, este juego era conocido antes de las conquistas del Islám, no tuvo la importancia que el pueblo mahometano le dio.

Abul Hassan Ali el Maçudi, en su obra *Las Praderas de Oro*, dice: "Harun ar-Raxid, fue el primero entre los califas abbasíes que jugó al shatranj". Con esto nos indica que la propagación del ajedrez no comenzó hasta el año 786. A partir de esta fecha, empiezan a escribirse los primeros tratados sobre ajedrez. Según Van der Linde, el primer libro sobre este juego fue *Litab alshatraj* (Libro de ajedrez), de Al' Adli. A este siguieron:

Cosas elegantes acerca del Ajedrez, de Abrasi, en 850.

Libro del ajedrez: el primer trabajo y segundo trabajo, de Alculi, en 905.

Libro del fin del ajedrez, de Mohamed Ibn Ubaidallah, el año 1001.

Libro compilado sobre la terminación del juego de ajedrez, de Ibn Aliqlidisi, y un código árabe (el número 7.515 del Museo Británico) escrito el año 1257, en el que se habla de la invención del ajedrez por Sussa y de los granos de trigo; cita a Ibn Dandan y Alari, como jugadores de primera fila, y termina con las reglas del juego.

Parece ser que se ha perdido un libro de Ali Suli, el primer jugador de su tiempo (considerado como el Philidor árabe), del que se tiene noticia que murió en Basora el año 946.

He aquí una curiosa descripción que hace el Mayor Grimm: “El tablero árabe es una servilleta —pedazo de tela— en la que están pintadas o estampadas formando un cuadrado, las 64 casillas, todas igualmente blancas, o igualmente sucias. Las piezas ordinariamente las guardan envueltas en estas servilletas y cuando quieren jugar la extienden sobre un diván; como la tela es necesariamente harapienta no es fácil distinguir las casillas sobre las que los Alfiles y Caballos deben jugarse. Las piezas son de madera o de marfil; el Rey, la Dama, la Torre y el Peón tienen la forma como de un bote de pomada tapada y sólo se distinguen por su tamaño; el Alfil y el Caballo, que se parecen mucho, tienen casi la misma forma que nuestro Peón, el primero acaba en punta, mientras que el segundo es terminado por una bola. La Dama se coloca a la izquierda del Rey, por consiguiente, frente al Rey contrario. El Peón no anda más que un paso —a la salida— y llegando a la última línea puede ser cambiado por una de las piezas ya perdidas. Sobre el enroque he recogido varias versiones, aunque la mayoría de los jugadores no lo conocen. Algunos enrocan en dos tiempos; primeramente el Rey avanza hacia la Torre dos o tres pasos y a la jugada siguiente la Torre salta sobre el Rey; otros enrocan en tres jugadas: a la primera el Rey juega a 2R, a la segunda juegan la Torre y a la Tercera el Rey hace un salto de Caballo y se coloca detrás de los Peones. Todos los jugadores árabes convienen en que no se puede enrocar sino al principio de la partida; ¿dónde acaba este principio? Yo no he podido saberlo exactamente, supongo que es el momento en que se ha hecho la primera presa. La primera vez que jugué con un árabe, hizo con

rapidez increíble 10 ó 12 jugadas seguidas sin atender a mi juego; sorprendido, le pregunté cuándo me tocaría jugar. ¿Qué esperáis? —me contestó admirado—. La costumbre es que cada jugador arregle sus piezas bajo un plan preconcebido y no dan ninguna importancia a que uno de los dos haga alguna jugada más que el otro. La lucha propiamente dicha, no empieza sino cuando cada jugador ha concluido su arreglo preparatorio, durante el que he observado que, salvo el Rey cuando enrocan, la misma pieza no es jugada dos veces”.

Las piezas que usaban los árabes eran rojas y negras, y terminaron adoptando el tablero escaqueado a la colocación que en la actualidad se conserva.

El Rey se movía igual que el nuestro. El enroque no se utilizaba. En lugar de la Dama existía una pieza llamada Alferza, que se movía diagonalmente de casilla en casilla.

El Alfil se movía diagonalmente, saltando a la segunda casilla, aunque hubiese alguna pieza interpuesta, ya que no controlaba la casilla intermedia.

El Caballo y el Roque (Torre), eran similares a los nuestros.

Los Peones se movían como en la actualidad, con la diferencia que sólo podían avanzar un paso en su primera jugada. Al llegar a la octava casilla se convertía en Alferzas (Peones alferzados), precisamente.

La partida se perdía cuando se recibía mate, cuando se estaba en situación de ahogo, o cuando se quedaba el Rey sólo en el Tablero.

Las aperturas (tabiyat) se jugaban de modo rutinario, sin tener en cuenta las jugadas del enemigo. Las principales tabiyat eran cinco, dos de ellas debidas al Al Ladjladj, el más fuerte jugador de su época .

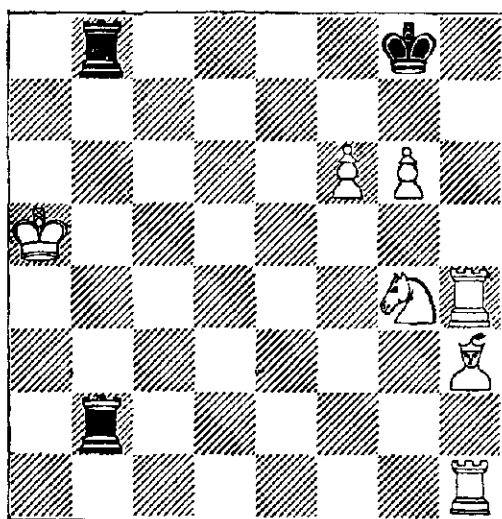
Son muy raras las partidas en los textos de esta época. Ello no es de extrañar, porque no conociéndose todavía ningún sistema de anotación de partidas, éstas había que describirlas en forma farragosa y pesada, lo que hacía los textos interminables. No obstante, existe una partida tomada del manuscrito árabe de Al Ladjladj, del siglo x.

En cambio son bastantes numerosos los “juegos de partido” o man-subat, que se conservan. Se trata de posiciones (problemas) en las que uno de los bandos amenazado de ser mate inminente, debe salvar la partida, ganando, o haciendo tablas. El más antiguo que se conoce es

el atribuido al califa de Bagdad, Mohamed Al Mottasim Billah, que reinó desde 833 hasta 842.

Otro “juego de partido” muy celebrado es el que lleva por título “Dilaram”, y que tiene su correspondiente leyenda, cuyo relato resumido es: Dos príncipes se jugaban al ajedrez sus tesoros. Uno de ellos, arruinado ya a fuerza de perder, aopstó en último extremo a su favorita Dilaram, célebre por su belleza. En presencia de ésta se jugaba la partida, y el príncipe perdedor seguía la misma suerte. Estaba ya a punto de ser mate, cuando Dilaram, que le amaba, le susurró al oído: “Sacrificando los dos Roques la victoria es tuya”.

DILARAM



Mate en cinco jugadas

El príncipe siguió el consejo y de esta manera Dilaram pudo seguir al lado de su señor, a quien tanto quería.

Estos mansubat, o juegos de partido, son los precursores de los actuales problemas, si bien la diferencia esencial estriba en que la jugada clave de estas posiciones es necesariamente de jaque, ya que el bando que debe ganar se halla siempre amenazado de mate a la primera.

Del análisis de la técnica del xatranj árabe, el juego precursor y más

parecido a nuestro ajedrez, de todos los jugados en las distintas civilizaciones y épocas, podemos deducir la enorme diferencia existente entre ambos, ya que no hay semejanza en cuanto a procedimientos tácticos ni estratégicos.

El pueblo árabe, cuya exuberante imaginación ha quedado bien patente en los cuentos de *Las mil y una noches*, es rico en leyendas cuyo motivo principal descansa en el ajedrez. He aquí la traducción de un manuscrito hallado entre los legajos zamárabes escurialenses:

Abul Hasán, el poderoso Califa de Córdoba, descendiente de Alhaken y de Hixen, cuyo solo nombre hizo temblar a walíes, cadíes y reyes cristianos, estaba anonadado por su aflicción inaudita. Hasta el último de sus vasallos conocía la desventura de su señor, antes el más temido y envidiado de la tierra.

Se murmuraba que la maldición del Profeta había caído sobre él y la protección de Alah le faltaba; los nazarenos fronterizos entraban a saco en sus villas e impúnemente asaltaban castillos y cometían atropellos; maltrechos quedaban siempre las fastuosas algaradas del soberano; la guerra civil sangraba sus pueblos, menguaban los tributos, los piratas se adueñaban de la costa risueña, y la heregía iba introduciéndose como serpiente infernal en el corazón de los fieles, aflojando los vínculos del Corán. En este caos, el desenlace no podía tardar y sería horrible si Alah no se compadecía de su grey.

Para nadie era un misterio que el primogénito del Califa, joven apuesto, inteligente y bravo como un león del Mogreb, había sucumbido en una escaramuza, pero no de lanza ni de ballesta, sino arrollado por sus huestes en un momento de pánico afrentoso. El segundo hijo del Califa tuvo más desastroso fin en una montería, destrozado por los inmundos colmillos de una piara de jabalíes.

No le quedaba al infeliz monarca más que un vástago, encanto de su vida, gloria y báculo de su vejez, orgullo de su estirpe y única esperanza del reino. Era hijo de la hermosa Fátima, la Flor del Coral, como la llamaban los poetas, de la cual había heredado lozanía y virtudes, y de su padre, audacia, prudencia y reflexión. Pero el dedo de Alah había señalado al mancebo como víctima de su ira inextinta.

Hacía algún tiempo que el príncipe se consumía; sembraba que sus

carnes se derretían, se encorvaban sus huesos, languidecía su mirada y el busto, antes arrogante, se inclinaba como mustio ramo de azahar. Con la piel terrosa, el cabello lacio y el carácter apagado, parecía el ataúd viviente de un alma pronta a partir hacia el edén.

Aseguraban los cortesanos que tan rebelde y misteriosa dolencia era producto de un endiablado filtro que ocasionaba la ruina y la vejez prematura, precedidas por el tedio, la pereza y la melancolía, devoradoras del espíritu.

Ni los más esbeltos alazanes, ni los más primorosos tañidores de guzla, ni los inspirados recitadores, ni las justas, ni las expediciones cinegéticas, ni los banquetes con áureas vajillas, ni las danzas orientales, ni las discusiones de la aljana, desvanecían la hondísima tristeza del príncipe.

Zalaya, rival triunfante de las hadas, perla del Islam, destinada por el Califa para esposa del príncipe, no logró sacarle de su melancolía.

Los médicos más afamados de Córdoba, Fez y Toledo, de conformidad con los magos y astrólogos, habían pronosticado su cercano fin. Sólo quedaba oír la opinión del sabio médico Mohamed ben Alwalid que pronto había de regresar de Egipto. Pero ¿qué suerte de amuletos, triacas y jaropes, podían combatir los destinos del cielo e infundir lozanía a un cadáver y retener a un espíritu que pugna por abandonar la tierra?

Nadie cifró esperanzas en la sabiduría de Alwalid; pero como no siempre las cosas ocurren a medida de lo que se teme, he aquí que llegó el médico, trocándose a poco la desesperación en confianza y luego la tristeza en júbilo.

Secretamente hablaron el Califa y el doctor, enterando a éste de las circunstancias y detalles de la enfermedad del heredero, y prometió honores y riqueza al médico si devolvía la salud al doliente, con lo cual impediría que el trono fuera disputado rabiosamente por la infame codicia.

Meditó un momento Alwalid y después de medir imaginativamente la importancia de las causas del mal y los recursos de la ciencia, exclamó:

—Señor, grande es mi anhelo por servir en toda ocasión y más en

ésta, al Califa de los califas, al padre de los musulmanes, al hijo predilecto del Profeta; mi ventura no tendría límites si lograra aliviar a vuestro hijo. A mi memoria no acude fruto, semilla, raíz, hoja ni tallo que convenga al príncipe, ni pócima y elixir que pueda sanarle, ni la ciencia indica despojo de animal, amuleto, ni piedra preciosa que le devuelva el bien perdido. Forzoso es, pues, poderoso Señor, acudir al gobierno de su vida para salvarla. Al efecto —continuó el médico— pudiera ser de útil eficacia despertar, estimular y sostener la atención del enfermo hacia un negocio sano, con suave pero poderoso incentivo, capaz de eclipsar la tristeza y afición a la soledad.

El Califa asintió a estas palabras y Alwalid prosiguió:

—Pero la dificultad estriba en que no hay ciencia, ni arte, ni distracción, ni pasatiempo, ni juego que, hasta el presente, llene tal misión. Ni la hermosura, ni el amor interesan al príncipe, hundido en pernicioso ahinco solitario. A pesar de todo aún queda, Señor, un recurso que de salir bien, puede regalar la dicha al imperio, y es el raxig, un nuevo gambito de dama, si no lo rehusa el príncipe.

Era Alwalid gran maestro de ajedrez, de soberano talento, fecundo en plantear y resolver complicadas y asombrosas combinaciones. Era el inventor del raxig, consistente en un plan de ataque por el cual, dado un gambito y sacrificando la Dama, envolvía al adversario, vencién-dole irremisiblemente en dieciocho jugadas. Sólo el médico conocía este gambito y la forma de combatirlo con éxito.

Un día Alwalid visitó al príncipe, quien al verle dijo :

—Vienes a recetarme jarabes y a darme consejos, como tus compañeros; pues estás de más, porque no necesito ni de unos ni de otros.

—Nada de eso, señor; mi objeto es distinto. Vengo a pedir os una merced.

—Concedida, siempre y cuando no hables de mejunges ni potajes.

—Deseo que me otorguéis el honor de consultar os un problema de ajedrez, ya que tan experto sois en este juego.

—Hasta hoy nadie me ha vencido, mi buen Alwalid.

—Pues bien, señor, un viejo copto, durante mi estancia en Menfis, me ha enseñado un ataque para ganar siempre en el ajedrez. Estudiado profundamente he comprobado que es verdad, pues no encuentra ma-

nera de neutralizar el endiablado juego; y quisiera saber si vuestra perspicacia encuentra forma de combatir esta suerte de gambito.

—Que me place —respondió el príncipe—; pongamos manos a la obra y veamos si me derrotas con el ataque de tu viejo amigo copto.

Aquel día y los ocho siguientes transcurrieron en un soplo para el príncipe, distraído en el juego y asombrado ante el inexpugnable planteo jugado por Alwalid. El médico ganó todas las partidas, pero el enfermo comió con apetito, estuvo animado, decidor y alegre, y refloreció la sana juventud.

Alwalid anunció al Califa que su hijo mejoraba y que probablemente se curaría si su última prueba producía el efecto que esperaba.

No acertaba a explicarse el gallardo heredero cómo por un mismo sistema, el raxig, le derrotase el médico, y que ninguno de ellos supiera la forma de oponerse al ataque. Discutían acaloradamente el Califa, el príncipe y Alwalid, si el gambito tendría contestación adecuada, cuando se presentó en la regia estancia la hermosa Zalaya, quien al enterarse de la disputa se puso de parte de su prometido asegurando que el raxig tenía una refutación fácil y lógica, y prometió enseñar al príncipe la solución del problema.

Indecible fue el júbilo del joven que vio en Zalaya a un ser superior, encerrado en envoltura divina.

La hermosa y el galán tuvieron varias sesiones en donde el príncipe aprendió a vencer el gambito y ella triunfante recibió el premio en los brazos de su prometido.

Y todos ganaron la partida: Zalaya, el trono; el príncipe, la salud; el Califa, un hijo; el médico, gratitud, honores y riqueza; y el pueblo, un soberano.

Y aquí puede verse que del juego del ajedrez puede surgir la felicidad de un imperio.”

No solamente el ajedrez fue tema legendario en el pueblo árabe, sino que intervino, históricamente, en algunas ocasiones, como lo demuestra el siguiente fragmento de la *Historia de la dominación árabe en España*, de José A. Conde, 4.^a parte, capítulo XXVIII:

“Al año siguiente, el rey Muhamad VII de Granada, fue sobre Alcabdat (Alcaudete) con siete mil caballos y doce mil de infantería, y tuvo este florido ejército varios encuentros con los cristianos en que

unos y otros pelearon con extremado valor y con igual varia fortuna; y como los muzlimes y los cristianos hubiesen perdido los mejores caudillos y soldados, de común acuerdo trataron de apaciguarse y concertaron treguas por ocho meses, y envió el rey Muhamad sus mensajeros al rey de Castilla y firmaron las treguas en su nombre (1408). En el tiempo de esta tregua, el rey Muhamad se sintió enfermo y de tan grave dolencia que sus físicos desconfiaron de su salud y conocieron que el término de su mal era la muerte. El rey Muhamad con mucha repugnancia lo creyó así y muy al cabo de sus días, y para asegurar la sucesión en su hijo al reino de Granada, ordenó dar muerte a su hermano Juzef, que estaba preso en Xalubania (Salobreña). Así que, cierto de su cercana muerte, que sólo Dios es eterno, escribió al alcaide de Xalubiana una carta en que decía: "Alcaide de Xalubiana, mi servidor, luego que de manos de mi arraiz Ahmad ben Xarac recibirás esta carta, quitarás la vida a Cid Juzef, mi hermano, y me enviarás su cabeza con el portador; espero que no hagas falta en mi servicio".

A la llegada del arraiz a Xalubiana con esta orden, jugaba al ajedrez el príncipe Juzef con el alcaide de la fortaleza, sentados sobre preciosos tapices bordados de oro, y en almohadones de oro y seda que en comodidad y tratamiento vivía allí Juzef como príncipe. Luego que el alcaide leyó la orden se inmutó y turbó de sobremanera, porque la bondad y excelentes prendas de Juzef tenían ganados los corazones de cuantos le trataban.

El arraiz daba prisa al cumplimiento de su mandadería y el alcaide no osaba dar parte al príncipe de tan cruel e inhumano decreto; pero conociendo la importancia de la orden y su cuidado en su turbación y semblante, le dijo Juzef:

—¿Qué manda el rey? ¿Trata de mi muerte? ¿Pide mi cabeza?

Entonces el alcaide le dio la carta y dijo Juzef al verla:

—Permitidme algunas horas para despedirme de mis doncellas y distribuir mis alhajas entre mi familia.

Replicó el arraiz que no podía detenerse la ejecución, que por horas estaba tasado el tiempo de su vuelta.

—Pues a lo menos acabemos el juego y terminaré perdiendo.

La turbación del alcaide era tanta que no mudaba pieza con tino ni concierto, y el príncipe Juzef le avisaba sus inadvertencias, cuando

en aquel punto llegaron dos caballeros de Granada aclamando a Juzef y pregonando la muerte de su hermano Muhamad. Dudaba de su fortuna y apenas creía lo que pasaba, cuando la venida de otros caballeros principales aseguraron lo que habían dicho los dos primeros, y partieron a Granada muy apresuradamente. Su entrada fue magnífica y le salió a recibir toda la caballería.”

2

EL AJEDREZ EN OTRAS CIVILIZACIONES

Simultáneamente a lo que pudiéramos denominar ortodoxia del ajedrez, en otros pueblos se practicaron juegos análogos, si bien con normas diferentes y leyendas propias relativas a su origen. Si estos juegos fueron o no tomados del Chaturanga y si su invención es anterior o posterior, son problemas no resueltos hasta la fecha, ya que las investigaciones realizadas a tal efecto no han producido resultados óptimos.

Me limito, pues, a una somera relación de los más importantes “ajedrecos” en varios lugares.

EGIPTO

Platón, en su diálogo titulado “Fedón”, atribuye la invención del juego de ajedrez al dios egipcio Thot. Pero a excepción de José Brunet, ningún autor reconoce a Egipto como cuna del noble juego y, sin embargo, es el único pueblo que tiene representaciones escaqueadas en sus monumentos.

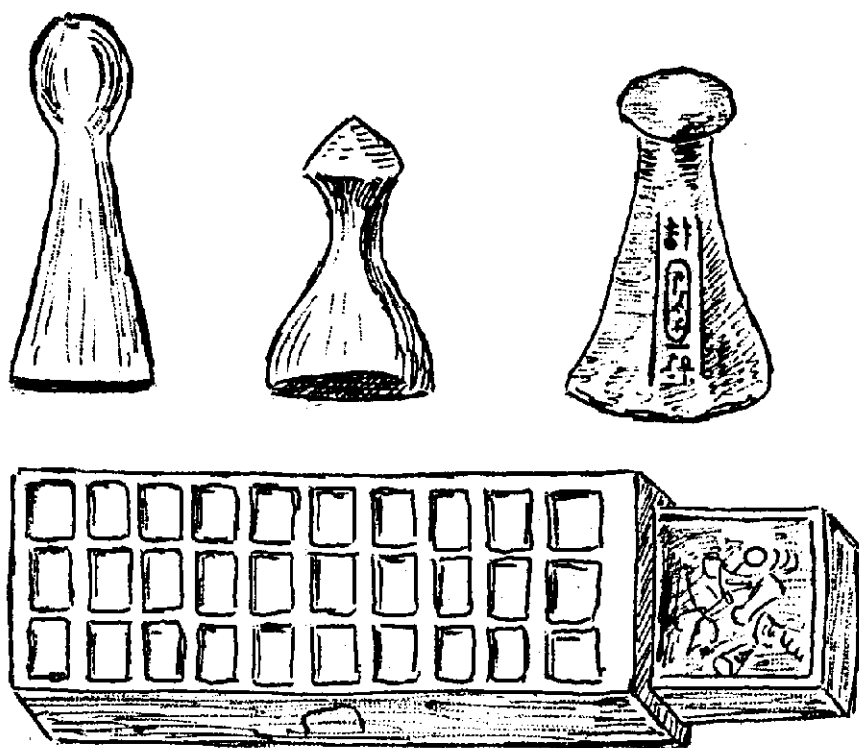
En el palacio de Ramsés III, en Tebas (1178 a JC.) se ha encontrado un papiro con un dibujo satírico que representa la caricatura del faraón jugando ante un tablero con piezas parecidas al ajedrez o, tal vez, las damas. También en Tebas existe otra pintura que representa a Psamético II (594 a JC.) jugando al mismo juego. Wilkinson, en su obra *Manners and Customs of the Egyptians*, reproduce un dibujo de dos desconocidos jugando al ejedrez (o damas) tomado de los monumentos de Medinet Abou.

El eminente egiptólogo Villiers Stuart de Dromana, en su libro *The Funeral Tent of an Egyptian Queen*, reproduce y describe el paño mor-

tuorio encontrado en la tumba de la faraona Isimjeb, contemporánea de Salomón, en Deir el Bahari. Dicho paño está formado de cuadros de piel de gamuza pintados de azul y rojo, cosidos alternativamente, formando un gran tablero de ajedrez con estos dos colores. En sus cuatro costados hay tableros más pequeños de treinta y seis casillas (6×6), y en el de la derecha, además, una franja en cuyo centro se ve, entre dos escudos, la palma real, emblema de la soberana, y a cada lado seis figuras de un solo color, que Brunet sospecha pueden ser la representación de las piezas del juego.

En el Museo Británico existen diversas figuras de porcelana pertenecientes a Nekao I (670 a JC.) que bien pueden formar parte de un juego similar a nuestro ajedrez, si bien una gran mayoría de autores convienen en que las distintas figuras no pertenecen a un solo juego, sino a otros tantos diferentes.

En *Monuments Egyptiens*, Prisse d'Avennes stampa el dibujo de una pequeña caja con piezas encontrada en Tebas. Es de madera talla-



Piezas y tablero hallados en diversas tumbas faraónicas



Caricatura de Ramsés III jugando con una de sus favoritas
(Del papiro satirico de Turin)

da, de una sola pieza, de 28 pulgadas de larga por 7 de ancha. En cada una de las dos caras tiene tallados los cuadros para jugar. Una de ellas consta de treinta cuadros, tres a lo ancho por diez a lo largo; la opuesta tiene en un extremo doce cuadros, tres a la ancho por cuatro a lo largo, y la línea formada por los cuadros centrales se prolonga hasta el extremo del tablero, formando otros ocho cuadros más. Un cajoncito con tirador contiene las piezas, algunas en forma de arpas, unas blancas y otras oscuras. El egiptólogo Samuel Birch cree que cada jugador conducía seis piezas iguales, si bien no existe ninguna base fundamental que apoye esta opinión.

José Brunet, en *El ajedrez. Investigaciones sobre su origen*, copia la siguiente nota del que fue cónsul español en El Cairo, don Eduardo Toba: "En el museo de Bulak, y con el número 3.182, hay una caja de juego de damas. Fue encontrada en Drah Abu el Neggali, en la tumba de Akhor, de la XVII dinastía. Se conservan en ella siete peones de marfil de diferentes formas llamados "perros" en egipcio. El tablero de jugar tiene dos dibujos, uno en cada cara. En el superior hay tres filas de cuadros, o sea 12 casillas; en la inferior hay 36 casillas. Se ignora cómo se jugaba este juego. Pero un pasaje de un cuento demótico de Satni Khamois dice que una de las maneras que los egipcios tenían de jugar a las damas se llamaba *de los cincuenta y dos*."

En el *Libro de los Muertos*, de los antiguos egipcios, capítulo XVII, se dice que el juego de damas (ajedrez o pariente cercano) es una bienaventuranza prometida en la otra vida; de ahí que la mayor parte de los símbolos escaqueados y piezas hayan sido encontrados en las tumbas.

En un folleto publicado en 1886 por el Museo Británico ("Ancient Egyptian texts from the coffin of Amamu") referente a pinturas y jeroglíficos de la caja de momia de un tal Amamu cuya personalidad se ignora, se inserta el facsímil de la entrada de una sepultura con una fachada formada por una puerta y dos pilares a cada lado de ella. Entre los pilares hay una franja escaqueada con cuadros alternativamente negros y amarillos con un total de 148 casillas, es decir, cuatro a lo ancho y 37 a lo alto. Los capiteles de los cuatro pilares son otros tantos tableros, tres de ellos de siete por cinco casillas, 18 negras y 17 amarillas, y el otro de cinco por ocho casillas con igual número de cada color. Entre estos capiteles hay un friso con 12 piezas del juego egipcio des-

conocido, seis negras y seis rojas, sobre fondo blanco. Bajo el citado friso se ven nueve rayas verticales e inmediatamente una faja con 48 casillas alternativamente blancas y negras, 16 casillas a lo largo y tres a lo alto. Entre este tablero oblongo y la puerta se aprecia un espacio con líneas medio borradas y algunas piedrecitas con la forma de nuestras fichas para el juego de damas.

En resumen, son numerosas las alusiones al ajedrez o juego parecido y, sin embargo, no se ha encontrado ni una sola descripción de cómo los egipcios jugaban estos juegos, por cuyo motivo se ignora la índole de ellos, y cualquier afirmación sobre el particular no pasa de ser mera conjetura.

CHINA

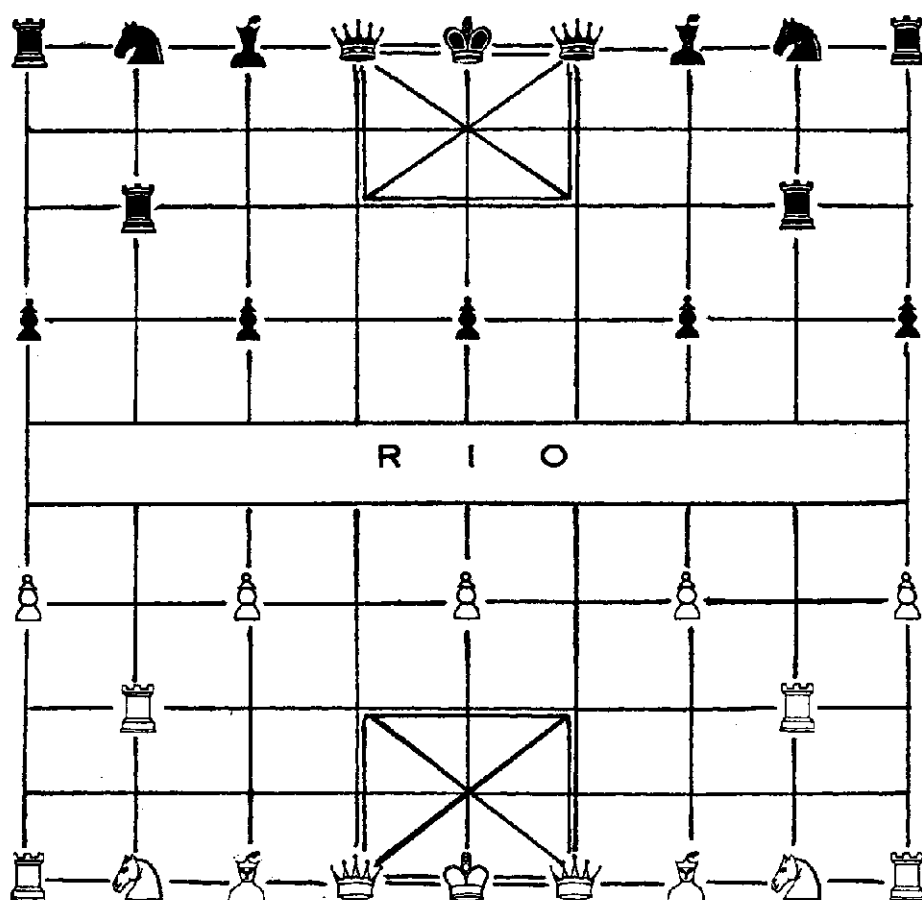
Según la leyenda del país, el ajedrez chino, Siang-ki (Juego real o Juego de los elefantes), fue inventado en el año 174 a. JC. por un soldado mandarín para elevar la moral y reanimar el valor de sus subordinados, quienes, abatidos por la crudeza del invierno y por la falta de sus mujeres e hijos durante la campaña, solicitaban que se les dejase regresar a sus hogares.

Pero el gran diccionario nacional chino *La Haipienne* especifica que el ajedrez fue introducido en la China durante el reinado de Wen-ti, a fines del siglo VI d. JC.

El juego, según Irwin, consiste en un tablero de 64 casillas, todas del mismo color, y dividido en dos mitades.

La faja que divide el tablero se denomina Hoa-ki, es decir, río. En medio de las dos filas extremas del tablero, a cada lado, hay un cerco formado por las cuatro casillas que es una especie de fortaleza por donde se mueve el rey, sin poder salir de ella. Las piezas, en número de 16, no se colocan en el centro de los cuadros, sino en las rayas divisorias, por lo que el ajedrez chino es un juego lineal. Todas las piezas son planas, como las fichas de nuestro juego de damas, pero se distinguen porque cada una lleva grabada su inscripción propia. En la línea central se coloca el Chong (rey), que como se ha dicho no puede salir del cerco y se mueve un paso en todas direcciones. A cada lado se coloca una Soo (princesa), cuyos movimientos y radio de acción son

SIANG-KI
(EL JUEGO DE LOS ELEFANTES)



Tablero y colocación de las piezas en el ajedrez jugado en China

iguales a los del rey, pero puede salir del cercado. En las líneas contiguas se colocan los Tchong (mandarines), que se mueven como nuestros alfiles, pero limitada su acción a dos pasos y sin poder cruzar el río; son piezas defensivas. A continuación se sitúan, primero, los Mai (caballos) y luego las Tche (torres), que tienen los mismos movimientos que las homónimas de nuestro ajedrez, pudiendo recorrer todo el tablero. Delante de cada caballo se coloca un Paov (tiracohetes), que se mueve igual que la torre, con la diferencia de que para capturas es preciso que haya una pieza interpuesta. En caso de que en la misma línea haya más piezas intermedias, deberá capturar la más alejada.

Por último, los Ping (peones) son cinco y se colocan en las líneas impares de los cuadros lindantes al río. Avanzan solamente de paso en paso en línea recta, y capturan transversalmente a derecha e izquierda, no diagonalmente como los nuestros. Cuando llegan a su última línea no promocionan y continúan en calidad de peones.

JAPON

El ajedrez nipón se llama Seo-Schoo-gi, esto es, Juego del general Schoo.

Según algunos autores japoneses, fue inventado por Wu-ti, rey de la dinastía Ching de China, hacia el año 500 d. JC.; su primer ministro Wang-pas hizo el canon del juego de figuras y Ste-ma-wen formuló las reglas del juego. Son-kei y Son-ko lo introdujeron y difundieron por todo el Japón.

Consta este juego —según Van der Linde— de un tablero de 81 cuadros, todos del mismo color, nueve casillas de ancho por otras nueve de largo, y 20 piezas para cada bando diferenciadas por su color.

Los nombres de las piezas son:

Un Estratego de Diamante.

Dos Estrategos de Oro.

Dos Estrategos de Plata.

Dos Caballos.

Dos Carros pesados.

Un Corredor de esquinas.

Un Carro volante.

SCHOO - GI
(EL JUEGO DEL GENERAL SCHOO)

Carro Pesado	Caballo	Estratego de Plata	Estratego de Oro	Estratego de Diamante	Estratego de Oro	Estratego de Plata	Caballo	Carro Pesado
	Corredor de Esquinas						Carro Volante	
Soldado	Soldado	Soldado	Soldado	Soldado	Soldado	Soldado	Soldado	Soldado
Soldado	Soldado	Soldado	Soldado	Soldado	Soldado	Soldado	Soldado	Soldado
	Corredor de Esquinas						Carro Volante	
Carro Pesado	Caballo	Estratego de Plata	Estratego de Oro	Estratego de Diamante	Estratego de Oro	Estratego de Plata	Caballo	Carro Pesado

Tablero y colocación de las piezas del ajedrez japonés

Nueve Soldados de Infantería.

Los movimientos de cada una de ellas son:

- El Estratego de Diamante se mueve como nuestro rey.
- Los Estrategos de Oro tienen el mismo movimiento que el anterior, pero no pueden ir a las casillas situadas diagonalmente detrás de sí. Es decir, tienen solamente acceso a seis casillas.
- Los Estrategos de Plata pueden pasar solamente a las tres casillas inmediatamente delante y a las dos situadas en diagonal tras de sí.
- Los Caballos se mueven igual que los nuestros, pero hacia adelante. Nunca hacia atrás ni lateralmente.
- Los Carros pesados se mueven como nuestras torres, pero siempre hacia adelante, no en sentido lateral ni retrógradamente.
- El Corredor de esquinas es similar a nuestro alfil.
- El Carro volante es equivalente a nuestra torre.
- Los Peones andan paso a paso hacia adelante y capturan de frente en el mismo sentido que andan.

Si es capturada una pieza se la puede desviar de su anterior movimiento y colocarla en la casilla más conveniente. No se pueden poner dos peones en una misma casilla, pero puede hacerse con otras figuras.

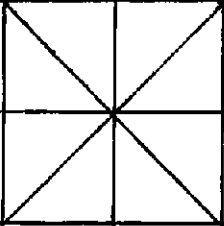
Todas las piezas pueden ser transformadas en el momento de alcanzar las líneas enemigas, a excepción del Estratego de Diamante y los Estrategos de Oro.

Los Estrategos de Plata, los Caballos, los Carros pesados y los Peones se transforman en Estrategos de Oro, y el Corredor de esquinas y el Carro volante, al transformarse, añaden a su peculiar forma de andar el movimiento del Estratego de Diamante. El primero toma la denominación de Caballo-Dragón, y el segundo de Estratego-Dragón.

Si una pieza es capturada después de su transformación, le queda todavía su original manera de andar, y si vuelve a alcanzar las líneas enemigas torna a adquirir nuevos movimientos.

Para la colocación de las piezas sobre el tablero, ver el dibujo correspondiente.

CHIT-THA-REEM

Rut'ha							Rut'ha
	Ming	Chein	Mhee	Mhee			
	Chein	Chekoy	Jein	Jein	Jein	Jein	Jein
Jein	Jein	Jein					
					Peón	Peón	Peón
Peón	Peón	Peón	Peón	Peón	General	Elefante	
			Caballo	Caballo	Elefante	Rey	
Carro de Guerra							Carro de Guerra

Tablero y colocación de las piezas del ajedrez jugado en Birmania, según Cox

BIRMANIA

En Birmania se jugó un ajedrez espectacular y altamente guerrero llamado Chit-tha-reem.

Según el capitán Cox, el tablero contaba con 64 casillas (8×8) de un mismo color y 16 piezas para cada bando. En el centro del tablero tenía una disposición de nuestro juego "tres en raya", aunque su objeto era muy distinto.

La colocación de las piezas era caprichosa; cada jugador podía situarlas *ad libitum* con arreglo a sus planes estratégicos, si bien esta libertad de colocación se refería sólo a las figuras y no a los peones. (La colocación que se da en el dibujo correspondiente era una de las más empleadas.)

He aquí las piezas y sus movimientos:

- Un Ming (rey), de igual valor y movimiento que en nuestro ajedrez, pero carece de enroque. Como ocurre con nuestro rey, no puede ser ahogado.
- Un Chekoy (general), que se mueve diagonalmente, pero sólo un paso.
- Dos Rut'ha (carros de guerra), con movimiento igual a nuestras torres.
- Dos Cehin (elefantes). Se mueven como el Chekoy, pero pueden avanzar un paso al frente para cambiar la línea de sus operaciones. Sólo capturan diagonalmente.
- Dos Mhee (caballos), con movimiento igual a los de nuestro actual ajedrez.
- Ocho Jein (peones), con igual valor que los nuestros, pero avanzando siempre una casilla. Los cinco de la parte derecha son los únicos que pueden transformarse en Chekoy (general) en el caso de que esta pieza haya sido capturada. Para la promoción no es preciso que alcancen la última fila, sino la casilla correspondiente a la gran diagonal "al-h8". Así, en el dibujo, el peón de la columna "h" precisa avanzar cuatro pasos para coronar; el de la columna "g", tres pasos; los de las columnas "f" y "e", dos pasos, y el de la columna "d", un solo paso.

GRECIA

Según Sófocles, el Petteia (ajedrez griego) fue inventado por Palamedes (rey de Eubea) durante el sitio de Troya como una distracción en tiempo de hambre. Esta creencia, bastante generalizada, fue combatida por Cesulis primero y luego por el conde de Basterat.

James Christie intenta demostrar que el ajedrez es originario de Scitia y que los escitas enseñaron a los griegos el juego llamado Petteia.

Y José Brunet afirma que los griegos aprendieron el ajedrez de los egipcios.

Parece ser que el Petteia griego se jugaba siguiendo las rayas —no los cuadros—; tenía una división central llamada “línea sagrada” y un recinto cerrado con determinado número de casillas de donde no podía salir el rey, circunstancias éstas que recuerdan el ajedrez de los chinos.

Julio Polux, autor que vivió en la época de Marco Aurelio, escribió que los cuadros que componían el tablero se llamaban “poliç” (ciudad); el tablero completo se denominaba “plinthion”, y a las piezas las llamaban “kanes” (perros), y eran de dos colores diferentes.

Herbert Coleridge dice que el Petteia se jugaba en un tablero de 25 casillas (5×5), y las piezas eran cinco para cada bando.

Otros autores aseguran que el Petteia era un juego como el “tres en raya” nuestro, si bien en Grecia practicaban este juego al que llamaban Triodiön, distinto del Petteia, que “era una competencia de cálculo y habilidad mental entre dos jugadores”.

Según Hyde, el verdadero ajedrez griego no era el Petteia, sino el Zatrikion. Así pues, con este descubrimiento el Tridiön sería el “tres en raya”, el Petteia una especie de Asalto y el Zatrikion el ajedrez descrito anteriormente, parecido al juego chino. Polux describe así al emperador Zenén (siglo V d. JC.) jugando: “Jugaba las blancas y había ya dado la vuelta al tablero; pero el emperador, a quien tocaba tirar y que no presumía el fracaso que le esperaba, habiendo tirado inconscientemente el triple dado desde el cubilete dentro de los fosos conducidos de la torre, sacó del fondo de ésta un dos, un seis y un cinco, con cuya tirada le resultaron ocho puntos malos, esparcidos en diferentes partes del tablero. Por eso deben huir todos de las tablas, pues ni nues-

tro propio soberano ha podido evitar la increíble mala suerte que acompaña al juego.”

Esto indica que el ajedrez debía jugarse con dados. Y es la única reseña que nos ha llegado del juego griego.

Por último, Jaime Cesulis, a principios del siglo XIV, escribió que el ajedrez fue inventado en Caldea reinando Evil Merodak, de donde pasó a Grecia (siglo VI a. JC.), y en tiempos de Alejandro Magno fue llevado a Egipto y a todas las tierras del Sur.

Los escritores de la Edad Media hablan del ajedrez como de un juego conocido desde mucho tiempo en Grecia. Alexandre de París, en su poema “Alejandro Magno”, escrito a mediados del siglo XII, describe el riquísimo juego de ajedrez del conquistador macedonio, que Duncan Forbes compara con el de Kosroes II, porque en ambos casos las piezas son de esmeraldas, zafiros y rubíes y el tablero de oro, calculándose que un solo peón valía tres mil dineros de oro.

Por último, en algunos manuscritos árabes se citan algunas curas que Hipócrates hizo por medio del ajedrez, lo que indica claramente que los árabes sabían que en la antigua Grecia se practicaba este juego.

ROMA

Parece ser que entre los romanos existía un juego de “tres en raya” llamado Ternis Lapitlis, y también una especie de ajedrez parecido al Petteia griego llamado Ludus Latrunculorum.

Aunque son numerosos los autores latinos que nombran el Ludus, ninguno de ellos da una explicación suficiente para determinar con certeza la naturaleza de dicho juego.

Posiblemente se jugaba sobre un tablero cuadriculado, aunque se ignora el número de casillas, y con piezas de diferentes colores fabricadas de cristal, marfil o materiales más costosos, a las que llamaban “lutrunculi”.

Herbert Coleridge, en una serie de artículos titulados *Greek and Roman Chess* (1854), refiriéndose a los versos latinos de un poema de Bassus dice que “la idea moderna de comparar el tablero de ajedrez con sus piezas a un campo de batalla no era desconocida a los romanos”. La palabra *latrunculus*, usada para designar las piezas del ajedrez,

es empleada por Plauto y Ennio en diversos pasajes para designar a los soldados.

También Séneca cita el juego en su Epístola 106, sin aclarar absolutamente nada: "Lutrunculi ludimus, in supervaeius subtilitas teritur non faciunt bonos ista sed doctos."

Valerio Máximo, escritor contemporáneo de Tiberio, en su *Gesta romanorum*, escribe: "Marco Antonio reinaba muy prudentemente en Roma; acostumbraba a jugar mucho con los perros ('cum canibus die dere solebat'), y luego pasaba el día jugando al ajedrez ('tota die in ludu scacii se occupabat')". De donde se infiere que los emperadores romanos conocieron ya un juego similar a nuestro ajedrez.

Pietro Carrera, en su libro *Il giuoco de gli Scachi* (1617), da una lista de más de 100 jugadores de ajedrez que comienza así: Palamedes, hijo de Nauplio, rey de Eubea, inventor del ajedrez; Thersites, que jugó con Palamedes; Protesilao y Ajax, príncipes griegos; Diodoro de Megalópolis; León de Metilene; Theoseno, Ovidio Nason, Mecenas, Quinto, Galba, Cano Julio, Séneca, Calpurnio Pisón, etc.

Comoquiera que los clásicos latinos solamente hablan de los juegos de una manera incidental tomándolos como punto de comparación, resulta confuso sacar una conclusión acertada de todo ello. Pero lo que no cabe duda es que, en el Imperio, los romanos conocían varios juegos con tablero, como el ajedrez, las damas, el asalto, tres en raya, el jaquete y otros.

He aquí una muestra clara de esta expresión en la Epístola CXVII de Séneca: "Nemo qui parturiens filia, nemo qui ad incendium domus suae uirrit tabulam latrunculariam perspicit ut sciat quomodo alligatus exeat chalaches", cuya traducción puede ser que nadie que tenga una hija de parto o nadie a quien se le queme la casa se entretiene en averiguar mirando el tablero de qué modo puede salvar una pieza comprometida.

LA EDAD MEDIA

Esta es la época en que más se prodigan las anécdotas de ajedrez. Una de las más repetidas es la que tiene por tema incomodarse con el adversario, tirarle una pieza a la cabeza y matarle en el acto. A este res-

pecto se cuenta que Carlomán, hijo de Pepino, jugando al ajedrez con Oktar, príncipe de Baviera, se enfadó de tal manera que cogiendo un “rock” se lo arrojó a la cabeza y, al darle en la sien, quedó muerto instantáneamente.

Igualmente, Xafar, califa de Bagdad, jugando con su favorito, notó que éste hacía expresamente jugadas malas para dejarle ganar, y de tal modo se enfureció que cogió un “alferza” y se lo tiró a la cabeza de su favorito, causándole la muerte inmediata.

También Ricardo I, duque de Normandía, arrojó con tal furia una pieza de ajedrez a la cabeza de un sargento que le molestaba, que le hizo tambalearse y caer sin sentido a sus pies.

Estas anécdotas denotan el gran tamaño que debían tener las piezas usadas en estos tiempos.

Posiblemente se jugaban diferentes clases de ajedrez y de diversos modos, porque Alfonso X el Sabio describe hasta nueve tableros distintos.

Según Duncan Forbes, en el año 757 el emperador Constantino IV Capónimo regaló a Pepino el Breve de Francia un rico ajedrez que este rey cedió al monasterio de Mausach. También es célebre el ajedrez que el califa Harun Ar Raxid regaló, por la misma época, a Carlo Magno, legado después a la abadía de Saint Denis (París). El mismo autor dice que durante los siglos VIII, IX y X, el juego del ajedrez alcanzó un alto grado de perfección en las cortes de los califas de Oriente.

Ana Commeno, hija del emperador Alejo I (1080-1118), ha dejado escrito que su padre acostumbraba a jugar algunas noches al ajedrez con sus parientes y amigos, y que este juego había sido originariamente importado de Asiria a Bizancio.

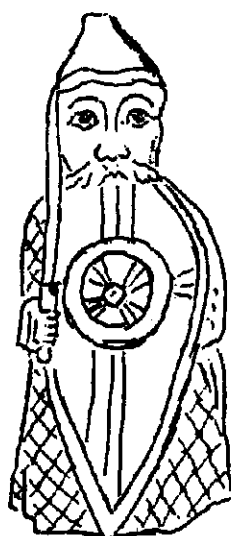
También es interesante el Inventario del rey de Aragón Martín el Humano, formado en 1410, en cuyo folio 119 se lee: “un tauler de scachs de vori e debanus, etc.” (un juego de ajedrez de marfil y ébano, etc.).

Un documento de valor es el tratado de ajedrez escrito por el rabino Jedahiah Hapenini ben Abraham Badrasi titulado *Delicias del Rey*. Dice que escribió este libro porque los hombres necesitan un modesto recreo para descansar de sus fatigas, vistos los perjuicios que originan los juegos de naipes y los dados y las utilidades que reporta el ajedrez,

PIEZAS DEL AJEDREZ EN LA EDAD MEDIA



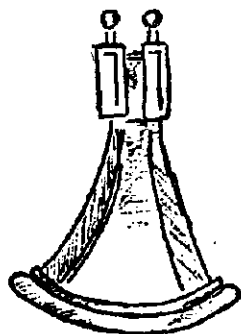
1



2



3



4

1. Peón del ajedrez de Carlo-Magno.—2. Pieza de diente de foca encontrada en la isla de Lewis.—3. Peón de cristal de roca de Arger (Urgel).—
4. Torre del Ajedrez de San Luis, en el museo Cluny (Paris)

que a la par que deleita, instruye. Consta de seis partes, y empieza tratando las excelencias del juego; sigue con la invención del ajedrez y cita al egipcio Thoth, contemporáneo de Moisés; a Lud, rey de Lidia; al indio Sissa; al rey persa Ardeshir, y por último a Chilón, uno de sabios de Grecia. A continuación se ocupa de los nombres de las piezas, su significación, forma de juego, etcétera. Dice que debe jugarse en un tablero dividido en 64 casillas, alternativamente negras y rojas. Y al ocuparse de la colocación, escribe: "La casilla encarnada del tablero ha de estar a la derecha del jugador, el Sha encarnado en la cuarta casilla negra, y en la más inmediata del centro, al lado del Sha, el Pherzam, que en lengua persa quiere decir reina, o virrey según otros; y al revés para las piezas negras. El Sha y el Pherzam, cada uno, tiene tres ministros que le sirven, el primero se llama Phil, y tiene también el nombre de elefante, porque los orientales se sirven de estos animales para la guerra; sigue el Caballo, y el tercero se llama Roc, en castellano Roque, porque unos dicen que es nombre de un ave llamada "alanka", y otros que quiere decir torre fuerte, y por eso suelen tener la figura de un castillo."

Pero sin duda, el más valioso documento de la época es *El Libro de los Juegos*, de Alfonso X el Sabio, escrito en Sevilla el año 1270. Por su importancia, transcribo a continuación el capítulo dedicado al ajedrez:

Libro del Acedrex

Porque toda manera de alegría quiso Dios oviesen les omnes en si naturalmiente, porque pudiesen soffrir las cueytas e los trabacios quando le viniesen. Por ende les omnes buscaron muchas maneras, porque esta alegría pudiesen ver cumplidamiente ende por esta razón fallaron, fizieren muchas maneras de iugos e de trabeios con que se alegrasen. Los unos encabalgando, assi como bofordar e alcançar e tomar escud, e lança, e tirar con ballesta, o con arco, o otros iuegos de qual manera quiere que sean, que se pueden facer de cavallo. E como quiere que esto se tome en usu, o en pro de fecho de armas, porque non eso mismo llamanle iuego.

E los otros que se facen de pie son assi como easgrimir, luchar, correr, saltar, echar piedra, o dardo, ferir la pelota, o otros iuegos de muchas naturas en que se usa los omnes los miembros porque sean por

ello más recios, e reciban alegría. Los otros iuegos se facen seyendo, son assi como iugar acedrex, e tablas, e dados e otros trabeios de muchas maneras. E como quiere que todos estos iuegos son muy buenos cada uno en el tiempo, e en el lugar o convienen; pero porque estos iuegos que se facen seyendo son cutidianos e se facen también de noche como de día o porque las mugieras, que non cabalgan, e estan encerradas an de usa destos; e otro si los omnes que son vieios, e flacos a los que an sabor de aver sus placeres, apartadamiente porque non reciban en ellos enoio nin pesar; o los que son en poder ageno assi como en prisión o en cateverio o que van sobre mar. E comunialmiente todos aqueúos que an fuerte tiempo, porque non puede cavalgar nin yr a caça ni a otra parte, e han por fuerça de fincar en las casas, e buscar algunas maneras de iuegos con que hayen plazer e se conorten, e non esten baldios. E por ende, non don Alffonso, por la Gracia de Dios rey de Castilla, de Tolledo, de León, de Galicia, de Seuilla, de Cordoua, de Murcia, de Jahen, e del Algalve, mandamos facer este libro en que fablarnos en la manera daquellos iuegos que se facen mas apuestos, assí com Acedrex, e Dados, e Tablas. E como quier que estos iuegos sean de partidos de muchas manera; porque el acedrex es mas noble e de mayor maestría que los otros; hablamos del primeramiente. Pero antes que esto digamos queremos amostrar algunas razones segunt los sabios antiguos dixieron, porque fueron falladas estas tres maneras de iuegos, assi como acedrex e dados e tablas. Ca sobre esto dixieron muchas razones queriendo cada uno mostrar porque fueran fallados estos juegos. Pero aquellas que son mas ciertas, e mas uerdaderas son estos. Segunt cuenta en las Istorias antiguas de India la mayor ovo un rey que amaba mucho los sabios, e tienelos siempre consigo, e fazieles mucho a menudo razonar sobre los fechos, que nascien de las cosas. E de estos avie y tres que teniense sendas razones. El uno dizie que mas valie seso que uentura: ca el que vivie por el seso fazie sus cosas ordenadamiente e aunque perdiese, que no avie y culpa, pues que fazie lo quel convinie. Ell otro dizie que mas valie ventura que seso; ca si ventura oviesse de perder o ganar que por ningun seso que oviesse non podrie entorcer dello. El terzero dizie que ero mejor que perdiese vevir tomando de lo uno de lo al: ca esto era cordura: ca en el seso quanto mejor era tanto avie y mayor cuydado como se pudiese facer complidamientres.

E otro si en la uentura quanto mayor era que tanto avie y mayor peligro; porque no es cosa cierta. Mas la cordura derecha era tomar el seso, aquello que entendiese omne que mas su pro fuesse; e de la ventura guardase della en lo que fuese su pro.

E despues ovieron dichas sus razones much affincadas mandoles el Rey quel aduxiese ende cada uno muestra de prucba, daquello que diziese, e dioles plazo qual le demandaron, e ello fueronse a catar sus libros cada segunt su razon. E quando llego el plazo vinieron cada unos antel Rey con su muestra. E el que tenie razon del seso troxo Acedrex con sus iuegos, mostrando que el mayor seso oviese, e estudiessse apercebudo podria vencer all otro. E el segundo que tenia la razón de la ventura troxo los Dados mostrando que no llegando el omne por ella a pro, o a danno. El terzero que dizie que contadas e puestas en su casa ordanadamientre, e con sus dados, que las moviessen para iugar; segunt se muestra en este libro que fabla apartadamientre desto. En que face entender, que por el iuego dellos que el qui las sopiere bien iogar, que aunque la suerte de los dados le sea contraria que por su cordura podra iogar con las tables de manera que esquivara el danno, quel puede venir por la aventura de los dados. E porque el acedrex es más asossegado iuego e onrrado que los dados nin las tablas; fabla en este primeramientre del: e muestra como ha de seer el tablero fecho e quantas casas ha en el, e cuales son los iuegos, e como los mueven iogando con ello e tomando los unos con los otros, e quales meiorias an los unos trebeios sobre los iogadores de saber iogar en guisa que uenzan, e non sean uenzudos e de como dan xaque al rey que yr al maior trebeio de todos los otros: que es una manera da affrontar al sennor con rerecho e de comol dan mate que es una manera grant desonrra assi como si uenciessen el matassen. E otros iuegos ay de muchas maneras. Pero todos fueron fechos a semeiaça de las cosas que accaecieron segunt los tiempos, que fueron, o son, o podrían seer, mostrando de como los Reyes en el tiempo de las guerras en que se facen las huestes, han de guerrear a sus enemigos punando de los vencer, prendiendolos, e matandolos, o echandolos de la tierra. E otro si como en el tiempo de las pazes an de mostrar sus thesoros, e sus riqueças, e las cosas que tienen nebles, e estrannas. E segunt aquesto fizieron iuego los unos XII casas los otros de X los otros de ocho los otros de VI los otros quatro; a assi

fueron descendiendo fasta en una casa; que partieron en ocho partes. E todo esto fizieron por grandes semeianzas segunt los saberes antiguos que usaban los sabios. Pero entre todos los otros iuegos escogieron pordiximos. E en la segunda los peones. E como quier que estos iuegos son nueve quanto en las casas no son mas de seys segunt se doblan. Ca los teffiles e los Cavallos e los Roques que son seys, se tornan en tres e con el Rey, e con ell Alfferza e con los peones, que son cada uno por si farenze seys. E puhieronlos assi doblados porque quando alguno daquellos toman que finque otro daquella natura pora dar xaque o mate al Rey, o por amparoble. Otrosi pusieron dell Alffferza; que quando le perdiessse pudiendo llegar, qualquiere de los peones fasta la casa postrema dell otra parte del Acedrex onde mueven los iuegos mayores, dent adelant fuessen Alfferzas, que se pudiesse disponer bien como la primera e andar dessa guisa. E esto es por que soben del estado de los menores al de los mayores.

E Rey pusieron que nos pudiesen tomar; mas quel pudiesse dar xaque porquel pudiesen fazer salir de aquel lugar do soviesse como desonrrado. El sil arrenconassen de guisa que non oviesse casa do yr pusieronle nombre de las casas de medio. E cabo dell en la otra casa de medio esta otro trebeio, que es asemeiança dell Alfferenz, que tienne la sienne de las sennales del Rey e algunos omnes a que no saben el nombre e llamanle Alfferza. E estos dos trebeios cada uno iuega por si, e no a otro ninguno en todos los XVI trebejos que los semeie. E en las otras dos trebeios que se semeian, e llamanlos Alffiles en Algaravía, que quiere tanto dezir en nuestro lenguaie como Ellefantes que solien los Reyes llevar, en las batallas, e cada uno levava al menos dos que si ell uno muriese quel fincasse ell otro. E en las otras dos casas cabo destas estan otros dos trebeios, que semeian e llamanlos comunalmientre Cavallos, mas los sus nombres derechos son Cavalleros, que son puestas por Cabdiellos por mandado del Rey a ordenar las azes de las huestes. E en los otros dos casas de cabo estan otros dos trebeios que se semeian otrossi, e llamanlos Roques e son fechos anchos e tendudos que son a semeiança de las azes de los Caballeros.

En la primera az estan los iuegos mayores que mejor e más comunal el de las VIII casas: porque nos es tan nagarosa, como el de las diez o dent arriba, ni otros ni tan appresurado como el de las seys, o

dent aysuo. E por endel usan comunalmientre los omnes en todas las tierras mas que los otros iuegos. E la figura del tablero es que ha de ser quadrado e ha de auer ocho carreras, e en cada carrera ocho casas que son por todos desaesenta e quatro casas. E la meytad de las casas an de se duna color e la meytad de otra, e otros si los trebeios.

De quantas colores an de seer los trebeios del acedrex. —Los trebeios han de seer treynta e dos. E los XVI duna color deben se entablar en las dos carreras primeras del tablero. E los otros diezeseys de la otra color an de ser entablados dell otro cabo del tablero en essa misma manera, a derecho de los otros. E de estos XVI trebeios los VII son menores que fueron fechos a semeiança del pueblo menudo que va en la hueste. E los otros iuegos que son mayores, es el uno asemeiante del Rey que es sennor de la hueste, e aquel debe estar en la una Xamat, que es tanto como muerto e esto fizieron por acordar el iuego. Ca se alongarie mucho si todos los trebeios oviessen a formar fasta que fincassen ambos los Reyes solos o ell de uno dellos.

Del andamiento de los trebeios del acedrex. —El andar de los iuegos fue puesto por otro si por esta razón que vos diremos. Ca assi como el Rey non se debe arrebatat en las batallas, mas yr mui a passo, e ganandi siempre de los enemigos, e punando como los venzea: assi el Rey de los trebeios no a de andar mas de una casa en so derecho; o en sosquino, como qui cata a todas partes en derredor dessi metiendo mientes en lo que ha de facer.

Ell Alfferza anda a una casa sosquina; e esto es por aguardar al Rey, no del partir del por encobrirle de los xaques e de los mates quando ye los dieron o pora yo adelante ayudandol a uenzer quando fuere el iuego bien parado. Pero bien puede la primera vez saltar a tercera casa, o en derecho o en sosquino, e aunque este otro trebeio en medio. E esto es a manera de buen cediello, que se adelante en los grandes fechos, en las batallas, e acorre a todas partes alli o las menester. E en este andamiento ayuntasse con los sus peones e vuelvesse a ellos assi como si los esferçase que non se y partiessen, e estudiessen en uno para fazer lo meior, e en esto guarda antessi, parandose ante los otros. E por ende quando ell Alfferza, esta assi travada con los peones llamanle Alfferzada.

Los Alffiles saltan a tres casas en pospunta, a semeianca de los Ele-

fantes que traíen entonces los Reyes, que no osaba ninguno parasseles delante, e facíenles los que en ellos estaban yr en sosquino, a ferir en las azes de sus enemigos de guerra, que non se les pudiesse guardar.

Los Cavallos saltan de tres casas contando las dos en derecho de sí, e tomando la tercera en sosquino a qual parte quiere. E esto es a semeiança de los buenos cabdiellos que acabdiellan las azes, volviendo los Cavallos a diestro, e a siniestro por a guardar los suyos e uenzer a los enemigos.

Los Roques iuegan en derecho quanto pueden yr ante sí, o a çaga, o a diestro, o a siniestro; e esto a semeiança de las azes de los Caballeros que van todavía quanto pueden en derecho, o contra qual parte, entienden que será mejor, porque más ayna puedan vencer a aquellos con que lidian.

Las peones no van mas de una casa en su derecho assin como la peonada de la hueste: non pueden andar sino poco, porque van de pie, e llevan a cuestras sus armas, e las otras cosas que an menester. Pero

AJEDREZ EN LA EDAD MEDIA

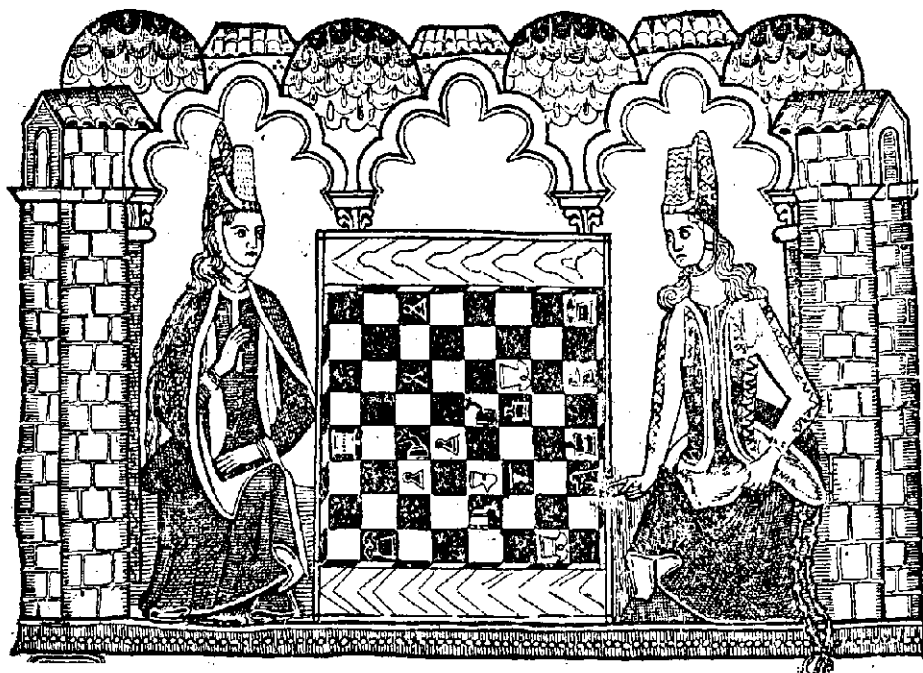


Diagrama del «Libro de los Juegos», de Alfonso X el Sabio

bien hay algunos que usan a iogar de los peones a tercera casa la primera vez, e esto es fasta que tonen ca después no lo pueden facer. E esto es a semeiança que quando el pueblo menudo roban algunas cosas que las llevan a cuestras.

De qual manera deben tomar en los iuegos del acedrex.—El tomar de los iuegos unos a otros es de esta guisa. El Rey toma en todas las casas, que diximos que podie yr, qualquiere trebeio de la otra parte, que y este, sino oviere otro alguno de la otra parte de aqeul trebeio quel ampare. E esso mismo facen los otros iuegos mayores, assi como los Alffiles, e los favullos, e los Roques. Mas ell Alfferza non puede tomar la primera vez, sisse despusiere yendo a tercera casa. Mas después que fuere despuesta tomara en la segunda casa, en sosquino segunt en su anda miente.

Los peones otrossi como quier que puedan yr a tercera casa la primera vez, si quisieren non pueden tomar en ella, mas tomaran en sosquino yendo adelante a una casa. E esto es a semeiança de los peones, que so non pueden ferir estando en derecho ell uno contra lotro, aguardándose, mas fiere call otro que esta en sosquino, que se no aguarda del tanta.

De las aventaias de los trebeios del acedrex.—Las aventaias de los trebeios, que an los unos sobre lo sotros, son grandes. Ca el Rey acotado en guisa que puede tomar a todos, e ninguno non pueden tomar a el. E esto es a semeiança del Rey que puede fazer iusticia en todos los que merecieren que mas por esso non deve poner la mano ninguno en el por a prenderle, non ferirle, ni matarle, aunque el fiera, o prenda, o mate. Mas bien le pueden fazer uerguenza en tres maneras faciondol salir de la casa do esta ,o embargandol la casa do quiere entrar, e nol dexar tomar lo que quiere.

Ell Alfferza a otrossi gran aventura: porque guarda mas de cerca al Rey que los otros iuegos; e es mejor que los alfiles. E otrossi guarda e toma adelante, e atras lo que los peones non pueden fazer como quier que faga alfferzada con ellos, segun es sobre dicho. Los Alffiles en aventura sobre los peones porque toman mas de luenne, e fazen otrossi alfílada desta guisa: Quando ell Alfíl esta en el tablero, si algun peon esta de pos ell a una casa en sosquino segunt su andamiento guarda ell peon al Alfíl. E si otro peon esta en guarda del primero en la otra

casa do el Alffill. E de esta guardan todos tres uno a otro. E en esto llaman Alffilado. El Cavallo a mayor avantaia que todos los otros trebeios dell Acedrex, sino el Roque; ca el que sopiere con el Cavallo bien iogar moviendol de la primera casa dell un canto del tablero, tomará quantos trebeios fueren en todas las casas del tablero que son sessaenta e tres sin la casa dondel moviere, que nunca yerre de tomar segunt si andamiento.

El Roque, a amior aventia que todos los otros trebeios dell Acedrex; porque puede en una vez, dell un cabo del tablero, faltal otro en su derecho, a qual parte quisiere; si no estuviere en la carrera algun trebeio de los suyos quel embargue; o otro ageno que tome porque ayar de fincar en la casa daquel que tomo.

De como el Rey, e todos los otros trebeios del Acedrex pueden andar e tomar; los unos en todas las casas del tablero, e los otros en dellas.—El Rey puede andar e tomar en todas las casas del tablero, e los otros en dellas.—El Rey puede andar e tomar en todas las casas del tablero en XVIII ueces; e tornarse a su casa.

El Alfferza puede andar en treinta e tres veces, todas las casas de el tablero, que el la debe andar: e tornarse a su casa; pero nol contando quandol acaece por fuerça de entrar dos veces en una casa.

El Alffil puede andar, e tomar, a seys casas del tablero con la suya e no a más.

El peón puede ser fecho alfferza en seys vezes que ande las casas una a una, e tornarse a su cas, pues que fuere alfferçado en tantas veces, como la otra alfferza, andando todas las casas del tablero, que puede andar. E magüer que dos vezes entre en una casa, no lo pudiendo escusar, que nos sea contada mas de por una.

El andar del Roque non puede se contado, por que ander luenne e cerca por todo el tablero; pero quiere en so derecho, en todas partes, segunt su andamiento.

E estos andamientos todos convienen que los sepan aquellos que bien quissieren iogar all acedrex: ca plenos desto no lo podrien saber non entender los iuegos de partidos que an saber los omnes por el noio que an dell maior iuego quando se faze todo complidamientre, bien como metieron por aquella razon mesme los dados en el acedrex, porque se iogare mas ayna.

E posieron el seys que es la maior suerte del dato al Rey que es el mas onrrado iuego del Tablero. En el cinco ell Alfferza. E el quarto al Roque. E el tres al Cavallo. E ell dos all Alffil. E en un punto que llaman as al peon.

E por que los iuegos dell acedrex se departen de muchas maneras, e magüer que fagan ellos iuegos de partidos; en algunas y a que toman los trebeios todos, e en los otros dellos. Queremos vos aqui fablar primeramiente del iuego que se faze de todos los trebeios complidos e mostrar vos de como es fecho el tablero, e las fayciones de los trebeios. Mas las que se fazen mejor, e mas complidamiente an de seer fechas desta manera.

El Rey deve estar en su siella, con su corona en la cabeça, e la espada en la mano assi como si inolgasse o mandase fazer iusticia. El Alfferza deve ser fecha a manera del Alferez maior del Rey, que lleva la senne de las sennales del Rey, quando an a entrar en las batallas.

Los Alfiles an de ser fechos a manera de elefantes e castiellos encima dellos plenos de omnes armados como si quississen lidiar.

Los Cavallos an a seer fechos a manera de caballeros armados assi cabdiellos que son puestos por mandado del Rey por acabdellar las azes.

Los Roques deben ser fechos assi como azes de Cavalleros armadas que estan much espessas teniendose unos a otros.

Los peones an de seer fechos a manera del pueblo menudo, que estan armados, e ginsados, quando quier lidiar. Mas por que en todas las tierras que iuegan acedrex serien muy grieves de se fazer tales iuegos como estos buscaron los omnes manera de como se fiziesen mas ligeramente e mas sin costa; pero que se contrasemeien en algun poco a aquestos que diximos. E la figura dellos que es mas usada en todas las tierras e sennaladamiente en Espanna en esta que aqui esta pintada.

Pues que acabado avemos el iuego maior del Acedrex de como se iuega complidamiente: Queremos dezir de los iuegos de partidos que assacaron los omnes, en el que son cosas nuevas estrennas de oyr, a por esso se pagan dellas; e otrossi por que se iuegan mas ayna ca son iuego contados, e sabudos e saben a quantas regaotas despues que iobaran san dacabar. Pero fablaremos primero de los maiores iuegos de partidos, que se fazen con todos los trebeios del Acedrex, que non tue-

llen ende ninguno, e despues diremos de como van minguando fasta los menos que pueden seer. E queremos luego dezir del iuego que llaman forçado. E esto es por que como quier que se iuegue por cuenta, a en el daver fuerça porque va omnecontra su voluntad perdiendo el mejor trebeio por el peor e aviendo a fazer queriendo, o non poniendol en casa por el otrol aya a tomar por fuerça segunt el andamiento del tablero so quel pusiere. E este juego se entabla bien como el primero, e daquela guisa andan los trebeios, e se toman unos a otros, sino que es y la fuerça, demas. E por ende an a seer sabidores lo quel iogaren que non pongan los trebeios maiores en logar que los ayan a dar por los menores e mas viles. Ca en esto iace y toda la sabiduría desde iuego e el departimiento. E por esta fuerça que diximos le llaman iuego forçado. Mas porque algunos cuentan que las donzellas le fablaron primero en la tierra de ultramar dizen le iuego de Donzellas”.

En este período de tiempo el ajedrez popular era un juego de azar que se jugaba con los dados, cruzándose importantes apuestas. Este hecho suscitó una gran confusión en el criterio moral que mereció según los diferentes puntos de vista. De ello es una confirmación la carta del monje benedictino y Cardenal de Ostia, Petrus Damiani, dirigida a S. S. el Papa Alejandro II, en donde, entre otras cosas, puede leerse: “Me avergüenzo al tener que nombrar ciertas ineptias tales como la caza, la cetrería, y sobre todo la pasión por los dados o el ajedrez (*alearum insuper furiae vel scachorum*’), que convierten a los clérigos en arlequines. Viajando con Gerardo, Obispo de Florencia, he sabido que había jugado al ajedrez en uno de los albergues en donde pasamos la noche; apoyándome en que se puede destituir a los obispos que juegan a los dados, impuse una penitencia a Gerardo, pues aun cuando los cánones no hablan del ajedrez, creo que este juego se halla también incluido en la palabra dados.”

Hasta el pontificado de León X (1513) continuaron las prohibiciones citadas, que de hecho fueron anuladas por este gran Papa, según se puede leer en el tomo IV de su biografía por William Boscoe: “La lectura del poema latino de G. Vida sobre el ajedrez causó tal admiración a León X no sólo por la novedad del asunto, sino también por la magnificencia de los versos, que apenas podía creer que los mortales fuesen capaces de inventar dicho juego sin mediar la inspiración del

cielo. Nadie mejor que él podía juzgar sobre el mérito del mencionado poema, pues dejando aparte el gusto exquisito que poseía tan célebre Papa, fue asimismo algo aficionado al ajedrez, concibiendo las más difíciles combinaciones propias de este juego con tanta prontitud como buen éxito."

Otro hecho histórico digno de consignarse es la afirmación de Hernando del Pulgar en su admirable crónica sobre los Reyes Católicos, de que Fernando V fue muy aficionado a jugar al ajedrez.

Esta afirmación está comprobada en una colección de cartas debidas a este autor o tal vez a Pedro Mártir de Anglería, o Bernáldez, o quizá a otro autor contemporáneo. Una de estas epístolas, copiada del legajo por M. J. Lavallée y publicada en 1845, dice así:

"Señor doctor: Va. Md. recordará, sin duda alguna, los buenos consejos que nos dio Antonio Nebrija en sus últimas lecciones. No desdeyeis jamás, decía tan estimable profesor, la más mínima circunstancia, pues a veces puede ser causa de los más grandes acontecimientos. Un hecho reciente, y que me apresuro a comunicaros, demuestra la cordura del consejo.

Ya sabéis que cuánto don Fernando se complace en jugar al ajedrez. Cual todas las personas aficionadas a tan complicado juego, otorga la mayor importancia al resultado de la Partida. Astuto en alto grado, artificioso, escribiera, a no ser por el merecido respeto que debemos a su Alteza, deja en calculado abandono a las piezas de su juego para luego burlarse del incauto que se decide a tomarlas creyendo descuidados lo que son en realidad taimadas añagazas.

Ayer, a pesar del mucho calor, que convidaba más bien a dormir la siesta que a quebrarse la cabeza, determinó matar las primeras horas de la tarde jugando una partida contra Fonseca, que es una de sus habituales víctimas. El encuentro tuvo lugar en las habitaciones particulares de la Reina, y allí asistimos, entre muchos otros, el Conde de la Tendilla, Ponce de León, Gonzalo de Córdoba y este servidor de vuestra señoría, que fuimos nombrados jueces del campo. Algunas nobles damas, situadas junto a uno de los anchurosos ventanales de la sala y agrupadas alrededor de un enorme telar, ocupábanse allí de dar los últimos puntos a un magnífico tapiz destinado a la Virgen del Pilar. La vieja Beatriz Galíndez, o sea la Latina (así la apodan los cortesanos),

conversando con las dos en latín, mientras Don Fernando, atendiendo tan sólo a su partida, vapuleaba duramente al pobre Fonseca. En este momento, la mano de un paje levantó la cortina correspondiente a la puerta principal del salón e introdujo a Fray Fernández de Talavera, obispo de Avila y confesor de la Reina.

Después de saludar el virtuoso prelado a los regios esposos, apresuróse a interrogar a Doña Isabel, rogando que le participara las decisiones tomadas respecto al genovés Cristóbal Colón.

Ya os comuniqué en otra de mis epístolas los atrevidos proyectos que alienta, contra viento y marea, tan audaz navegante; proyectos más conocidos hoy día que las coplas de Mingo Revulgo. Muchos lo tienen por loco rematado, muy pocos le consideran hombre de genio. Dícese que ahora pretende, a mi entender con sobrada razón, el nombramiento de almirante para encargarse del mando de la pequeña flota que ha de navegar con rumbo a ignotas tierras, o llegar quizá a la costa oriental de Asia, donde se encuentra la dorada isla de Cipango descrita por Marco Polo. Pero como andan en dimes y diretes respecto a la concesión de la expresada dignidad, que igualaría al solicitante a nuestro Almirante de Castilla, el vulgo murmura que Colón ha tomado la vuelta de Palos en espera del término de las negociaciones y decidido abandonar definitivamente España si no le otorgan lo que demanda.

V. Sría. comprenderá ahora el por qué de la pregunta más arriba indicada y hecha por Fray F. de Talavera a Doña Isabel. Aunque abrí mucho los oídos no pude entender la respuesta de nuestra piadosa Soberana; sólo llegó a mí la voz de la Latina que en tono de dómíne adujo: —Si fuese simplemente cuestión de dinero, creo que irrogaría perjuicio regatearlo, pues como ya ha dicho Dyonisio Cato en sus dísticos, 'no dubites cum magna petas, impendere parva'. Pero ahora se pide además de eso una dignidad que no es bueno prodigar. Vuelvo, pues, a las andadas creyendo archi-extravagante sostener que existen tierras debajo de nuestros pies en donde los hombres caminan cabeza abajo como las moscas.

Como estas palabras fueron pronunciadas con cierta animación y en voz muy alta, llegaron claramente a oídos de cuantos estábamos allí, incluso a los de ambos combatientes, ensimismados en su partida.

Fonseca, que tenía su juego en lamentable estado, aprovechó la

ocasión para romper el silencio con la esperanza de distraer al temible adversario. —Para mí —dijo—, soy del parecer de Cosmes Indicopleustes: el mundo es cuadrado como este tablero y está rodeado de agua por todas partes, después de lo cual no existe más que el abismo. Por eso los Arabes, en sus cartas de marear, pintan al extremo del Océano una mano negra y descarnada dispuesta a hundir al temerario que ose aproximarse al insondable precipicio.

—En verdad, en verdad, señor Fonseca —arguyó Fray F. de Talavera— me hacéis caer en la tentación de recordaros lo dicho por Don Alfonso el Sabio en parecidas circunstancias: 'Si el mundo está hecho así, Dios habría debido consultarme antes de crearlo; tal vez habría podido darle algunos buenos consejos'.

Mientras tanto, doña Isabel, que se había acercado a la mesa en donde se jugaba la partida, decía a su regio esposo: —Señor, ¿no os parece que podríamos conceder a Colón el empleo de almirante, aunque únicamente en las tierras y continentes que pudiera adquirir en el Océano? De ese modo quedarían a salvo las prerrogativas disfrutadas en su distrito por el grande almirante de Castilla.

—Luego cuidaremos de eso —respondió el Rey, a todas luces pensativo y fijándose poco en las jugadas.

Fonseca vio el cielo abierto, y aprovechando con destreza los descuidos cometidos por su adversario pronto logró superioridad de juego.

—La dama de vuestra alteza ha imitado a los navegantes temerarios aproximándose demasiado al abismo; la mano negra va a cogerla y está perdida sin remedio.

—¡Malhaya el genovés! —murmuró Don Fernando frunciendo el entrecejo—. Voy a perder una partida regalada.

E intentó parar el golpe con alguna zancadilla hábilmente tendida. Fonseca no mordió el anzuelo y su contrario perdía a cada instante más y más terreno.

—Lo que es ahora —atrevióse a decir Fonseca frotándose las manos— la lucha no puede prolongarse más. A vuestra alteza no le queda otro remedio que doblar las torres para evitar el mate inmediato.

—Pero, señor —objetó Doña Isabel—, o yo estoy ciega o creo que el blanco gana la partida.

Y uniendo la acción a la palabra retuvo con la mano el brazo de su

esposo, que iba a ejecutar la maniobra indicada por Fonseca. Don Fernando, empero. malhumorado e influido por el apremiante jaque de la torre enemiga, no atinaba en las jugadas precisas para ganar. Levantó la cabeza como en demanda de ayuda; sus miradas se encontraron con las mías, que le aseveraban la victoria. Cargando entonces sobre la diestra mano su noble y anchurosa frente, meditó de nuevo un buen rato. Ilumináronse al fin sus facciones, plácida sonrisa asomó presto a sus labios, que pronunciaron luego con enérgico acento:

—Fonseca, eres difunto; ni mis distracciones te valen. E hizo rápidamente las jugadas predecesoras al mate. Levantóse acto seguido el rey de su asiento y dirigiéndose a la Latina le dijo con cierta ironía:

—¿Y bien, doña Beatriz, qué es lo que decíais hace poco sobre los hombres y las moscas?

—Señor, nadie puede vanagloriarse de no errar alguna vez. Ya lo dice Plinio: *'Nemo mortalium omnibus horis sapit'*.

—Opinais, pues, que es propio de sabios mudar de consejo. Yo también —añadió Don Fernando— lo entiendo así, y pienso ordenar a don Juan de Colona que extienda el nombramiento de Almirante a favor de Colón, tal como lo ha indicado vuestra amiga la Reina.

Doña Isabel llamó entonces a uno de sus pajes.

—Alonso, monta en seguida a caballo y corre al encuentro de Cristóbal Colón, que sigue la ruta de Palos de Moguer. Dile que vuelva pronto y esperanzado a nuestros reales de Santa Fe.

Ya lo veis, señor doctor. ¿No es el caso de repetir lo que nos decía Antonio de Nebrija, “que las cosas más insignificantes son a veces causa de grandes acontecimientos”? Si el genovés llega a descubrir tierras, como lo espero y ansío, bien podrá decirse que mucho influyó en el supuesto suceso el movimiento de un simple peón de ajedrez avanzando con precisión y a tiempo un paso.

Que Dios conserve en su santa guarda a V. Md. por luengos e infinitos años.”

* * *

A título de curiosidad, y sin que pueda considerarse rigurosamente histórico, transcribo seguidamente una recopilación de amenas anécdotas que ilustran sobre la bondad del ajedrez en cualquier época.

Refiere Séneca que en el año 37 después de Jesucristo, el romano Julius Canus, condenado a muerte por Calígula, se hallaba jugando una partida de "ludus latrunculorum" cuando un centurión se presentó ante él para cumplir la sentencia. En este momento supremo, Canus, sin perder la calma, examinó la posición de la partida y demostró cómo podía ganar; luego, tomando por testigo al centurión dijo a su adversario: —No te aproveches de mi muerte para negar tu derrota.

Y después de haber persuadido a los que presenciaban la partida que la victoria le correspondía, marchó tranquilamente hacia el suplicio.

* * *

El año 1069 subió al trono de Sevilla el último soberano abadies Almotámid, cuyo primer ministro era el famoso poeta Ben Ammar. En cierta ocasión, el ejército de Alfonso VI el Bravo, rey de León, avanzaba contra Sevilla, que se encontraba indefensa, y el ministro musulmán buscó un ardid para alejar el peligro que se le avecinaba. Conocía Ben Ammar a Alfonso VI por haber estado varias veces en su corte en calidad de embajador, y sabía la pasión que el monarca católico sentía por el ajedrez. Salió Ben Ammar al encuentro del enemigo como negociador llevando consigo un magnífico ajedrez de sándalo, ébano y áloe que con maña mostró a los cortesanos. Uno de éstos habló al Rey del juego que llevaba el musulmán, y Alfonso VI tuvo deseos de verlo y, una vez visto, de poseerlo. Ben Ammar le propuso jugar una partida, añadiendo: —Si me ganas, tuyo será el ajedrez, y si pierdes me otorgarás lo que te pida. El monarca, sin sospechar el lazo que se le tendía, aceptó el trato, jugó y perdió. Entonces Ben Ammar le dijo: —Puesto que te he ganado, lo que te pido es que tú y tu ejército os volváis a vuestro país.

Alfonso VI montó en cólera y se dispuso a seguir su avance, pero los nobles le disuadieron de su empeño alegando que el primero de los reyes cristianos no podía faltar a su palabra empeñada. Alfonso VI se volvió a su país, si bien llevándose el doble tributo que el visir le pagó en el acto y el ajedrez, que le fue regalado.

* * *

El año 1119 los franceses fueron derrotados en la batalla de Brenneville por el ejército inglés, que perseguía implacablemente al enemigo

huyendo en desbandada. Un inglés asió por la brida el caballo de Luis VI el Gordo, gritando: —El rey está preso.

Luis le respondió: —¿No sabes que ni siquiera en el ajedrez se puede capturar al Rey?

Y mientras esto decía asestó tal golpe con la maza al soldado inglés que le dejó muerto en el acto.

* * *

Juan sin Tierra se dedicaba a sus placeres mientras las tropas francesas avanzaban sobre Normandía. El rey de Inglaterra decía: —Dejemos actuar a los franceses, que yo en un día recobraré lo que ellos hayan tardado un año en conquistar.

Pero cuando tuvo noticia, en 1204, de la toma de Chateau-Gaillard, se retiró a Londres, y allí los diputados de Ruan le anunciaron que rendirían la ciudad al enemigo si no les enviaba socorros en el plazo de un mes. Pero mientras esto se oía se hallaba jugando una partida de ajedrez que le era desfavorable, y malhumorado los despachó con estas palabras: —Inoportunamente venís a interrumpirme; no tengo para vosotros ningún socorro, así que podéis hacer lo que os plazca mejor.

Y de esta forma Juan sin Tierra perdió Normandía, que volvió al dominio francés.

* * *

El conde de Flandes, Ferrand, solía jugar al ajedrez con su esposa, a la que maltrataba siempre que ella ganaba la partida. En 1214, Felipe Augusto, en la batalla de Bouvines, venció e hizo prisionero a Ferrand encarcelándolo en la torre del Louvre. Su esposa, la condesa Juana, tuvo libertad para gobernar sola sus estados y elegir para sus partidas de ajedrez jugadores más correctos.

* * *

En 1547, el emperador Carlos V tenía preso al duque de Sajonia, Juan Federico, a quien amenazaba duramente para obligarle a que le cediera el estado de Wurtemberg.

El duque replicó: —Bien podría su majestad cesárea hacer de mí

lo que quisiere, pero nunca inducir miedo en mi pecho. Efectivamente, había demostrado ya su sangre fría cuando se encontraba jugando al ajedrez con Ernesto, duque de Brunswick, y le fue pronunciada su sentencia de muerte. En ese trance, el más terrible de su vida, Juan Federico, sin inmutarse, dijo a su adversario: —Continuemos la partida. La sentencia no se cumplió y Carlos V devolvió la libertad al esforzado duque de Sajonia.

* * *

M. de Choisy regresaba de su hacienda de Normandía en 1580 y, al llegar a Meulan, coincidió en su hospedaje con el viceintendente del Tesoro. Entablaron conversación, cenaron juntos y después jugaron al ajedrez. M. de Choisy, que era un hombre muy político, se dejó ganar, con lo que se granjeó las simpatías de su recién conocido. Con tal motivo le introdujo en la Corte, empleándole en asuntos importantes. Enrique III le nombro Consejero de Estado y le admitió en sus juegos y distracciones, lo mismo que lo hiciera su sucesor Enrique IV.

* * *

Vivía, en el año 1712, en Alepo el célebre campeón Stamma. Cierta pachá, encontrándose en dicha ciudad, conocedor de los méritos del ajedrecista, le propuso llevarle a Stambul para que jugara con el sultán Achmet III, a cuyo fin le pagó el viaje y le regaló un vestido nuevo.

Cuando el campeón, acompañado del pachá, compareció ante el sultán, dejó sus babuchas en la antecámara, como era la costumbre.

Comenzó el juego y el sultán ganó fácilmente la primera partida, lo que le enojó, y lleno de cólera dijo al pachá: —¿Cómo te atreves a presentarme como un gran jugador a este hombre que ha sufrido tan ignominiosa derrota?

Entonces el pachá, dirigiéndose a su protegido, le preguntó por qué motivo había jugado tan mal. La respuesta de Stamma fue: —Señor, he dejado en la antecámara las babuchas nuevas que me regalaste, y el temor de que puedan quitármelas me preocupa de tal forma que me

impide desplegar la fuerza necesaria para luchar con un adversario tan formidable como el Sultán.

Al oír estas razones, el sultán ordenó que diesen las babuchas al ajedrecista, y desde ese momento Stamma ganó todas las partidas que jugaron, sin que por ello mostrase disgusto alguno su ilustre antagonista.

* * *

Durante el famoso match Steinitz-Zukertort, celebrado en 1886 para disputar el título de Campeón Mundial, un escocés, ferviente admirador de Steinitz, le obsequió con una caja de cigarros puros cuyo aspecto era bastante dudoso. Terminado el match, el escocés preguntó a Steinitz, vencedor del encuentro, si le habían gustado los cigarros, a lo que el campeón respondió:

—Han sido maravillosos, y gracias a ellos he ganado el match.

—¿Cómo es posible? —objetó el escocés.

—Porque Zukertort se los fumó todos.

3

LOS VOCABLOS

Un importante colaborador de la Historia es la semántica de aquellos términos con que vamos designando los objetos a medida que los conocemos para dotarlos de una denominación propia; ello nos marca una trayectoria, a través del tiempo, de los lugares recorridos por aquellas cosas sometidas a investigación, y aunque la exactitud no sea la resultante perseguida, por la cantidad de imponderables que dificultan el descubrimiento certero de los caminos que conducen al origen, al menos puede obtenerse una pista bastante aproximada. Esta es la razón por la que vuelco en estas páginas los conocimientos más importantes sobre la posible significación de las palabras con que se nombran los elementos fundamentales del juego.

AJEDREZ

Casi están de acuerdo todos los autores en señalar que este vocablo se deriva del árabe *xetrench*, y, a su vez, éste del sánscrito *chaturanga*, y así lo confirma la Real Academia Española en su *Diccionario*.

No obstante, existen otras opiniones, como la de Mariano Ezcurra, quien en su libro *Filosofía del Ajedrez*, sostiene que el nombre del juego proviene del latín *age dextre*, cuya traducción sería, actúa hábilmente, o algo análogo. Pero dejando aparte este ingenio etimológico, inadmisibles por otra parte, ya que en Roma como más adelante veremos se usaron otras denominaciones, volvamos al *chaturanga* sánscrito. La significación (*chatur*, cuatro; *anga*, temas) del vocablo, cuatro temas o cuatro luchas, no ha trascendido a la evolución de la palabra. Así el término persa *shatrang*, si bien es una transformación sometida a las

leyes de la filología, de *chaturanga*, su traducción cambió radicalmente porque ahora quiere decir juego del Rey. Pero aún mayor distancia se observa en la correspondencia con los nombres de los países europeos en donde los derivados *scacos*, de la baja latinidad, *scachi* italiano, *echecs* francés, *scacs* catalán, *schach* alemán, etc., no tienen otra significación que cuadrado o casilla, equivalente a nuestro *escaque*. De otro lado, en Borneo se llama al ajedrez *mainchatur*, es decir, juego de las casillas.

Esta falta de unidad en la idea que encierran los distintos vocablos para designar una misma cosa en los diferentes pueblos, ha motivado que se ponga en duda la etimología sánscrita del ajedrez y se hayan buscado otros orígenes.

En realidad, en nuestro idioma, la palabra ajedrez no tiene ninguna acepción aparte de la que hace referencia exclusivamente al juego en sí. Y lo mismo ocurre con el *zatrikion* de los griegos, entre los cuales se les consideraba exótico en su lenguaje.

Aunque Covarrubias sostiene que ajedrez se traduce como nombre de su inventor Xerxes, y Urrea dice que *xetrench* significa comenzón de sarna, porque los jugadores de ajedrez siempre tienen inquieto el juicio cuando juegan, resultan extremadamente dudosas tales afirmaciones por no tener una base firme sobre la que apoyarse.

Pedro Gregori indica que la voz *scachs* es de origen hebreo, en donde significa rodear o sitiar. Sin embargo, ningún historiador de este antiquísimo pueblo cita que los hebreos tuvieran un juego parecido al ajedrez.

Por último se ha abogado por una etimología latina. Según Carrera, *scach* se deriva de *calculus* (piedrecita, diminutivo de *calx*) que al corromperse se convirtió en *scachos* (piezas). Los romanos conocieron el ajedrez con el nombre de *Ludus latrunculorum* que es el diminutivo de *latro*, palabra que en la antigüedad se traducía por soldado, en vez de ladrón, y según el testimonio de algunos textos latinos se deduce que por *Landus latrunculorum* no debe entenderse juego de ladrones, sino juego de soldados.

En resumen, que si el vocablo árabe *xetrench* convertido en ajedrez se dirige hacia el sánscrito, deberá traducirse por juego del rey; pero

si se encamina hacia el latín, entonces su significación sería juego de los cuadros.

No obstante todo ello, en Europa se ha conservado la tradición del origen asirio del ajedrez, señalada por Anna Comneno y basada en un manuscrito donde el tablero representa la ciudad de Babilonia bordeada por altas murallas, y las casillas los sesenta y cuatro mil pasos en que la citada ciudad estaba dividida. El juego representa la batalla de la vida.

REY

En todos los países y en los diversos aspectos del ajedrez existe la coincidencia de que el Rey es la pieza principal y el objeto del juego es dar mate al Rey adversario. Y también en casi todas partes se da a esta pieza el nombre de Rey o su equivalente en el país; así en Francia se le llama, Roi, en Inglaterra King, en la India Rajá, en Persia Sha, etcétera.

La importancia de esta figura fue descrita por Ovidio como el compendio de todo el ajedrez y señala también la norma actual de situar al Rey blanco en casilla negra y al Rey negro en casilla blanca.

DAMA

Se trata de una transformación de la figura que los persas llamaron *ferz* (general) de la que los franceses hicieron *vierge* (virgen), convirtiéndose a mediados del siglo XVI en la actual Dama, si bien esta opinión de Jaenich se ha puesto en tela de juicio al descubrirse que algunos autores del siglo XI llamaron *reina* a esta pieza.

En Grecia se la dio el nombre de *strategos*, Ovidio la llama *bellator* y durante el reinado de Carlomagno se la denominó *regina*.

De todas maneras resulta curioso ver a una mujer (la Dama) en los campos de batalla actuando osadamente y con más preponderancia que el resto de los trebejos, aun designándola como amazona; Ruy-López explica este fenómeno diciendo que algunos la llamaron así porque las amazonas fueron las primeras mujeres que intervinieron en la guerra.

El orientalista Hiram Cox sostiene la creencia de que los persas dieron a la palabra *ferz* el significado de valiente, y no el de general,

ni de visir, ni mucho menos el de reina. Y Pietro Carrera, tras de llamarla *donna*, explica que después del Rey es la pieza más importante del juego y que no representa a la esposa del Rey, sino al Capitán General, pero el vulgo al verla situada al lado del Rey incurrió en el error de nombrarla Reina, o con mejor criterio Dama o Señora, refiriéndose a Penthesilea, la dama guerrera, reina de las amazonas, que sobresalió por su valor en el ejército troyano, en la época en que Palamedes, rey de Eubea, inventó el ajedrez durante el sitio de la ciudad de Troya.

En realidad, los árabes y los persas no tenían Reinas en sus ajedrecs, ya que para ellos la sultana o favorita de su jefe no tenía ninguna importancia y por lo tanto el *ferz* era el visir o consejero y su movimiento sobre el tablero era más restringido y de menos importancia que el de la actual Dama.

En sánscrito, el nombre de esta figura es *mantri*, cuya significación es consejero. En España se la llamó primeramente *alferza* y hacia el el siglo XIII debió producirse el cambio de juego, ya que por esa época el rabino Ben Jachia hace mención de que "en el ajedrez hay una mujer que todo lo domina".

TORRE

En la actualidad, en todos los países se llama así a este trebejo, que era la más importante figura en el juego antiguo, y a la que se conocía con el nombre de *rock*. Pero el origen de esta palabra se halla en tinieblas y no hay acuerdo respecto a su etimología.

En sánscrito el nombre primitivo fue *roka* que significa barco, y al parecer más tarde se cambió por *rath*, esto es, carro de combate.

Al pasar a Persia fue convertida en *rokh* que quiere decir camello. Y cuando el ajedrez fue transmitido a los árabes, éstos admitieron la forma *roc*, la cual se aplica a un ave fabulosa de gran tamaño, si bien el rabino Jedahia afirma que también significa torre.

Por fin, Alfonso X el Sabio la llama *roque* (de donde proviene *enrocar*) equiparándola a la torre o castillo.

Esta solución semántica sería aceptable si no existiese otra opinión bien fundamentada con un origen latino.

En la Edad Media se representó a esta pieza con la forma de un elefante llevando sobre sus lomos una torre, y andando el tiempo se fue suprimiendo el elefante quedándose reducida simplemente al castillo o fortaleza, dándosele el nombre de *roc* derivado del latín *rupes*, cuyo significado es roca.

En la época en que los romanos designaban a las piezas con el nombre genérico de *calculus* (piedrecitas), las Torres, por ser elementos más valiosos del juego, fueron creciendo en tamaño hasta llegar a ser *rupes* y después *roculus*, de donde se deriva también el *rook* inglés, el *roc* francés y el *rocco* italiano, que el diccionario de esta última lengua define como pieza del ajedrez llamada así por estar en la frontera para defender a las demás piezas, formada a manera de fortaleza.

Carrera dice sobre esta figura que se llama *rocco*, que es lo mismo que roca porque está en el juego como una fortaleza, y también puede representar un oficial superior del ejército, o un famoso campeón, o la Torre del elefante, como se usaba antiguamente en países extranjeros y remotos salir en las batallas contra los enemigos.

Esta división etimológica nos conduce ante la incertidumbre de no saber si la actual Torre o *roc*, fue en un principio un barco, un carro de guerra, un camello, un ave fabulosa, o simplemente una fortaleza romana.

ALFIL

Esta palabra procedente del persa *pil* significa elefante y su origen se halla en la voz sánscrita *pilu*. Pero lo curioso del caso es que solamente en España y a última hora, se ha adoptado este término.

Un tratado inglés de autor anónimo, editado en Londres el año 1597 dice así: "Antiguamente los franceses lo llamaban impropriamente *foole* y los españoles, con alguna razón, *príncipe*, pues se halla más cerca del Rey y de la Reina que las restantes piezas".

Damiano, en 1512, también se expresó así: "se llama *delfino* que quiere decir príncipe", y los traductores escribieron en castellano *alfir*.

Carrera explica que algunos lo llaman *arfil*, corrupción de la palabra *arefilo* que significa amante de Marte (Ares), y añade que los *alfiles* son alféreces o porta-estandartes del ejército.

Muy interesante al efecto es cuanto dice el profesor alemán Mas-

mann, sobre el particular. El persa *fil* precedido del artículo árabe *al* sirvió en Occidente para nombrar al saltador en *al-philus*, *al-phinus*, *alficus*. De ahí en el antiguo ajedrez inglés *alphyn*, *awfyn*; en el antiguo italiano *d'elfino*, *alfil*, *alfiro*, *alfino*; en español *alfil*, *arfil*, *alferez*, *alfieres*. En Francia el *fil* se convirtió en *fol*, o bufón que en las cortes de la Edad Media no podía faltar. En Inglaterra este *fol* se elevó a la categoría de obispo (bishop) cosa que ocurrió también en Dinamarca, Islandia y Portugal. La poesía latina conserva indistintamente los nombres de *Alphinus* y *Episcopus*. A este obispo se la llamó también *Alficus cornutus*, refiriéndose probablemente a la mitra, llamada *cornu* en la antigüedad.

Otros opinaban que *alfil* procede de *alfa* o *alfi*, letra directora del alfabeto y por tal conferida como título a aquellas personas que tomaban la dirección de alguna empresa.

En catellano como se ha dicho, comenzó a llamarse *alfil* combinándolo con *alferez*, pero esta palabra no se deriva de *alfil*, sino de *al-feriz* que significa abanderado.

De ello se deduce que *alphinus*, *alfin*, *auffin* y *arfil* se ha transformado en época moderna y únicamente en España, en *alfil*, y que existen tres etimologías fundamentales: una de origen europeo (*arephilos*, amante de Marte), otra de origen asiático (*al-fil*, elefante), y una última de origen africano (*alphi*, de donde viene el *alphinus* latino).

CABALLO Y PEON

Sobre estas piezas me limito al texto de Duncas Forbes cuando dice: "Los europeos hemos tomado solamente de los árabes los vocablos para designar a la Dama, al Alfil y a la Torre, pero no los del Rey, Caballo y Peón, cuyos nombres, valores y movimientos han permanecido inalterables en todos los países desde los tiempos en que fueron colocados sobre el tablero, en las orillas del sagrado Ganges".

JAQUE—MATE

La etimología oficial de *mate* se basa en la palabra persa *mata* que quiere decir sorprendido, si bien en su primera acepción se la da el significado de falto de brillo o apagado.

Ponziano sostiene que la frase italiana *scacco matto* se deriva del latín *mactare*, matar o destruir. Esta misma etimología (del verbo latino *macto, as, are*) sustenta Carrera, y en este sentido el mate no es sino la muerte del Rey que da fin al juego. Sin embargo, Duncan Forbes se inclina por el origen persa *xah-mat*.

Jaque es igualmente de origen persa (*xha*, rey) y en su segunda acepción se le da el significado de valentón.

De la unión jaque-mate persa (*xah-mat*) se obtiene la traducción "el Rey está sorprendido", mientras que del latino *scacco-matto* la significación sería "el juego está muerto".

LIBRO SEGUNDO

1

DESDE LUCENA (1497) HASTA STEINITZ (1866)

El ajedrez que hasta ahora había sido tan sólo entretenimiento, comienza a adquirir importancia por los estudios que sobre él se realizan.

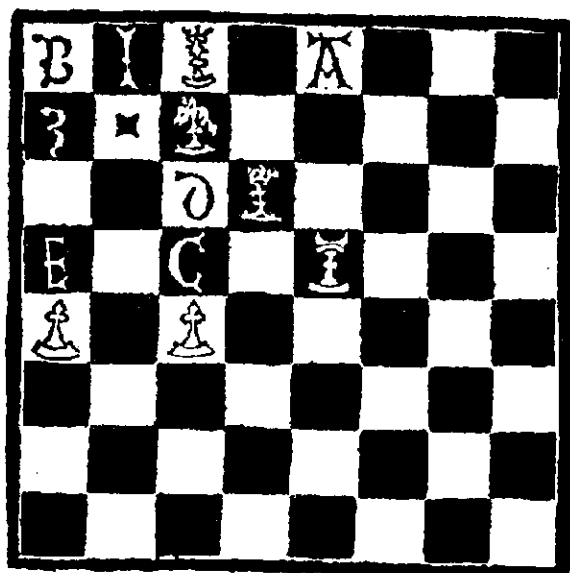
Del juego de los últimos tratados de la Edad Media (*Libro del Acedrex*, de Alfonso X el Sabio; *Incipit solatium ludi schacorum*, de Jaime Cessolis, y los manuscritos *Bonus Socius* —Nicolás S. Nicolai— y *Civis Bononiae*) al ajedrez del libro de Juan de Lucena, *Repetición de amores e arte de Axedres con CL juegos de partido*, publicado en Salamanca el año 1497, hay ya un abismo.

El xantranj pasó a ser primero acedrex y luego axedres, en su denominación, pero en su forma de juego la diferencia fue mayor.

En la última mitad del siglo XV, y precisamente en la Península Ibérica, comienza la transformación estructural del ajedrez. Ya en el libro de Alfonso X, vemos que a los Peones se les permite avanzar, a veces, dos pasos en su salida, y esta modalidad se acepta como regla de juego para todos. Más tarde al Alfil se le da mayor radio de acción, convirtiéndose en la pieza actual; posteriormente el Alferza es sustituido por la Dama, y al Peón se le otorga una amplia promoción, pudiéndose transformar en cualquier pieza.

Esta nueva manera de jugar imprime un dinamismo mayor a la partida y la lucha adquiere más potencialidad, ganando en riqueza de combinaciones. Por este motivo, cuando se empleaba la nueva modalidad, se le llamaba jugar “a la rabiosa”, mientras coexistieron las dos formas de juego. Como es lógico, el ajedrez de la Dama fue imponiéndose al ajedrez del Alferza, hasta que este último terminó por quedar relegado al olvido.

En el libro de Lucena aún quedan juegos de partido cuyas piezas



**Repetición: de amo-
res: Arte de axedres
con el juegos de
partido.**

*Reproducción de la portada de la obra de Lucena,
«Repetición de amores e arte de axedres con CL juegos de partido»*

se mueven a la antigua; pero en otros y sobre todo en las aperturas, los trebejos tienen movimientos con arreglo a las nuevas normas, es decir, a la rabiosa, y su verdadera importancia, además de ser el primer tratado del nuevo juego de ajedrez, es la cantidad de ideas notables que aporta.

Posterior a la edición salmantina son el “manuscrito de Gotinga” y el “manuscrito de París”, posiblemente también de Lucena, ya que los juegos de partido que se insertan en ellos (todos ya con arreglo al juego moderno) están tomados del libro impreso, y lo mismo ocurre con las aperturas, si bien en los manuscritos aparecen algunas nuevas que figuran en los dos textos.

Vemos que muchas aperturas y combinaciones de mate, a las que posteriormente se ha bautizado con otros nombres, fueron ya reseñadas por Juan de Lucena en el siglo XV. También de fines de este mismo siglo es un manuscrito catalán, “Schas damor”, de Francisco de Castellví, Narciso Vinyoles y Mosen Fenollar, cuya principal importancia es la reseña de una partida, la más antigua que se conoce después de la transformación del ajedrez.

El siglo XVI se inaugura con una obra de Damiano titulada *Libro da Imparare giocare a Scachi*, y editada en Roma el año 1512. Este autor portugués recopila aperturas y finales, muchos de los cuales fueron publicados en el libro de Lucena.

Durante cincuenta años se hacen diversas ediciones de este libro, el más importante de la primera mitad del siglo, fecha en la que se instaura el enroque tal y como se efectúa en la actualidad.

Pero la obra cumbre del siglo XVI se debe a Ruy-López de Segura, a quien se considera como el creador de la teoría del ajedrez. Su título es *Libro de la invención liberal y arte del juego del Axedrez*, que se publicó en Alcalá de Henares el año 1561.

RUY-LOPEZ

Ruy-López nació en Zafra (Badajoz), hacia 1540, y vivió en su ciudad natal, donde ejerció de clérigo. Cuando tenía veinte años visitó Roma y allí derrotó a los mejores ajedrecistas italianos. Practicó tam-

bién con éxito la modalidad del juego a la ciega, es decir, reteniendo en la imaginación la situación de las piezas, sin ver el tablero.

Hacia el año 1573, con motivo de visitar a Gregorio XIII, vuelve a obtener brillantes victorias sobre sus rivales italianos.



Ruy-López

Como Felipe II era un gran aficionado a este juego, quiso contrastar los méritos de cada uno de los ases del tablero y reunió en su corte de Madrid, en 1575, a los mejores ajedrecistas de la época, que eran, por España, Ruy-López y Escovara, y por Italia, Leonardo da Cutri (Il Puttino) y Paolo Boi (Il Siracusano).

Ruy-López, que era considerado como el mejor jugador del mundo por sus triunfos conseguidos en Roma, tuvo que ceder su puesto a Giovanni Leonardo da Cutri, quien resultó brillante vencedor.

Felipe II recompensó y condecoró a los campeones, y se conserva la carta autógrafa que le dio a Paolo Boi cuando se despidió. Dice así: “Ilustrísimo don Juan de Austria, mi muy caro y muy amado hermano, nuestro Capitán General de mar. De la persona y servicios de Paolo Boi Siracusano, que ésta os dará, se me ha hecho muy buena relación y que ahora va con deseos de continuarlos cerca de vuestra persona, y así os he querido escribir, y rogaros, y encargaros mucho, como lo hago, le tengais por muy recomendado para favorecerle y emplearle en las ocasiones que se ofrecieren de mi servicio, que en ello recibiré de vos particular contentamiento y sea ilustrísimo D. Juan, mi muy amado hermano Capitán General de mar, nuestro Señor en vuestra continua guarda. De Madrid XXII de Agosto 1575. —Yo el Rey—. Antonio Pérez.”

**LIBRO DE LA
INVENCION LIBERAL Y ARTE**

del juego del Axedrez, muy vtil y prouechosa:
assi para los que de nueuo quisieren depren-
der à jugarlo, como para los que
lo saben jugar.



*Compuesta agora nueuamente por Ruylopez de Sigura cle-
rigo, vezino de la villa Casra. Dirigida al muy illustre se-
ñor don Garcia de Toledo, ayo y mayordomo ma-
yor del Serenissimo Principe don
Carlos nuestro señor.*



**En Alcala en casa de Andres
de Angulo. 1561.**

CON PRIVILEGIO.

Esta tassado à cinco blancas el pliego.

*Reproducción de la portada de la obra de Ruy-López
«Libro de la invención liberal y arte del juego del Axedrez»*

En cambio, por esta época en Francia apenas debía conocerse el ajedrez, pues cuando Rabelais publicó su célebre obra *Gargantúa y Pantagruel*, llama aún reina, arqueros y roques a las piezas que ahora llaman los franceses dama, locos y torres, respectivamente. En la última parte del libro da cuenta de una fiesta dada en palacio en la que con mucha magnificencia se jugaron partidas de ajedrez representando las piezas por personas; hace una descripción minuciosa de la fiesta y presenta el juego como una novedad grata y alegre.

Con la obra de Ruy-López, el juego del ajedrez ha quedado definitivamente cimentado, y es en España donde más y mejor se juega. Contemporáneos de Ruy-López son los jugadores Alfonso Cerón, Santa María, Escovara, Juan Rodríguez, Esquivel, Roscés, Pedrosa y otros, que sostienen la hegemonía del ajedrez español.

El tratado de Ruy-López prontamente adquiere fama internacional, y es traducido al italiano por G. Tarsia y al alemán por Gustavus Selenus, haciéndose además varias ediciones en París y en Brujas. El ajedrez inicia, pues, su creciente progreso tanto en el campo de la competición como en el del estudio analítico.

La victoria de Giovanni Leonardo marca el punto inicial de la decadencia del ajedrez en España. Los jugadores españoles cesan en sus proezas y los tratadistas no vuelven a publicar ningún libro más. Italia hereda la hegemonía ajedrecista y los italianos continúan la labor teórica de Ruy-López.

En los últimos años del siglo XVI (1590), Cesare Polerio, discípulo de Leonardo, sobresale como jugador y recopila en unos manuscritos que no llegan a publicarse una serie de partidas interesantes que nos muestran la clase de juego practicado en su época.

En 1597, Horacio Gianutio publica en Turín una obra intrascendente titulada *Libro nelquale si tratta della maniera di giuocar a Scacchi*.

Y entramos en el siglo XVII, pobre en acontecimientos, que comienza con la obra de Alessandro Salvio (1604), donde recopila partidas y finales.

En 1606 se produce la derrota de Polerio a manos del siciliano Ierónimo Cascio, y en 1617 Pietro Carrera publica *Il Giuoco de gli Scacchi*, en donde trata de crear un nuevo ajedrez con 40 piezas jugado sobre un tablero de 10×8 casillas. Del capítulo llamado "De los ju-

gadores y de aquellos que han escrito del juego”, copio la siguiente lista:

1. Palamedes, hijo de Nauplio, rey de la isla de Eubea, inventor del ajedrez.
2. Thersites, griego, que jugó con Palamedes, citado por Homero en el libro II de la *Iliada*.
3. Protesilao y
4. Ajax, príncipes griegos que jugaron durante la estancia de la flota griega en Aulide, citados por Eurípides en su *Ifigenia en Aulide*.
5. Diodoro de Magalópolis y
6. León de Mitilene y
7. Theoseno, citados por Atheneo en su *Gimnosofistas*.
8. Ovidio Nasón, poeta que escribió acerca del ajedrez.
9. Mecenas.
10. Quinto Galba.
11. Cano Julio, alabado por Séneca.
12. Séneca, cordobés, Epíst. 106.
13. Calpurnio Pisón, según el panegírico escrito por Lucano.
14. Valerio Marcial, español, de Calatayud, como lo demuestra en su epigrama a Bufo.
15. Paulo y
16. Navio y
17. Publio, jugadores de ajedrez, según Marcial. Epigrama a Paulo en el libro VII.
18. Pontiliano, nombrado también por Marcial.
19. Quadratilla, noble matrona romana muy alabada por Plinio el Joven. Libro VII, Epíst. a Geminio.
20. Trigestrio, esforzado capitán del ejército de Theodosio, celebrado por Sidonio Apolinar.
21. Lucano, autor latino que habla del ajedrez.
(Cita también a Sófocles, Nereo, Merión, Ulises, Platón, Pausanias, Valerio Máximo, Filostrato, Atheneo, Apión, Alexandri, Cicerón, Aurelio Casiodoro, Macrobio y Pirro de Epiro.)
22. Mangiolino de Florencia, famoso jugador del siglo XVI o XV.
23. Jaime de Cesolis, de la Orden de Santo Domingo, escribió en lengua latina. Vivió en tiempo del emperador Quinto.

24. Jerónimo Vida de Cremona, obispo de Alba, contemporáneo de Cessolis.
25. Damiano, de nacionalidad española, óptimo jugador de ajedrez que por algunos indicios vivió en tiempo de Carlos V.
26. Armini y
27. Branchi, grandes jugadores de Palermo de la misma época.
28. Matheo Genchi, siciliano, de la misma época, compuso versos sobre las leyes del juego.
29. Paolo Boi, el príncipe de los jugadores contemporáneos, que tuvo la honra de jugar con Felipe II, rey de España, quien le recompensó espléndidamente.
30. Dr. Juan Leonardo, napolitano, de no menos fama que Boi; le decían "Il Puttino" y jugaba de memoria.
31. El capellán de Zafra, español, fue igual al Siracusano y al Puttino.
32. Don Sebastián, rey de Portugal. Murió en Africa en 1578.
33. Felipe II de España, muy amador del ajedrez, que hizo muchas y valiosas recompensas a algunos jugadores de él.
34. Juan Federico, duque de Sajonia.
35. Duque Ernesto de Brunswick.
36. Antonio Luperello, siciliano, que murió joven .
37. Ruy-López, español, jugador famosísimo, compuso un libro de ajedrez.
38. Juan Felipe de Augusto.
39. Zenón, español, igualando a Ruy-López y escritor como éste de un libro.
40. Medrano, español, no menos alabado que Zenón y López. Los tres jugaban de memoria.
41. Juan Domingo Scalmato, de Mesina.
42. Pedro Pedrosa, español, considerado igual al barón de Siculiana.
43. Juan Antonio Gallo, igual al anterior.
44. Afonso Cirasa, siciliano, superior a los últimos.
45. Tomás Schivel, español, igual a Pedrosa.
46. Silvio Platamone, siracusano.
47. Jacobo de Termine, siciliano.
48. Cristóffol Mezzuco, genovés.
49. Jaime Corsseto, siciliano.

50. Antonio Mazara, siciliano.
51. Clariano Rosso, siciliano.
52. Tindaro Muratore, siciliano.
53. Pedro Ramírez, español que pasó a Sicilia.
54. Raguseo (sin antecedentes).
55. Bautista Falcigia, siciliano.
56. Jaime la Barbiera, siciliano.
57. Francisco Cardona, siciliano.
58. Francisco Citraso, siciliano.
59. Horacio Paterno, barón de Biscarri, siciliano, igual que Boi.
60. Tomás Caputo (Rosces), napolitano.
61. Salvador Albino, capellán de Benevento.
62. Blasco Isfat, barón de la Siculiana, palermitano, contado entre los primeros jugadores.
63. Jerónimo de San Juan, monje casinense.
64. Juan de Castro, hijo del Conde de Lemos, arzobispo de Torento y famoso predicador. Jugaba igual que Raguseo.
65. Constantino Bocaccio, siciliano de gran nombre.
66. Escovara, español, celeberrimo jugador, estimado igual al Siracusano.
67. Gregorio Duechi, de Brescia, escribió en lengua toscana un poema del ajedrez que llamó "Scaccheida".
68. Dr. Alessandro Salvio, napolitano, escribió un libro de ajedrez y también una tragedia sobre lo mismo. Valentísimo jugador.
69. Scipión Portio, siciliano, excelente filósofo.
70. Dr. Jerónimo Cacio, presbítero siciliano conocido por su ingenio.
71. Juan Bautista Luperello, siciliano, inferior a Cacio.
72. Juan Domingo de Arminio, napolitano, alabado por Salvio.
73. Miguel Mauro, de Calabria.
74. César Ponti.
75. Bautista (cuyo apellido no sé).
76. Pedro Pablo Constanzo, presbítero napolitano.
77. Alonso Ortega, español, a quien conocí en Palermo en 1611. Excelente jugador que merece ser colocado entre los más fuertes y que juega muy bien de memoria. Daba la salida al barón de Siculiana.

78. Mariano Marano, presbítero siciliano. Juega tanto como Ortega.
79. Pedro Froylla, de Sortino, juega ligeramente.
80. Nicolás la Rosa, siciliano, inferior a Marano.
81. Vito Bussemi, médico siciliano (como el anterior).
82. Pedro Pablo Bottoni, doctor en leyes, siciliano.
83. Lucio Timpanello, siciliano, igual a los otros tres anteriores.
84. La mujer de Timpanello.
85. Su hija.
86. Don Ignacio, monje de la Orden de Monte Casino.
87. Una hebrea nacida en Venecia, joven ruda de veinte años, cuyo nombre ignoro.
88. Annibal Reginato, presbítero de Messina.
89. Agustín, obispo siciliano de Racalbuto.
90. Pedro Pablo Bottonni, contrincante del anterior.
91. Un ciego que jugaba palpando, citado por Alejandro Solino en el prólogo de la "Scaccheida".

Y con este ciego termina Carrera la lista de jugadores de ajedrez sobresalientes.

GRECO

El más famoso y fuerte jugador del siglo XVII es Gioachino Greco, llamado el Calabrés. Nació en Célico (Calabria), hacia 1600, y en 1617 abandonó su ciudad natal para trasladarse a Lorena, donde empieza a



Greco

hacerse célebre como ajedrecista por las aplastantes victorias sobre sus rivales. De esta época es su primer libro, *Trattado del nobilissimo e militare esercizio de Scacchi*, publicado en Roma el año 1619.

Después visitó París, continuando su serie de triunfos, hasta que



Una partida de ajedrez con figuras vivientes

en 1623 es considerado como el mejor jugador de su tiempo. Visita Inglaterra y en 1626 reside en Nápoles dedicado a escribir libros de ajedrez, cuyos análisis teóricos son tan exactos que muchos de ellos tienen validez en la actualidad. Visitó España, y en compañía de un noble español se fue a América, en donde murió el año 1634.

El estilo de juego arcaico, llamado hispano-italiano, cuyas bases primordiales son la celada y el ataque violento sin preparación y, por lo tanto, prematuro e inexacto la mayor parte de las veces, llega a la cúspide en las brillantes partidas de Greco, a quien no pudo superarse.

Sin nuevos horizontes, se inicia la decadencia del ajedrez en Italia, y los jugadores italianos se dedican a leer las catorce ediciones que durante el siglo XVII se llevan a cabo del Tratado de Greco.

En 1682, el Elector de Sajonia, Jorge III, con motivo de su viaje a Carlsbad, organiza un festival en donde por primera vez en la historia se juega una partida con figuras vivientes. Fue ganada por Jorge III contra su adversario el duque de Saveaburg.

Termina el siglo XVII con la aparición en 1698 del llamado *Tratado de Lausana*, que pasa sin pena ni gloria. Al iniciarse el siglo XVIII, la hegemonía del ajedrez se traslada a Francia, y París será durante mucho tiempo el centro de la afición mundial. Con el título de *El noble juego de Ajedrez*, Bertín edita en Londres, 1735, un libro que no tuvo gran acogida. Más popularidad alcanzó la obra del ajedrecista sirio Felipe Stamma *Ensayo sobre el juego de Ajedrez*, publicada en 1737, de la que se hicieron cuatro ediciones: una en París, otra en Londres y dos en La Haya. Stamma introduce en su obra, por primera vez en la historia (y tal vez sea éste el motivo de su éxito), un sistema curioso y sencillo de notación. Hasta entonces, todos los autores, para indicar las jugadas, se valían de largas descripciones que hacía pesada su lectura. De ahí que no se conserven tantas partidas y sí problemas o estudios sobre finales.

Esta revolución en las anotaciones traerá consigo la profusión de obras en lo sucesivo y el registro de partidas y análisis. En sus aperturas, Stamma busca el juego sólido, en contraste del juego brillante pero poco consistente de Greco, en donde predomina la fantasía, y propaga el Gambito de Dama. Con ello, el juego adquiere una aridez que no encaja bien en la época y no llega a asimilarse. Pero este intento queda

ampliamente compensado con sus cien posiciones, en donde el bando blanco, desesperadamente, consigue la victoria con brillantes sacrificios.

El "Café de la Régence", de París, era el lugar de reunión de artistas y escritores, y allí, hacia 1740, se formó un grupo ajedrecístico que concurría asiduamente. Destacaba entre todos los aficionados Kemur de Legal, quien se hizo famoso por su célebre "mate".

Pero pronto se vio superado Legal por un joven músico que empezaba a frecuentar las reuniones de "La Régence". Esta joven músico era François-André Danican Philidor.

Si el genio ajedrecístico del siglo XVI fue el español Ruy-López, y la figura cumbre del ajedrez en el siglo XVII la encarnó el italiano Greco, el astro indiscutible del siglo XVIII en los terrenos de Caissa fue el francés Philidor.

PHILIDOR

Nació este puntal del ajedrez en Dreux (París), el 7 de septiembre de 1726, y a los seis años aprendió el noble juego. En el "Café de la Régence" llamó la atención por jugar simultáneamente dos partidas a la ciega. Prontamente descolló de tal forma que no tuvo rival, y para jugar debía dar alguna pieza de ventaja a su oponente. Viajó por Holanda e Inglaterra, y en 1747 derrotó en Londres al árabe Stamma a pesar de darle un peón de ventaja.

Dos años después publicó su famosa obra *L'analyse du jeu des Echecs*, y continuó viajando por Alemania y cosechando victorias. En 1760 casó con la hija de un músico amigo y después repitió viajes a Inglaterra, muriendo en Londres el 24 de agosto de 1795.

Philidor aportó nuevos conceptos al ajedrez, dándole un impulso insospechado. Es el primero que concede importancia a los peones y funda en ellos toda su teoría. Por tanto no sólo es un gran jugador, sino un teórico excelente, y descubre los errores de las variantes dadas por los jugadores italianos.

Su obra es la más difundida de todas cuantas sobre ajedrez se han escrito, y con ella brinda a la afición futura un elemento hasta entonces desconocido en el mundo de las 64 casillas: el análisis.

El libro de Philidor contiene los fundamentos teóricos de las Aperturas Abiertas y los Gambitos.

Se tratan 18 estudios sobre finales de partida: Torre y Alfil contra Torre; Alfil y Caballo contra Rey; Torre y Peón contra Alfil; Torre contra Rey; Dama contra Torre y Peón; Dama contra Torre; Torre y Peón contra Torre; Dama y Peón contra Dama; Dama contra Peón en 7.^a fila; Rey contra Peón; Caballo contra Peón; dos Peones contra Peón y dos Peones contra dos Peones.

Y se hallan distribuidos en sus páginas un gran número de aforismos que por su importancia merecen citarse casi en su totalidad:

- Deben jugarse bien los Peones. Ellos son el alma del Ajedrez, los que originan únicamente el ataque y la defensa, y de su buena o mala colocación depende totalmente la ganancia o la pérdida de la partida.
- Cuando haya dos Peones unidos en línea no debe avanzarse ninguno hasta que el adversario proponga el cambio de algún peón, lo que debe evitarse adelantando entonces el peón atacado.
- Los Peones deben ser unidos y llevados al centro.
- Conviene cambiar el PAR por el PR contrario; de ese modo, los peones de R y D pueden colocarse en el centro del tablero. Además, efectuando el enroque corto, la TR está dispuesta para actuar desde el principio del juego.
- Un Peón doblado, cuando está ligado, no es una desventaja si se aproxima al centro.
- Cuando existan dos cadenas de Peones separadas, conviene aumentar siempre la mayor.
- Cuando se hallan demasiado avanzados uno o dos Peones, están expuestos a ser capturados como no puedan sostenerlos otros o se tengan todas las piezas libres para socorrerlos.
- Cuando se tienen Peones pasados hay que deshacerse de los Alfiles enemigos, porque ellos pueden frenarlos mejor que ninguna otra pieza.
- Nunca deben adelantarse a la ligera los Peones de los flancos antes de que haya enrocado el adversario.
- No conviene apresurarse a formar un ataque de Peones hasta

que no estén bien sostenidos por sí mismos o por otras piezas; de lo contrario, el ataque está condenado al fracaso.

- Cuando el Rey se halla tras dos o tres Peones que aún no se hayan movido y el enemigo los ataca tratando de abrirse paso, no debe avanzarse ninguno a no ser indispensable.
- Generalmente, si se consigue abrir paso hacia el Rey contrario con dos o tres Peones, se gana irremisiblemente.
- Siempre es ventajoso atacar un Peón aislado, aunque no sea más que para distraer las piezas enemigas.
- Cuando en una columna no hay Peones, hay que evitar que el Rey y la Dama estén situados en ella.
- La Dama debe resguardarse detrás de los Peones, sobre todo al comienzo de la partida.
- Siempre es peligroso permitir que el AR contrario ataque el PAR, y cuando el PD no puede obstruir esta diagonal hay que oponerle el AD ubicándolo en 3R; ésta es la única pieza que puede oponerse eficazmente.
- El que consigue apoderarse de una columna abierta con las Torres dobladas tiene casi siempre la ventaja.
- Teniendo dos Caballos conviene establecer entre ellos una comunicación recíproca y ubicarlos en donde no puedan ser atacados por Peones enemigos.
- A veces es mejor jugar el Rey que enrocar, por formarse así más fácilmente un ataque de peones.
- Conviene que el Rey esté situado en una columna donde haya Peón contrario, porque así está al abrigo del ataque de las Torres.
- No hay verdaderos ataques sin la colaboración de muchas piezas.
- Al fin de la partida hay que procurar que los Peones estén situados en casillas del color opuesto al del Alfil propio, porque así se impide al adversario las infiltraciones; esta regla es indispensable cuando se ataca y se tienen Peones pasados. Cuando se está a la defensiva deben situarse Peones, por el contrario, en las casillas del mismo color que domina el Alfil.

La anarquía con que se practicaba el Ajedrez, sin sujeción a normas fijas, hizo que Philidor redactara el primer reglamento por el que se

regiría en adelante el juego. Este reglamento, muy rudimentario, no tiene otro valor sino el simplemente histórico, y a título documental lo transcribo a continuación.

REGLAMENTO DEL JUEGO DE AJEDREZ

Artículo 1.º

Los jugadores deben tener a su derecha la casilla angular blanca del tablero. Si el tablero estuviera mal colocado, cualquiera de los dos que se apercibiera de ello antes de efectuar la cuarta jugada, podrá exigir que se vuelva a comenzar la partida pero después de efectuada la cuarta jugada, la partida será válida y no podrá volver a ser comenzada.

Artículo 2.º

Si las piezas están mal colocadas, cualquiera que se aperciba podrá rectificar, o hacer rectificar, esta irregularidad antes de hacer su cuarta jugada, pero si ésta ha sido ya realizada la partida deberá continuar con la posición en que se hallen las piezas.

Artículo 3.º

Si se ha comenzado la partida con una pieza o un Peón de menos, habiéndose realizado la cuarta jugada por parte de ambos, será obligado a terminar la partida sin que pueda colocar en el tablero la pieza o Peón que faltaba.

Artículo 4.º

Si se ha convenido dar de ventaja un Peón o una pieza y se ha comenzado la partida sin este requisito, en el curso de ella no podrá admitirse que sea quitado del tablero ese Peón o pieza; la partida se continuará como esté, y el que debía recibir la ventaja no podrá perder la partida; en el peor de las cosas, la partida se considerará tablas.

Artículo 5.º

En las partidas que se jueguen mano a mano, la salida la determinará la suerte, alternando en las partidas siguientes cuando no hayan

resultado tablas. La salida corresponderá siempre a quien dé una pieza de ventaja.

Artículo 6.º

En caso de dificultad en el color, sea partida mano a mano o con ventaja, la elección del color será echada a suerte para toda la sesión.

Artículo 7.º

Cuando se otorgue la ventaja de Peón, éste será el del Alfil de Rey. En caso de que la ventaja sea de varias jugadas, es condición de no pasar de su terreno, es decir, de la mitad del tablero.

Artículo 8.º

Cuando se ha tocado una pieza se está obligado a jugarla a menos que se diga en el momento de tocarla: "Compongo". Si una pieza no está bien colocada en el tablero no podrá colocarse bien sin la obligación de ser jugada a no ser que se diga: "Compongo".

Artículo 9.º

Cuando se ha cogido una pieza no se puede soltar para jugar otra, pero en tanto no se abandone puede jugarla a la casilla que se desee.

Artículo 10

Cuando se toca una pieza del adversario sin decir "compongo" puede obligarse a que la capture. Si la pieza no puede ser capturada deberá hacer una jugada con el Rey, y si tampoco fuera posible la falta no tendrá consecuencias.

Artículo 11

Si se juega por equivocación una pieza del adversario en lugar de la suya, él puede elegir entre obligarle a tomar dicha pieza si es capturable, o hacerla volver a su sitio, o dejarla donde ha sido jugada.

Artículo 12

Si se captura una pieza del adversario con una pieza que no pueda capturarla, se está obligado a tomarla con otra pieza si fuera posible o a jugar la pieza tocada, a elección del adversario.

Artículo 13

Si se captura una pieza propia con otra pieza nuestra, el adversario puede elegir cuál de las dos piezas tocadas debe ser jugada, que él moverá a propósito.

Artículo 14

Si se hace una jugada falsa, el adversario puede elegir entre hacer volver la pieza a su casilla, dejarla donde se jugó, hacer jugar otras o reemplazar la jugada por otra de Rey.

Artículo 15

Si se hacen dos jugadas seguidas, el adversario puede elegir, antes de hacer su jugada, entre dejar pasar los dos lances efectuados o hacer retroceder el segundo.

Artículo 16

Si se avanza un Peón dos pasos, en el momento de pasar al lado del Peón será dueño de capturarlo.

Artículo 17

El Rey no puede enrocar cuando ha sido jugado, o cuando pase sobre un jaque, o cuando la Torre ha sido jugada, o cuando se halle en jaque; y si en este cuarto caso se han tocado la Torre y el Rey para enrocar, el adversario tiene la elección de hacer jugar el Rey o la Torre.

El que ha dado de ventaja una Torre, puede igualmente enrocar por el flanco de la Torre dada diciendo: "Enroco".

Artículo 18

Si se toca una pieza que no puede ser jugada porque deja al Rey en jaque, entonces deberá jugarse el Rey, y si tampoco es posible, la falta no tendrá consecuencias.

Artículo 19

Hay que advertir el jaque al Rey; si el Rey se encuentra en jaque y no habiendo sido avisado juega otra pieza que no defiende al Rey,

el adversario debe advertir: "Jaque al Rey", y entonces la jugada hecha debe ser devuelta y hacer otra que defienda al Rey del jaque.

Artículo 20

Si el Rey se encontrara en jaque después de varias jugadas sin que ninguno de los jugadores se haya apercibido de ello y no es posible verificar cuándo se le ha dado jaque, en el momento de ver la irregularidad deberá devolverse la última jugada hecha y efectuar otra para defender al Rey del jaque.

Artículo 21

Si el adversario avisa un jaque al Rey y se mueve el Rey u otra pieza para evitar el jaque y resulta que no existe tal jaque, antes de que el adversario haya jugado se puede rehacer la jugada y efectuar otra.

Artículo 22

Pero ello no será posible si el adversario ha hecho ya su jugada. En general, toda irregularidad será corregida en el momento de efectuar la jugada o de tocar la pieza para la jugada siguiente.

Artículo 23

Cuando un Peón corona Dama podrá pedirse una segunda Dama o un tercer Caballo, o cualquier pieza que se juzgue útil para ganar la partida.

Artículo 24

Si el Rey está ahogado, esto es, que no pueda ser jugado sin estar en jaque, y no existen piezas ni peones para ser jugados, en este caso la partida es tablas.

Artículo 25

Cuando un jugador parece que no puede realizar los mates difíciles, tales como Caballo y Alfil contra Rey, Torre y Alfil contra Torre, Dama contra Torre, será requerido por el adversario, fijándose 60 jugadas de cada bando para finalizar la partida; pasado este número de jugadas sin que el mate se haya producido, la partida será tablas.

Artículo 26

Toda duda debe ser resuelta siguiendo el reglamento aquí previsto; si la decisión de una jugada depende de un hecho, debe ser juzgado por los espectadores, debiendo los jugadores someterse a su fallo.

* * *

Como consecuencia de las nuevas teorías, los ajedrecistas se dividen en dos bandos: los que permanecen fieles a la tradición del juego italiano y los que adoptan la moderna técnica promulgada por Philidor.

Entre los primeros surgen los tratadistas Ercole del Río (anónimo de Modena), el mejor jugador de la época después de Philidor; Giambatista Lolli, Carlo Cozio y Domenico Ponziani (1769).

Los partidarios de la nueva teoría tienen a su disposición el *Tratado de los amateurs*, de Verdoni (discípulo de Philidor), que se publica en París el año 1775.

El ajedrez sigue su curso creciente, y en los postreros años del siglo se multiplican los jugadores y los tratadistas y se editan obras de Twiss y Pratt, en Londres; de Stein, en La Haya; de Allgaier, en Viena; de Minguet, en Madrid, y se publican nuevas ediciones de las obras de Greco, Philidor y Stamma en Bruselas, Amsterdam, Breslau, Leipzig, Londres, Estrasburgo, Gota, Utrecht, etc.

Por esta época hizo su aparición en el Palacio Real de Viena, recorriendo más tarde casi todas las cortes europeas, un extraño ajedrecista que vencía a cuantos se le oponían, llamando extraordinariamente la atención: me refiero al autómatas jugador de ajedrez, inventado por Wolfgang von Kempelen.

Consistía en una caja de madera en forma de bufete de 1,10 metros de larga, 0,65 metros de ancha y 0,80 metros de alta. Detrás de ella se hallaba sentada una figura humana de tamaño natural con atuendo oriental, y sobre la mesa un tablero de ajedrez con sus piezas. El aparato descansaba sobre unas ruedecillas que permitían su fácil transporte. Abriendo unas puertas de la mesa podían verse multitud de resortes, ruedas, palancas y otros tipos de maquinaria. Para jugar había que dar cuerda al aparato, y mientras que duraba la partida se oían los ruidos del engranaje. El autómatas, para jugar movía el brazo y con



Reproducción del famoso cuadro «Les Joueurs d'échecs», de E. Meissonier

la mano trasladaba las piezas sobre las casillas del tablero; si se hacía un movimiento imposible, agitaba la cabeza y volvía la pieza a su sitio. Cuando daba jaque hacía un saludo con la cabeza. Jugaba correctamente y ganaba siempre. El espectáculo era maravilloso y el éxito colosal.

El secreto, que constituyó durante treinta años la pesadilla de sabios mecánicos, era un hombre escondido en el interior. Y el mérito del invento consistía precisamente en que fuera imposible descubrirlo. Desde dentro, el jugador oculto podía ver el tablero y manipular el brazo y la cabeza del muñeco.

Según se supo después, ocuparon el interior del autómatas jugadores de talla, como Allgaier, Weyle, Alexandre, Boncourt, Mouret, Williams y Lewis.



Philidor

Empieza el siglo XIX con nuevos nombres de tratadistas y jugadores, entre los que sobresalen Mndheim, en Alemania; los ingleses Sarrat, Lewis, Cochrane y Walker, y en Francia —que desde Philidor mantiene la supremacía— Deschapelles, el heredero del cetro ajedrecista, considerado como el más fuerte jugador de comienzos de siglo.

DESCHAPELLES

Alexander Lebrenton Deschapelles nació en Ville d'Abbay el 7 de marzo de 1780. Militar de profesión, actuó en algunas campañas napoleónicas, perdiendo el brazo derecho en acción bélica. Murió en París el 20 de octubre de 1847.

En 1824 comenzó a jugarse un match por correspondencia entre Londres y Edimburgo; se disputaron cinco partidas, de las cuales dos

fueron ganadas por el equipo escocés, otras dos terminaron en tablas y solamente una se adjudicaron los londinenses.

Una conmoción iba a revolucionar el aspecto de la vida, imponiéndose tanto en el plano social y político como en el artístico y cultural: el romanticismo.

La guerra contra las normas clásicas empleando armas extremadamente individualistas cristalizaría en un concepto de generosidad sentimental y un ideal basado en la fantasía.

Schiller, Herder, Goethe, Byron, Walter Scott, Chateaubriand, Lamartine, Hugo, Musset, Balzac, el Duque de Rivas, García Gutiérrez y Espronceda marcaron el camino en las letras, mientras Chopin, Weber, Schubert, Mendelssohn y Schumann imprimían el sello característico en la música, y Boeklin, Gericault, Delacroix, Rossetti y Casado del Alisal plasmaban en sus lienzos la fogosidad de sus pasiones imaginativas.

En el ajedrez, el romanticismo se tradujo en ataques violentos, alardes de combinación y sacrificios espectaculares para imprimir belleza en el juego. Este juego brillante, pero carente de solidez, en donde las aperturas favoritas eran los gambitos de Rey y el recientemente inventado por Evans (1824), es el que impera durante todo el siglo XIX, llegando a su máximo esplendor con Labourdonnais, Staunton, Anderssen y Morphy.

La primera acción del ajedrez romántico se produce en el match entre Labourdonnais, discípulo de Deschapelles y considerado como el mejor jugador francés, y Alejandro Mac Donnell, a quien los ingleses presentaban como invicto paladín. El encuentro se produjo en Londres el año 1834; se jugó, en seis series consecutivas, un total de 85 partidas, y el triunfo correspondió al campeón francés por el magnífico "score" de $+ 46 - 26 = 13$, despertando un apasionamiento inusitado.

LABOURDONNAIS

Louis Charles Mahé de Labourdonnais nació en 1795 y fue secretario del Club de Ajedrez de París, viviendo exclusivamente de esto. Escribió una obra titulada *Nouveau traité sur le jeu des Echecs*, y en 1836 publicó *La Palamede*, primera revista periódica consagrada total-

mente al Ajedrez. Murió el 13 de diciembre de 1843 en la más completa miseria.

Este “match” tuvo tanta resonancia que incrementó la afición por el noble juego, siendo tal su difusión que surgieron jugadores notables en casi todos los países.



Labourdonnais

En Francia, un gran valor, Saint Amat, se sumó a la afición; en Inglaterra se crearon nuevos clubs ajedrecistas; en Alemania, Bledow, Bilguer, Mayet, Von der Lasa; en Rusia, Jaenisch, Petroff y Kieseritzky, en Hungría, Szen y Lowenthal, etc.

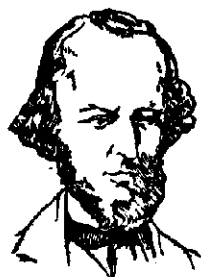
Igualmente se multiplicaron las publicaciones dedicadas al ajedrez, y tras *La Palamede* (París, 1836) van apareciendo, sucesivamente, *The Philidorian* (Londres, 1838), *The Chess Palladium* (Nueva York, 1846), *Deutsches Schachzeitung* (Berlín, 1846), *Sissa* (Wijk, 1847), *De Nederlands Palamede* (Amsterdam, 1847), *Wiener Schachzeitung* (Viena, 1855), *Schweizerische Schachzeitung* (Coire, 1857), *Xajmati Listok* (San Petersburgo, 1859), *Rivista degli Scacchi* (Roma, 1859), *Revista mensual de Ajedrez* (La Habana, 1861), *El Ajedrez* (Barcelona, 1865), etc. Desaparecidos los dos protagonistas iniciadores del romanticismo en Ajedrez, se disputan la supremacía el francés Saint-Amant y el nuevo valor inglés Staunton. El “match” se celebra en París el año 1843, y la victoria corresponde al campeón inglés, que totaliza 11 partidas ganadas contra seis perdidas, resultando tablas las cuatro restantes. Con este motivo, la hegemonía ajedrecista cruza el Canal de la Mancha y se instala en las Islas Británicas.

STAUNTON

Howard Staunton nació en Londres en 1810. Tras vencer a sus compatriotas se consideró digno rival de Saint-Amat, y vencido éste no encontró ya enemigo capaz de vencerle hasta que en 1851 fue superado por Anderssen. Escribió el famoso *The Chess player's handbook* (1847) e ideó el modelo de piezas de Ajedrez que llevan su nombre y han sido adoptadas universalmente. Murió en 1882.

Digna de ser mencionada es la publicación de la monumental obra *Handbuch des Schachpiels* (Berlín, 1843), escrita por Bilguer y Von der Lasa, en donde se realiza un estudio muy completo de las aperturas.

Pero el gran acontecimiento de la época es la celebración del Primer Torneo Internacional de Maestros en Londres, 1851, coincidiendo con la Exposición Universal. A las gestiones de Staunton se debe la rea-



Staunton

lización de este magno certamen, que reúne a los 16 mejores jugadores del momento: Staunton, Williams, Hugo Kennedy, E. Kennedy, Bird, Szen, Lowenthal, Horwitz, Kieseritzky, Wywill, Anderssen, Mucklov, Neuham, Lowe, Bradie y Mayet. El torneo se jugó por un procedimiento de eliminatorias, y aunque el gran favorito era Staunton triunfó el problemista prusiano Anderssen, que desde entonces tuvo la consideración del mejor jugador del mundo. En segundo lugar se clasificó Wywill y en tercero Williams. Staunton tuvo que conformarse con un modesto cuarto puesto.

ANDERSSSEN

Adolf Anderssen nació en Breslau el 6 de julio de 1818. Ejerció como profesor de matemáticas en el instituto de su ciudad natal, donde

murió el 3 de marzo de 1879. Aunque desde joven conocía este juego, cultivó principalmente el problema y no se reveló hasta el Torneo de Londres. Salvo el período 1858-1864, que fue nublado por Morphy, Anderssen conservó su prestigio derrotando a todos sus rivales y ganando el segundo Torneo de Londres en 1862. También obtuvo el primer premio en Baden-Baden (1870) a pesar de que cuatro años antes había perdido un “match” contra Steinitz y con él el cetro del Ajedrez mundial. Anderssen está considerado como el más profundo combinador de todos los tiempos.

Cuando, en 1850, Lowenthal, que se hallaba en Estados Unidos, quiso conocer a un niño prodigio del estado de Luisiana, se encontró con la sorpresa de ser derrotado por él. Este pequeño ajedrecista tenía a la sazón trece años y se llamaba Pablo Carlos Morphy.

MORPHY

Nació en Nueva Orleans el 22 de junio de 1837, y a los diez años ganaba a sus familiares y amigos, tales como Rousseau y Mac Connel, fuertes jugadores. Pero su consagración la consiguió con su espléndida victoria sobre Lowenthal. Durante sus estudios superiores de Derecho tuvo ocasión de vencer a notables aficionados, como Meek, Ayers y otros. Extendida su fama por toda la Unión, es invitado, en 1857, a participar en el Campeonato de los Estados Unidos, que se celebra en Nueva York. Obtiene un brillante triunfo al resultar vencedor, superando a los prestigiosos campeones Paulsen, Thompson, Meek y Lichtenheim. Al año siguiente visita Londres con el ánimo de enfrentarse a Staunton, pero el jugador inglés puso algunas dificultades, en vista de lo cual jugó contra Lowenthal un match, derrotándole por $+9 - 3 = 2$. Igualmente venció a Owen por $+5 - 2$ dándole de ventaja Peón y salida. En Birmingham jugó ocho tableros simultáneos a la ciega con el resultado de $+6 - 1 = 1$, y un mes después repite la proeza en París, mejorando su “score” con $+6 = 2$. Esto le dio una categoría superior y su fama se extendió por toda Europa. En el “match” contra Harwitz, campeón de “La Régence”, obtuvo una nueva victoria, ganando cinco partidas, perdiendo dos y entablando una. En París, durante las Navidades de 1858, se celebró el encuentro Morphy-Ander-

ssen. Nuevos laureles le proporcionó este "match", que ganó por $+ 7 - 2 = 2$. Volvió a Londres, y en marzo de 1859 derrotó a Mongredien, ganando las siete partidas que jugaron. Y convencido de que no podrían superarse las dificultades que Staunton ponía al "match" proyectado, jugó una sesión de simultáneas contra los cinco mejores ajedrecistas que se hallaban en Londres, logrando tres victorias (frente a Boden, Bird y Riviere), un empate (Lowenthal) y una derrota (Barnes). Invicto y convencido de no tener rival de su talla, regresó a América, en donde venció a su antiguo adversario Thompson por $+ 5 - 3 = 2$ dándole un Caballo de ventaja.

Morphy fue perdiendo interés por el noble juego, y hasta su muerte, ocurrida el 10 de octubre de 1884 en Nueva Orleáns, estuvo por completo apartado de las actividades ajedrecistas.



Morphy

Desaparecido el genial norteamericano, Anderssen vuelve a ser el indiscutible campeón, hasta que un nuevo valor, Steinitz, en 1886, se le enfrenta en un "match", derrotándole por $+ 8 - 6 = 0$, con lo que se inicia la decadencia del juego romántico.

Juntamente con los grandes ases, destacaron como buenos jugadores los siguientes:

Saint-Amant, francés, considerado como el más fuerte del mundo desde la muerte de Labourdonnais (1840) hasta su derrota frente a Staunton (1843). Sus partidas son de gran dureza, pues se apartaba del estilo arriesgado de la época, planteando con frecuencia el gambito de Dama.

Juan Jacobo Lowenthal, nacido en Budapest, 1810. Su mejor triunfo lo consiguió en 1858 al quedar primero en el Torneo de Birmingham, delante de Staunton, Saint-Amant, Owen, Falkbeer, etc. Murió en 1876.

Luis Paulsen (1833-1891), alemán, que residió en Estados Unidos. Ganó los torneos de Bristol en 1861 y Grefeld en 1871.

Ignatz Kolisch nació en San Petersburgo el año 1837 y murió en Viena en 1889. Su gran actuación corresponde al Torneo de París en 1867, donde superó a Steinitz, Winawer, Neumann y otros jugadores famosos.

Un acontecimiento trascendental se registra en 1861. Anderssen juega en Londres la primera partida con el tiempo controlado utilizando para ello un reloj de arena. El resultado fue un triunfo para Anderssen, que con negras ganó a Kolisch.

Hôtel Breteuil ce 8 Octobre 1858

Mon cher Monsieur

J'ai reçu dernièrement deux lettres, l'une du club d'échecs de Leipzig, l'autre de celui de Breslau, m'invitant à me rendre en ces villes pour y jouer un match avec M^r Anderssen. Il m'est impossible d'accepter ces propositions, mais j'en ai une à vous faire, que je vous expose, sans attendre aux amateurs de la Régence. J'offre de conclure les 295 francs qui m'ont été versés de la part des parents de M^r Harwitz à payer les frais de voyage de M^r Anderssen, invitation lui étant adressée par les amateurs de la Régence. Agrée l'assurance de ma haute considération.

Paul Morphy

Autógrafo de Morphy

2

PREMIOS OBTENIDOS EN LOS CINCUENTA PRIMEROS TORNEOS INTERNACIONALES

- 1851—Londres: 1.º, Anderssen; 2.º, Wyvill; 3.º, Williams; 4.º, Staunton; 5.º, Szen; 6.º, Kennedy; 7.º, Horwitz; 8.º, Muckloc.
- 1857—Nueva York: 1.º, Morphy; 2.º, Paulsen; 3.º, Lichtenhein; 4.º, Raphael.
- 1858—Birmingham: 1.º, Lowenthal; 2.º, Falkbeer.
- 1860—Cambridge: 1.º, Kolish; 2.º, Stanley.
- 1861—Bristol: 1.º, Paulsen; 2.º, Boden.
- 1862—Londres: 1.º, Anderssen; 2.º, Paulsen; 3.º, Owen; 4.º, Macdonnell; 5.º, Dubois; 6.º, Steinitz.
- 1867—París: 1.º, Kolish; 2.º, Winawer; 3.º, Steinitz; 4.º, Neumann.
- 1867—Dundee: 1.º, Neumann; 2.º, Steinitz; 3.º-4.º, De Vere y Macdonell.
- 1870—Baden: 1.º, Anderssen; 2.º, Steinitz; 3.º-4.º, Blackburne y Neumann.
- 1871—Cleveland: 1.º, Mackenzie; 2.º, Hosmer; 3.º, Elder; 4.º, Judd; 5.º, Ware; 6.º, Smith; 7.º, Harding.
- 1872—Londres: 1.º, Steinitz; 2.º, Blackburne.
- 1873—Viena: 1.º, Steinitz; 2.º, Blackburne; 3.º, Anderssen; 4.º, Rosenthal.
- 1874—Chicago: 1.º, Mackenzie; 2.º, Hosmer; 3.º, Judd.
- 1876—Filadelfia: 1.º, Mason; 2.º, Judd; 3.º, Bird; 4.º-5.º, Elson y Davidson.
- 1877—Leipzig: 1.º, Paulsen; 2.º, Anderssen; 3.º, Zuckertort.
- 1878—París: 1.º, Zuckertort; 2.º, Winawer; 3.º, Blackburne; 4.º, Mackenzie; 5.º, Bird; 6.º, Anderssen.

- 1879—Leipzig: 1.º, Englisch; 2.º, Paulsen; 3.º, Schwarz; 4.º, Bier.
- 1880—Nueva York: 1.º, Mackenzie; 2.º, Grundy; 3.º, Moehle; 4.º, Sellman; 5.º, Judd.
- 1880—Wiesbaden: 1.º, Blackburne; 2.º, Englisch; 3.º, Schward; 4.º Schallop.
- 1881—Berlín: 1.º, Blackburne; 2.º, Zuckertort; 3.º-4.º, Chigorin y Winawer; 5.º-6.º, Mason y Wittek.
- 1882—Viena: 1.º-2.º, Steinitz y Winawer; 3.º, Mason; 4.º-5.º, Mackenzie y Zuckertort; 6.º, Blackburne.
- 1883—Londres: 1.º, Zuckertort; 2.º, Steinitz; 3.º, Blackburne; 4.º, Chigorin; 5.º, Englisch; 6.º, Mackenzie; 7.º, Mason.
- 1883—Nuremberg: 1.º, Winawer; 2.º, Blackburne; 3.º, Mason; 4.º, Berger; 5.º, Bardeleben; 6.º-7.º, Bird y Riemann; 8.º, Schallop; 9.º, Schwarz.
- 1885—Hamburgo: 1.º, Gunsberg; 2.º, Blackburne; 3.º, Englisch; 4.º, Mason; 5.º, Tarrasch; 6.º, Weiss; 7.º, Mackenzie; 8.º-9.º, Riemann y Schallop.
- 1885—Hereford: 1.º, Blackburne; 2.º, Bird; 3.º-4.º, Schallop y Mackenzie.
- 1886—Londres: 1.º, Blackburne; 2.º, Burn; 3.º-4.º, Gunsberg y Tabenhaus; 5.º, Mason.
- 1886—Nottingham: 1.º, Burn; 2.º, Schallop; 3.º-4.º, Gunsberg y Zuckertort.
- 1887—Frankfort: 1.º, Mackenzie; 2.º-3.º, Blackburne y Weiss; 4.º, Bardeleben; 5.º-6.º, Berger y Tarrasch; 7.º, Englisch; 8.º-9.º, Paulsen y Schallop.
- 1888—Bradford: 1.º, Gunsberg; 2.º, Mackenzie; 3.º-4.º, Bardeleben y Mason; 5.º, Burn; 6.º-7.º, Blackburne y Weiss.
- 1889—Nueva York: 1.º-2.º, Chigorin y Weiss; 3.º, Gunsberg; 4.º, Blackburne; 5.º, Burn; 6.º, Lipschutz; 7.º, Mason.
- 1889—Breslau: 1.º, Tarrasch; 2.º, Burn; 3.º, Mieses; 4.º, Bardeleben; 5.º, Bauer; 6.º, Gunsberg; 7.º, Pausen.
- 1889—Amsterdam: 1.º, Burn; 2.º, Lasker; 3.º, Mason; 4.º, Van Vliet; 5.º, Gunsberg.
- 1890—Manchester: 1.º, Tarrasch; 2.º, Blackburne; 3.º-4.º, Bird y Mackenzie; 5.º-6.º, Gunsberg y Mason; 7.º, Alapin.

- 1891—Londres: 1.º, Lasker; 2.º, Mason; 3.º, Loman.
- 1891—Londres: 1.º, Lasker; 2.º, Blackburne; 3.º, Mason; 4.º, Gunsberg; 5.º, Bird.
- 1892—Belfast: 1.º, Blackburne; 2.º, Mason; 3.º, Bird; 4.º, Lee.
- 1892—Dresde: 1.º, Tarrasch; 2.º-3.º, Makovetz y Porges; 4.º, Marco; 5.º, Walbrodt; 6.º-7.º, Bardeleben y Winawer.
- 1893—Kiel: 1.º-2.º, Bardeleben y Walbrodt; 3.º, Lipke; 4.º, Metger; 5.º, Seuffert.
- 1893—Nueva York: 1.º, Lasker; 2.º, Albin; 3.º, Delmar; 4.º, Lee.
- 1894—Nueva York: 1.º, Steinitz; 2.º, Albin; 3.º-4.º, Hymes y Schowalter.
- 1894—Nueva York: 1.º, Pillsbury; 2.º, Hodges; 3.º, Schowalter; 4.º, Albin.
- 1894—Leipzig: 1.º, Tarrasch; 2.º, Lipke; 3.º, Teichmann; 4.º-5.º, Blackburne y Walbrodt; 6.º-7.º, Janowsky y Marco.
- 1895—Hastings: 1.º, Pillsbury; 2.º, Chigorin; 3.º, Lasker; 4.º, Tarrasch; 5.º, Steinitz; 6.º, Schiffers; 7.º-8.º, Berdeleben y Teichmann.
- 1895—San Petersburgo: 1.º, Lasker; 2.º, Steinitz; 3.º, Pillsbury; 4.º, Chigorin.
- 1896—Nuremberg: 1.º, Lasker; 2.º, Maroczy; 3.º-4.º, Pillsbury y Tarrasch; 5.º, Janowsky; 6.º, Steinitz; 7.º-8.º, Schlechter y Walbrodt; 9.º-10, Schiffers y Chigorin.
- 1896—Budapest: 1.º, Chigorin; 2.º, Charusek; 3.º, Pillsbury; 4.º-5.º, Janowsky y Schlechter; 6.º-7.º, Walbrodt y Winawer; 8.º, Tarrasch.
- 1897—Berlín: 1.º, Charusek; 2.º, Walbrodt; 3.º, Blackburne; 4.º, Janowsky; 5.º, Burn; 6.º, Alapin; 7.º, Marco; 8.º, Schlechter; 9.º, Caro.
- 1898—Viena: 1.º, Tarrasch; 2.º, Pillsbury; 3.º, Janowsky; 4.º, Steinitz; 5.º, Schlechter; 6.º-7.º, Burn y Chigorin; 8.º-9.º, Lipke y Maroczy; 10, Alapin.
- 1898—Colonia: 1.º, Burn; 2.º, Charusek; 3.º, Cohn; 4.º, Chigorin; 5.º, Steintz; 6.º-7.º, Schowalter y Schlechter; 8.º, Berger.
- 1899—Londres: 1.º, Lasker; 2.º-3.º-4.º, Janowsky, Pillsbury y Maroczy; 5.º, Schlechter; 6.º, Blackburne; 7.º, Chigorin; 8.º, Schowalter; 9.º, Mason.

LIBRO TERCERO

DESDE STEINITZ (1866) HASTA LA MUERTE DE ALEJIN (1946)

STEINITZ

El 14 de mayo de 1836 nació en Praga Wilhelm Steinitz, una de las más gloriosas figuras que ha producido el Ajedrez. Empezó a jugar después de retirado Morphy, y sus triunfos llegaron a enfrentarle con Anderssen, a quien, como queda dicho, venció en un "match" jugado en 1866 por ocho partidas ganadas contra seis perdidas, sin que un solo encuentro resultara tablas.

Pero en cierto modo Anderssen consiguió el desquite en el Torneo de Baden-Baden, donde se clasificó en primer lugar, ganando a Steinitz las dos partidas correspondientes a su doble encuentro. Ocurría esto en 1870, y tres años más tarde, en Viena, volvieron a coincidir en un Torneo, y Steinitz triunfó definitivamente sobre su rival, si bien el primer premio tuvo que compartirlo con el inglés Blackburne, uno de los ases del momento.

Aunque Anderssen no podía hacerle ya sombra, empezaron a inquietarle dos jóvenes que iban ganando terreno con rapidez vertiginosa: Blackburne y Zukertort.

Al fin, en febrero de 1876 se produjo en Londres el inevitable choque Steinitz-Blackburne, que constituyó una estrepitosa victoria para el primero, quien se adjudicó las siete partidas del "match", sin ceder al adversario ni el consuelo de unas tablas.

En 1882 vuelve a ganar el Torneo de Viena, compartiendo el triunfo con Winawer, pero al siguiente año, en el Torneo de Londres, se vio superado por Zukertort, lo que motivó que su reputación quedara en entredicho. Entonces se creó oficialmente el título de Campeón Mundial, que debían disputar Steinitz y Zukertort.



Steinitz

El “match” dio comienzo el 11 de enero de 1886 en Nueva York, y Steinitz fue proclamado campeón al vencer por $+10 - 5 = 5$.

Steinitz había aportado nuevas ideas al Ajedrez, creando la Escuela Posicional. Con esta nueva concepción el Ajedrez-arte se convierte en juego-ciencia. Los brillantes ataques con lujo de sacrificios espectaculares son reemplazados por una lucha sorda de trincheras, de posiciones. Al ganar en solidez, el ajedrez pierde en dinamismo, y al aumentar su técnica disminuye la inspiración. El ajedrez romántico y el aje-



Zukertort

drej posicional son un mismo juego, pero hay un cambio radical en conseguir el objetivo final. La diferencia consiste en que los románticos buscaban una resultante de belleza, mientras los posicionistas se ciñen a la exactitud. Los conceptos belleza (arte) y exactitud (ciencia) son los que califican al Ajedrez en el correr de los tiempos. La posición abierta cede el paso a la posición cerrada.

Como el noble juego se ha incorporado al deporte, a la competición, con la profusión de torneos y “matches”, y los premios, además de ho-

noríficos, son también de índole metálica, se impone el tipo de juego más seguro para hacer subir el marcador. Este juego es el de posición por su estructura sólida y sin complicaciones, y quedan desterradas las azarosas fantasías del romanticismo.

Los puntos principales de la teoría de Steinitz son:

- a) Construcción de una posición sólida.
- b) Formación de puntos débiles en el campo enemigo y ulterior utilización de los mismos.
- c) Acumulación de pequeñas ventajas.
- d) El Rey debe ser considerado como una pieza fuerte tanto en el ataque como en la defensa.
- e) En el transcurso de la partida hay que preparar un final ventajoso.

El propio Steinitz escribe: "La tesis primordial de la Escuela Moderna puede resumirse así: entre jugadores de primera clase, la captura del Rey adversario es el último pero no el primer objetivo de la partida, y el mejor juego por ambas partes debe desembocar en tablas."

"Se han lanzado objeciones contra la reforma basadas en que las nuevas tendencias tratan de abolir las brillantes combinaciones que —se supone— son la característica de los ataques directos al Rey. Sólo respondemos que se trata de sentimentalismos cuya influencia es muy pequeña en un juego esencialmente científico como el nuestro. De acuerdo con la máxima de Von der Lasa, la forma de ganar más sencilla y corta es la mejor."

Un nuevo jugador iba escalando la cumbre con sus magníficas actuaciones: era el campeón ruso Chigorin, último defensor del romanticismo. En 1889 disputó a Steinitz el Campeonato del Mundo en La Habana. El "match" fue favorable al campeón, que ganó por $+10 - 6 = 4$.

Como Chigorin aumentara su fama, sobre todo tras su triunfo en el Torneo de Nueva York (1889), el segundo "match" entre los dos colosos, jugado también en La Habana en 1892, despertó mayor expectación. Steinitz volvió a vencer por $+10 - 8 = 2$. Fue el último gran choque entre la escuela romántica, ya en declive, y la vigorosa escuela moderna, que se imponía por momentos.

Después de esta lucha se inicia la decadencia de Steinitz, quien

confiesa: "El haber conservado durante tanto tiempo el título de Campeón del Mundo se debe a que me hallaba con veinte años de adelanto en relación con mi tiempo. Jugaba manejando ciertos principios desconocidos por Zukertort y demás rivales. Mis ideas no eran comprendidas. Por fin, la joven generación de los Lasker, Tarrasch, Pillsbury, Schlechter, etc., han comprendido mis principios, los han adoptado y, naturalmente, han perfeccionado la obra iniciada por mí."

Efectivamente, el irresistible empuje del joven Lasker terminó destronando a Steinitz en el "match" jugado el año 1894 en Nueva York. Tres años más tarde, en Moscú, el "match" revancha termina con sus últimas esperanzas.

Aún jugó algunos torneos hasta 1900, fecha de su muerte.

Los más prestigiosos jugadores de la época fueron:

BLACKBURNE

Joseph Blackburne. Nació el 10 de diciembre de 1842 en Manchester (Inglaterra) y murió en Lewisham el 1 de septiembre de 1924. En 1868 se proclamó campeón de Inglaterra. Sus mejores triunfos los alcanzó en los torneos de Viena (1873), Wiesbaden (1880) y Berlín (1881). Por su temible estilo agresivo se le conocía con el sobrenombre de "La muerte negra".

ZUKERTORT

Johannes Zukertort. Nació en Lublin (Polonia) el 7 de septiembre de 1842 y murió en Londres el 20 de junio de 1888. En 1871 adoptó la nacionalidad británica. Sus principales éxitos los alcanza en los torneos de París (1878) y Londres (1883). Venció en "match" a Anderssen (+ 5 — 2 = 0) en 1871; a Rosenthal (+ 7 — 1 + 11) en 1880; a Blackburne (+ 7 — 2 = 5) en 1881 y a otros de menor talla. Su fracaso frente a Steinitz en el "match" para el Campeonato del Mundo (1886) lo retiró del Ajedrez.

CHIGORIN

Mijail Chigorin. Nació en San Petersburgo el 31 de octubre de 1850 y murió en Dublín el 25 de enero de 1908. Tras ganar el campeonato



Chigorin

de su país se clasificó primero en el Torneo de Nueva York. Dos veces luchó contra Steinitz por el Campeonato Mundial con suerte adversa. Luego obtuvo primeros premios en los torneos de Budapest (1896), Moscú (1901), Kiev (1903) y San Petersburgo (1905). En "match" particular derrotó a Schiffers (+ 7 — 1 = 3) en 1880; a De Riviere (+ 5 — 4 + 1) en 1883, y a Salwe (+ 7 — 5 = 3) en 1906.

CHAROUSEK

Rudolph Charousek nació en Praga el 10 de septiembre de 1873 y murió en Budapest el 18 de abril de 1900. Fue una esperanza segada en flor, ya que en su corta vida demostró ser uno de los más brillantes genios del Ajedrez y cosechó muchos lauros. En el célebre Torneo de Nuremberg derrotó al campeón Lasker en 36 jugadas con un gambito de Rey. En Budapest, en 1896, conquistó el primer premio, hazaña que vuelve a realizar al año siguiente en el Torneo de Berlín. Dos años antes de morir ganó el segundo premio en el Torneo de Colonia.

* * *

Las enseñanzas de Steinitz fueron asimiladas por la joven generación de maestros, quienes pronto se familiarizaron con ellas. Según observó Reti, la teoría de Steinitz es la misma vida multiforme, de la que el Ajedrez es un espejo, y así se desarrollan dos tendencias: una filosófica, como teoría de la lucha en general, de la que el Ajedrez es un buen ejemplo, y otra puramente ajedrecista para el manejo práctico de la partida. El primer camino lo siguió Lasker, y el otro Tarrasch —el

más ortodoxo de los discípulos de Steinitz—, que dio forma científica a la teoría de su maestro.

LASKER

Emmanuel Lasker, de raza judía, nació en Berlinchen (Neumark) el 24 de diciembre de 1868. Estudió en Landsberg, destacando como filósofo y como matemático. En 1889 gana el Torneo de la Federación Alemana, consiguiendo el título de Maestro de Ajedrez. En el mismo año queda segundo en el Torneo Internacional de Amsterdam. A principios de 1890 derrota a Mieses por $+5 - 0 = 3$. Viaja por Inglaterra y obtiene otro resonante triunfo en Liverpool frente a Bird, a quien vence por $+5 - 0 = 3$. Viaja por Inglaterra y obtiene otro resonante triunfo en Liverpool frente a Bird, a quien vence por $+7 - 2 = 3$.

En 1891 queda brillante vencedor en el VII Congreso de la Federación Inglesa, y poco después gana un "match" contra Blackburne por $+6 - 0 = 4$. Al año siguiente consigue el primer puesto en el Torneo de Nueva York. Y por fin, en 1894, lanza su desafío oficial a Steinitz. El "match" se celebra en tres etapas sucesivas en Nueva York, Filadelfia y Montreal, comenzando el 15 de marzo, y el triunfo por diez partidas ganadas contra cinco perdidas y cuatro tablas corresponde a Lasker, quien regresa a Europa con el título de Campeón Mundial.



Lasker

Ya en la cúspide de su carrera ajedrecista, en 1895 gana el Torneo de San Petersburgo, y en 1896 el de Nuremberg. A fines de este año concede la revancha a Steinitz y le derrota definitivamente en Moscú por $+10 - 2 = 5$. Antes de finalizar el siglo XIX aún gana dos tor-

neos más: el de Londres (1899) y el de París (1900). El juego psicológico de Lasker consiste en plantear la lucha de nervios. Estudia las partidas, la forma de jugar, las flaquezas de sus oponentes, y no realiza las mejores jugadas, sino las más desagradables para el adversario, aunque sean malas. Por eso Lasker no ha tenido discípulos en su escuela psicológica, pues se trata de un juego personalísimo. Como con jugadas correctas la partida se conduce a las tablas, Lasker bordea el abismo con jugadas teóricamente incorrectas que él sólo sabe sostener, y el contrincante, que se cree fuerte en su posición, acaba por perecer en su confianza a causa de la mayor potencia de Lasker.

En 1970 pone el título en juego frente al campeón de Estados Unidos, Marshall, y le vence por el amplio margen de ocho partidas ganadas y siete tablas, quedando imbatido.

Y al año siguiente vuelve a disputarse el título, esta vez con el campeón alemán Tarrasch, y se anota otra trascendente victoria por ocho partidas ganadas, tres perdidas y cinco tablas. en el "match" celebrado en Dusseldorf.

En 1909 empata con Rubinstein para el primer puesto en el Torneo de maestros de San Petersburgo. Triunfa en la misma ciudad el año 1914, y después de la primera guerra mundial, en 1921, es vencido en La Habana por Capablanca.

Tras perder su título de campeón mundial, aún consigue algunos éxitos importantes, como son los de Marisch-Ostrau (1923) y Nueva York (1924). Murió en esta última ciudad el 13 de enero de 1941. En sus veintisiete años de pontificado destacaron los siguientes maestros:

TARRASCH

Siegbert Tarrasch nació el 5 de marzo de 1862 en Breslau y ejerció la medicina en Nuremberg y en Munich. Sus mejores éxitos los alcanzó en los torneos de Breslau (1889), Manchester (1890), Dresden (1892), Leipzig (1894), Viena (1898), Montecarlo (1903) y Ostende (1907), en donde consiguió los primeros premios, mereciendo el sobrenombre de "el coloso de los torneos". Derrotó en encuentros particulares a Walbrodt en 1894 y a Marshall en 1905. Su obra cumbre, *Dreihundert*

Schachpartien ("Trescientas partidas de Ajedrez") expone toda la teoría científica del moderno juego de posición.

PILLSBURY

Harry Nelson Pillsbury nació en Sommerville (Estados Unidos) el año 1872 y murió a los treinta y cuatro años de edad. En 1895 toma parte por primera vez en un Torneo Internacional de Maestros, en Hastings, y obtiene el primer puesto delante de Chigorin, Lasker, Tarrasch, Steinitz, etc. Este primer éxito fue también el mayor de su vida, porque en los años siguientes su incurable enfermedad no le permitió ninguna clase de excesos. No obstante, en Munich (1900) volvió a ganar otro primer premio a medias con Schlechter.

SCHLECHTER

Karl Schlechter nació en Viena en 1874 y murió en Budapest el año 1918 a consecuencia del hambre que siguió a la postguerra del 14. Sus triunfos más destacados son: primeros premios en los torneos internacionales de Munich, 1900, compartido con Pillsbury; Ostende, 1906; Viena, 1908, compartido con Maroczy y Duras; Praga, 1908, compartido con Duras, y Hamburgo, 1910. Ganó un "match" a Janowsky por $+ 6 - 1 = 3$ en 1902, empatando con Lasker en Viena-Berlín, 1910 ($+ 1 - 1 = 8$) y con Tarasch en Colonia, 1911 ($+ 3 - 3 = 10$).

MAROCZY

Geza Maroczy nació el 3 de marzo de 1870 en la ciudad húngara de Szeged, y fue consagrado como maestro de ajedrez en el Torneo Internacional de Hastings, 1895. Conquistó los siguientes primeros premios: Montecarlo, 1902; Montecarlo, 1904; Ostende, 1905; Barmen, 1905 (compartido con Janowsky); Viena, 1908 (compartido con Duras y Schlechter), y terminada la primera guerra mundial vuelve a compartir con Alejin y Bogoljubow el triunfo en el Torneo de Carlsbad, 1923.

No es jugador brillante de ataque, ya que su fuerza estriba en la habilidad de la defensa, contribuyendo a generalizar el uso de las defensas cerradas.

MARSHALL

Frank J. Marshall nació en Brooklyn (U. S. A.) el 21 de agosto de 1877, y desde 1907 fue el primer jugador de su país. Su estilo arriesgado por medio de hábiles celadas explica su irregularidad en los torneos donde actuó. Conquistó los primeros premios en Cambridge-Springs, 1904; Nuremberg, 1906, y Düsseldorf, 1908, y en otros su puntuación fue solamente discreta.

RUBINSTEIN

Akiba Rubinstein nació en Staviak (Polonia) el 12 de octubre de 1882. Antes de la primera guerra mundial fue el más destacado rival de Lasker para el Campeonato del Mundo, pero después de la guerra sus nervios quedaron afectados, lo que se tradujo en grandes descuidos durante las partidas. No obstante, en diversas ocasiones retó a Lasker, Capablanca y Alekhine para el título mundial, y ninguno de estos encuentros pudo llevarse a efecto por razones de índole económica. Tiene un brillante historial: primeros premios en Barmen, 1905; Ostende, 1907 (compartido con Bernstein); Carlsbad, 1907; San Petersburgo, 1909 (compartido con Lasker); Varsovia, 1910; San Sebastián, 1912; Viena, 1922, y Marienbad, 1925 (compartido con Nimzowitch). También en "matches" son numerosos sus triunfos: ganó a Salwe (1903) por $+5 - 3 = 2$; Teichmann (Viena, 1908) por $+3 - 2 = 1$; a Marshall (Lodz, 1908) por $+3 - 2 = 3$; al mismo en Varsovia por $+4 - 3 = 1$; a Mieses (Berlín, 1909), por $+5 - 3 = 2$; a Schlechter (Berlín, 1918), por $+2 - 1 = 3$, y a Bogoljubov (Estocolmo, 1920), por $+5 - 4 = 3$. Practica el juego posicional preconizado por el doctor Tarrasch. Murió en Bélgica en la primavera de 1961.

TARTAKOWER

Xavielly Tartakower nació en Rostov, sobre el Don, en 1887, y aunque su lengua vernácula fue la rusa era súbdito austrohúngaro, y después de la primera guerra mundial pasó a ser polaco. En 1906 ganó el título de campeón de la Liga Alemana de Ajedrez en Nuremberg. Sus

actuaciones más destacadas fueron los primeros premios conseguidos en los torneos internacionales de Viena, 1923; Niendorf, 1927 (compartido con Nimzowitch); Londres, 1927, y Scarborough, 1930. Ha sido uno de los más fuertes teóricos y el mayor publicista de Ajedrez.

CAPABLANCA

José Raúl Capablanca nació en La Habana el 19 de noviembre de 1888, y a los cuatro años ya sabía jugar al ajedrez. Su actuación como niño prodigio culminó a los once años de edad, venciendo en un "match" a Corzo por cuatro partidas ganadas contra dos perdidas y seis tablas, con lo que se adjudicó el título de Campeón de Cuba, primer escalón de su gloria.



Capablanca

En 1904 marcha a Nueva York para estudiar Ciencias Químicas y, terminados sus estudios en 1908, se dedica activamente al Ajedrez, realizando una "tourné" victoriosa por los estados de la Unión que le hizo popular. En 1909 se enfrenta al campeón de Estados Unidos, Marshall, y, contra todo pronóstico, le aplasta materialmente, pues gana el "match" por ocho partidas a su favor, una solamente en contra y 14 empates. Este es el segundo escalón hacia la cumbre del Ajedrez.

El juego de Capablanca causó sensación por su evidente sencillez. En efecto, las teorías posicionistas se estilizan en su juego de esca-

friante precisión. La característica principal es la simplificación siempre que reporte alguna ventaja por mínima que sea, la cual es traducida en victoria por la exactitud matemática con que conduce los finales.

Gana en 1911 el Torneo de San Sebastián; en 1913 vuelve a ganar otro primer premio en el Torneo Rice, celebrado en Nueva York, y un año después, en una jira por las principales ciudades europeas, vence a los más destacados jugadores. En abril de mismo año (1914) interviene en el Torneo de San Petersburgo, donde se clasifica en segundo lugar, detrás del campeón mundial Lasker, pero aventajando a Rubinstein, Alejin, Nimzowitch, Tarrasch, etc. Durante los años de la primera guerra mundial ganó tres torneos seguidos en Nueva York (1915, 1916 y 1918, respectivamente). Más tarde, en Hastings (1919), vuelve a conquistar otro primer premio en el Torneo de la Victoria.

Todos estos éxitos ininterrumpidos le llevan, en 1921, a enfrentarse con el Campeón del Mundo en La Habana para disputar el cetro del Ajedrez. Lasker, por primera vez (¡y por última!) es derrotado en "match", perdiendo cuatro partidas y entablando las seis restantes.

Capablanca ha subido ya el escalón definitivo de su carrera ajedrecística. Siendo campeón del mundo gana los torneos de Londres (1922) y Nueva York (1926); también en la misma ciudad, al año siguiente, se celebra una magna competición entre Alejin, Capablanca, Marshall, Nimzowitch, Spielmann y Vidmar a cuatro vueltas, y triunfa clamorosamente el joven campeón mundial sin perder una sola partida y aventajando a su seguidor Alejin en dos y medio puntos.

Este mismo año, durante los meses de septiembre y octubre, tiene lugar en Buenos Aires el esperado "match" contra Alejin. Reciente aún su victoriosa actuación en Nueva York, Capablanca es el favorito indiscutible, pero sorprendentemente se encuentra superado por su adversario, que le arrebató el título de campeón al ganarle por $+6 - 3 = 25$.

Después de este fracaso, Capablanca aún cosechó muchas victorias. En 1928 triunfa en los torneos de Budapest y de Berlín, este último con la participación de los mejores maestros, exceptuando Alejin y Lasker, y sin perder una sola partida. El año 1929 le es igualmente favorable, pues gana cuatro primeros premios en los importantes torneos de Ramsgate, Budapest, Barcelona y Hastings, y en 1931 vuelve a triun-

far en el Torneo Panamericano de Nueva York. En este mismo año derrota en un "match" al Dr. Euwe por $-1-2-0=8$ en La Haya.

Fracasadas las gestiones para su "match" revancha contra Alejin, permanece varios años apartado de las actividades del Ajedrez. Reaparece en 1935 con actuaciones discretas en diferentes torneos, hasta que en el de Moscú (1936) vuelve a obtener un clamoroso éxito al clasificarse primero sin perder partida, delante de Botvinnik, Flohr, Lilienthal, Ragozin, Lasker, Eliskases, etc. Y antes de terminar el año comparte los honores de vencedor con Botvinnik en Nottingham superando a Euwe, Fine, Reshevsky, Alejin, Flohr, Lasker, Vidmar, Bogoljubow, Tartakower y otros. En 1937 se juega el Torneo de Aspirantes al título mundial, y Capablanca sólo alcanza un tercer lugar "ex-aequo" con Reshevsky; esta prueba fue ganada por Keres seguido de Fine.

Al año siguiente gana un pequeño torneo en París, y la última buena actuación la consigue al frente de su equipo en el Torneo de las Naciones celebrado en Buenos Aires el año 1939. Y cuando se habían superado las dificultades para celebrar su "match" revancha contra Alejin le sorprende la muerte en Nueva York el 8 de marzo de 1942.

En 1927 se establecen las Olimpiadas de Ajedrez y comienza a jugarse el Campeonato del Mundo por equipos, cuyo trofeo es la Copa Hamilton-Rusell. Los resultados que se han registrado desde esta fecha hasta la actualidad han sido los siguientes:

1927—Primera Olimpiada: Londres.

- 1.º Hungría (Maroczy, Nagy, Vajda, Steiner), 40 puntos.
- 2.º Dinamarca, 38,5 puntos.
- 3.º Inglaterra, 36,6 puntos.
- 4.º Holanda, 35 puntos.
- 5.º Checoslovaquia, 34,5 puntos.
- 6.º Alemania, 34 puntos.
- 7.º Austria, 34 puntos.
- 8.º Suiza, 32 puntos.
- 9.º Yugoslavia, 30 puntos.
10. Italia, 28,5 puntos.
11. Suecia, 28 puntos.
12. Argentina, 27 puntos.

A. Alexine. Gottmanowicz. F. D. Yates
 J. Aukerman Manuel Gilmart
 J. T. B. Starkman
 J. T. B. See Murchie
 J. T. B. Worray A. Barty Boz
 E. Popoff Erith Eli Koses.
 E. Popoff -s. Shanley Bois Kotik
 H. Mattison W. K. S. H. M.
 R. S. Stevenson W. K. S. H. M.
 E. Macdonald. Kashan. Yans Vonoch
 J. Mieses. G. L. M.
 J. R. Capablanca G. A. Thomas
Rube Frie Emanuel Lasker

13. Francia, 24,5 puntos.
14. Bélgica, 21,5 puntos.
15. Finlandia, 21,5 puntos.
16. España, 14,5 puntos.

1928—Segunda Olimpiada: La Haya.

- 1.º Hungría (Nagy, Steiner, Vajda, Havasi), 44 puntos.
- 2.º Estados Unidos, 39 puntos.
- 3.º Polonia, 37 puntos.
- 4.º Austria, 36,5 puntos.
- 5.º Dinamarca, 34 puntos.
- 6.º Suiza, 34 puntos.
- 7.º Checoslovaquia, 34 puntos.
- 8.º Argentina, 33,5 puntos.
- 9.º Alemania, 31,5 puntos.
10. Holanda, 31,5 puntos.
11. Francia, 31 puntos.
12. Bélgica, 31 puntos.
13. Suecia, 31 puntos.
14. Letonia, 30 puntos.
15. Italia, 26,5 puntos.
16. Rumania, 25,5 puntos.
17. España, 13,5 puntos.

1930—Tercera Olimpiada: Hamburgo.

- 1.º Polonia (Rubinstein, Tartakower, Przepiorka, Mackarczyck), 48,5 puntos.
- 2.º Hungría, 47 puntos.
- 3.º Alemania, 44,5 puntos.
- 4.º Austria, 43,5 puntos.
- 5.º Checoslovaquia, 42,5 puntos.
- 6.º Estados Unidos, 41,5 puntos.
- 7.º Holanda, 41 puntos.
- 8.º Inglaterra, 40,5 puntos.
- 9.º Suecia, 40 puntos.

10. Letonia, 35 puntos.
11. Dinamarca, 31 puntos.
12. Francia, 28,5 puntos.
13. Rumania, 28,5 puntos.
14. Lituania, 22,5 puntos.
15. Islandia, 22 puntos.
16. España, 21,5 puntos.
17. Finlandia, 18 puntos.
18. Noruega, 16 puntos.

1931—Cuarta Olimpiada: Praga.

- 1.º Estados Unidos (Marshall, Kashdan, Dake, Horowitz), 48 puntos.
- 2.º Polonia, 47 puntos.
- 3.º Checoslovaquia, 46,5 puntos.
- 4.º Yugoslavia, 46 puntos.
- 5.º Alemania, 45,5 puntos.
- 6.º Letonia, 45,5 puntos.
- 7.º Suecia, 45,5 puntos.
- 8.º Austria, 45 puntos.
- 9.º Inglaterra, 44 puntos.
10. Hungría, 39,5 puntos.
11. Holanda, 35 puntos.
12. Suiza, 33 puntos.
13. Lituania, 30,5 puntos.
14. Francia, 29,5 puntos.
15. Rumania, 29 puntos.
16. Italia, 24 puntos.
17. Dinamarca, 19,5 puntos.
18. Noruega, 15,5 puntos.
19. España, 15,5 puntos.

1933—Quinta Olimpiada: Folkestone.

- 1.º Estados Unidos (Marshall, Kashdan, Fine, Dake), 39 puntos.
- 2.º Checoslovaquia, 37,5 puntos.

- 3.º Polonia, 34 puntos.
- 4.º Suecia, 34 puntos.
- 5.º Hungría, 34 puntos.
- 6.º Austria, 33,5 puntos.
- 7.º Lituania, 30,5 puntos.
- 8.º Francia, 28 puntos.
- 9.º Letonia, 27,5 puntos.
10. Inglaterra, 27 puntos.
11. Italia, 24,5 puntos.
12. Dinamarca, 22,5 puntos.
13. Bélgica, 17 puntos.
14. Irlanda, 17 puntos.
15. Escocia, 14 puntos.

1935—Sexta Olimpiada: Varsovia.

- 1.º Estados Unidos (Fine, Marshall, Kupchik, Dake), 54 puntos.
- 2.º Suecia, 52,5 puntos.
- 3.º Polonia, 52 puntos.
- 4.º Hungría, 51 puntos.
- 5.º Checoslovaquia, 49 puntos.
- 6.º Yugoslavia, 45,5 puntos.
- 7.º Austria, 43,5 puntos.
- 8.º Argentina, 42 puntos.
- 9.º Letonia, 41 puntos.
10. Francia, 38 puntos.
11. Estonia, 37,5 puntos.
12. Inglaterra, 37 puntos.
13. Finlandia, 35 puntos.
14. Lituania, 34 puntos.
15. Palestina, 32 puntos.
16. Dinamarca, 31,5 puntos.
17. Rumania, 27,5 puntos.
18. Italia, 24 puntos.
19. Suiza, 21 puntos.
20. Islandia, 12 puntos.

1937—Séptima Olimpiada: Estocolmo.

- 1.º Estados Unidos (Reshewsky, Fine, Kashdan, Marshall), 54,5 puntos.
- 2.º Hungría, 48,5 puntos.
- 3.º Polonia, 47 puntos.
- 4.º Argentina, 47 puntos.
- 5.º Checoslovaquia, 45 puntos.
- 6.º Holanda, 44 puntos.
- 7.º Lituania, 41,5 puntos.
- 8.º Estonia, 41,5 puntos.
- 9.º Yugoslavia, 40 puntos.
10. Suecia, 38,5 puntos.
11. Letonia, 37,5 puntos.
12. Finlandia, 34 puntos.
13. Inglaterra, 34 puntos.
14. Italia, 26,5 puntos.
15. Dinamarca, 26,5 puntos.
16. Islandia, 23 puntos.
17. Bélgica, 22,5 puntos.
18. Noruega, 19,5 puntos.
19. Escocia, 14 puntos.

1939—Octava Olimpiada: Buenos Aires.

- 1.º Alemania (Eliskases, Michel, Engels, Becker), 36 puntos.
- 2.º Polonia, 35,5 puntos.
- 3.º Estonia, 33,5 puntos.
- 4.º Suecia, 33 puntos.
- 5.º Argentina, 32,5 puntos.
- 6.º Checoslovaquia, 32 puntos.
- 7.º Letonia, 31,5 puntos.
- 8.º Holanda, 30,5 puntos.
- 9.º Palestina, 26 puntos.
10. Francia, 24,5 puntos.
11. Cuba, 22,5 puntos.
12. Chile, 22 puntos.

13. Lituania, 22 puntos.
14. Brasil, 21 puntos.
15. Dinamarca, 17,5 puntos.

(Quedaron eliminadas de este grupo, Islandia, Canadá, Noruega, Uruguay, Bulgaria, Ecuador, Guatemala, Irlanda, Perú, Bolivia y Paraguay.)

1950—Novena Olimpiada: Dubronik.

- 1.º Yugoslavia (Gligoric, Pirc, Trifunovic, Rabar), 4,45 puntos.
- 2.º Argentina, 43,5 puntos.
- 3.º Alemania Federal, 40,5 puntos.
- 4.º Estados Unidos, 40 puntos.
- 5.º Holanda, 37 puntos.
- 6.º Bélgica, 32 puntos.
- 7.º Austria, 31,5 puntos.
- 8.º Chile, 30,5 puntos.
- 9.º Francia, 28,5 puntos.
10. Finlandia, 28 puntos.
11. Suecia, 27,5 puntos.
12. Italia, 25 puntos.
13. Dinamarca, 22 puntos.
14. Perú, 21,5 puntos.
15. Noruega, 15 puntos.
16. Grecia, 12 puntos.

1952—Décima Olimpiada: Helsinky.

(A partir de aquí, dado el elevado número de participantes, se establecen, previa eliminatoria, tres grupos o divisiones.)

- 1.º URSS (Keres, Smyslov, Bronstein, Geller), 21 puntos.
- 2.º Argentina, 19,5 puntos.
- 3.º Yugoslavia, 19 puntos.
- 4.º Checoslovaquia, 18 puntos.
- 5.º Estados Unidos, 17 puntos.
- 6.º Hungría, 16 puntos.
- 7.º Suecia, 13 puntos.

8.º Alemania Federal, 10,5 puntos.

9.º Finlandia, 10 puntos.

(Total de participantes, 25 naciones. En el segundo grupo venció Holanda, y en el tercero Brasil.)

1954—XI Olimpiada: Amsterdam.

1.º URSS (Botvinnik, Smyslov, Bronstein, Keres), 34 puntos.

2.º Argentina, 27 puntos.

3.º Yugoslavia, 26,5 puntos.

4.º Checoslovaquia, 24,5 puntos.

5.º Alemania Federal, 23,5 puntos.

6.º Hungría, 23 puntos.

7.º Israel, 22 puntos.

8.º Holanda, 21 puntos.

9.º Inglaterra, 17 puntos.

10. Bulgaria, 17 puntos.

11. Suecia, 15 puntos.

12. Islandia, 13,5 puntos.

(Total de participantes: 26. Vencedor 2.º grupo: Suiza.)

1956—XII Olimpiada: Moscú.

1.º URSS (Botvinnik, Smyslov, Keres, Bronstein), 31 puntos.

2.º Yugoslavia, 26,5 puntos.

3.º Hungría, 26,5 puntos.

4.º Argentina, 23 puntos.

5.º Alemania Federal, 22 puntos.

6.º Bulgaria, 22 puntos.

7.º Checoslovaquia, 20,5 puntos.

8.º Inglaterra, 20 puntos.

9.º Suiza, 19 puntos.

10. Dinamarca, 19 puntos.

11. Rumania, 19 puntos.

12. Israel, 15,5 puntos.

(Total participantes: 34. Vencedor 2.º grupo: Austria. Vencedor 3.º grupo: Filipinas.)

1958—XIII Olimpiada: Munich.

- 1.º URSS (Botvinnik, Smyslov, Keres, Bronstein), 34,5 puntos.
- 2.º Yugoslavia, 29 puntos.
- 3.º Argentina, 25,5 puntos.
- 4.º Estados Unidos, 24 puntos.
- 5.º Checoslovaquia, 22 puntos.
- 6.º Alemania Federal, 22 puntos.
- 7.º Alemania Democrática, 22 puntos.
- 8.º Suiza, 19 puntos.
- 9.º España, 17,5 puntos.
10. Bulgaria, 17 puntos.
11. Inglaterra, 16 puntos.
12. Austria, 15,5 puntos.

(Total participantes: 36. Vencedor 2.º grupo: Hungría. Vencedor 3.º grupo: Noruega.)

1960—XIV Olimpiada: Leipzig.

- 1.º URSS (Tal, Botvinnik, Keres, Korchnoi), 34 puntos.
- 2.º Estados Unidos, 29 puntos.
- 3.º Yugoslavia, 27 puntos.
- 4.º Hungría, 22,5 puntos.
- 5.º Checoslovaquia, 21,5 puntos.
- 6.º Bulgaria, 21 puntos.
- 7.º Argentina, 20,5 puntos.
- 8.º Alemania Federal, 19,5 puntos.
- 9.º Alemania Democrática, 19 puntos.
10. Holanda, 17 puntos.
11. Rumania, 16,5 puntos.
12. Inglaterra, 16,5 puntos.

(Total participantes: 40. Vencedor 2.º grupo: Suecia. Vencedor 3.º grupo: Filipinas.)

1962—XV Olimpiada: Varna.

- 1.º URSS (Botvinnik, Petrosian, Spassky, Keres), 31,5 puntos.
- 2.º Yugoslavia, 28 puntos.

- 3.º Argentina, 26 puntos.
- 4.º Estados Unidos, 25 puntos.
- 5.º Hungría, 23 puntos.
- 6.º Bulgaria, 21,5 puntos.
- 7.º Alemania Federal, 21 puntos.
- 8.º Alemania Democrática, 20,5 puntos.
- 9.º Rumania, 20,5 puntos.
10. Checoslovaquia, 18,5 puntos.
11. Holanda, 18 puntos.
12. Austria, 10,5 puntos.

(Total participantes: 38. Vencedor 2.º grupo: España. Vencedor 3.º grupo: Noruega.)

1964—XVI Olimpiada: Tel-Aviv.

- 1.º URSS, 36,5 puntos.
- 2.º Yugoslavia, 32 puntos.
- 3.º Alemania Federal, 30,5 puntos.
- 4.º Hungría, 30 puntos.
- 5.º Checoslovaquia, 28,5 puntos.
- 6.º Estados Unidos, 27,5 puntos.
- 7.º Rumania, 27 puntos.
- 8.º Bulgaria, 26,5 puntos.
- 9.º Argentina, 26 puntos.
10. Polonia, 24 puntos.
11. Holanda, 21,5 puntos.
12. Canadá, 19 puntos.
13. Israel, 17,5 puntos.
14. España, 17,5 puntos.

(Total participantes: 50. Vencedor 2.º grupo: Alemania Democrática. Vencedor 3.º grupo: Islandia. Vencedor 4.º grupo: Australia.)

1966—XVII Olimpiada: La Habana.

- 1.º URSS, 39,5 puntos.
- 2.º Estados Unidos, 34,5 puntos.

- 3.º Hungría, 33,5 puntos.
- 4.º Yugoslavia, 33,5 puntos.
- 5.º Argentina, 30 puntos.
- 6.º Checoslovaquia, 29,5 puntos.
- 7.º Bulgaria, 29,5 puntos.
- 8.º Rumania, 26,5 puntos.
- 9.º Alemania Democrática, 25,5 puntos.
10. Dinamarca, 20 puntos.
11. Islandia, 19 puntos.
12. España, 18 puntos.
13. Noruega, 14 puntos.
14. Cuba, 12 puntos.

(Total participantes: 52. Vencedor 2.º grupo: Holanda. Vencedor 3.º grupo: Italia. Vencedor 4.º grupo: Sudáfrica.)

1968—XVIII Olimpiada: Lugano.

- 1.º URSS, 39,5 puntos.
- 2.º Yugoslavia, 31 puntos.
- 3.º Bulgaria, 30 puntos.
- 4.º Estados Unidos, 29,5 puntos.
- 5.º Alemania Occidental, 29 puntos.
- 6.º Hungría, 27,5 puntos.
- 7.º Argentina, 26 puntos.
- 8.º Rumania, 26 puntos.
- 9.º Checoslovaquia, 24,5 puntos.
10. Alemania Oriental, 24,5 puntos.
11. Polonia, 23 puntos.
12. Dinamarca, 21 puntos.
13. Canadá, 19 puntos.
14. Filipinas, 13,5 puntos.

(Total participantes: 53. Vencedor 2.º grupo: Holanda. Vencedor 3.º grupo: Australia. Vencedor 4.º grupo: Singapur.)

1970—XIX Olimpiada: Siegen.

- 1.º URSS, 27,5 puntos.

- 2.º Hungría, 26,5 puntos.
- 3.º Yugoslavia, 26 puntos.
- 4.º Estados Unidos, 24,5 puntos.
- 5.º Checoslovaquia, 23,5 puntos.
- 6.º Alemania Oriental, 22 puntos.
- 7.º Bulgaria, 21,5 puntos.
- 8.º Argentina, 21,5 puntos.
- 9.º Alemania Occidental, 19 puntos.
10. Rumania, 18,5 puntos.
11. Canadá, 17,5 puntos.
12. España, 16 puntos.

(Total participantes: 60. Vencedor del 2.º grupo: Israel. Vencedor 3.º grupo: Inglaterra. Vencedor 4.º grupo: Suiza. Vencedor 5.º grupo: Nueva Zelanda.)

1972—XX Olimpiada: Skopje.

- 1.º URSS, 42 puntos.
- 2.º Hungría, 40,5 puntos.
- 3.º Yugoslavia, 38 puntos.
- 4.º Checoslovaquia, 35,5 puntos.
- 5.º Alemania Occidental, 35 puntos.
- 6.º Bulgaria, 32 puntos.
- 7.º Rumania, 31,5 puntos.
- 8.º Holanda, 29 puntos.
- 9.º Estados Unidos, 29 puntos.
10. Alemania Oriental, 27,5 puntos.
11. España, 26 puntos.
12. Polonia, 24,5 puntos.
13. Dinamarca, 23 puntos.
14. Suecia, 23 puntos.
15. Argentina, 22,5 puntos.
16. Suiza, 21,5 puntos.

(Total participantes: 63. Vencedor del 2.º grupo: Inglaterra. Vencedor del 3.º grupo: Australia. Vencedor del 4.º grupo: Francia).

ALEJIN

Alejandro Alejandrovitch Alejin nació en Moscú el 1 de noviembre de 1892. Al salir de Rusia, la grafía de su apellido en alemán fue Al-jechin, y al nacionalizarse francés adoptó la forma Alekhine, con arreglo a la prosodia francesa.

A la edad de doce años era ya un aventajado aficionado, y en 1909 obtuvo el título de maestro de Ajedrez al vencer en el torneo de San Petersburgo. Tras este éxito progresó rápidamente y ganó los torneos de Estocolmo, 1912; Schveningen, 1913; Campeonato ruso, 1914, y Mannheim, 1914, que no llegó a terminar a causa de la gran guerra europea.

Durante la revolución rusa fue encarcelado, y en 1921 logra escapar a París y se hace ciudadano francés. Reanuda sus triunfos, y en el mismo año gana tres primeros premios: en Friburgo, en Budapest y en La Haya, aventajando a los grandes maestros contemporáneos. Más tarde vuelve a triunfar en Hastings, 1922; Carlsbad y Portsmouth, 1923; París, Berna, Baden-Baden y Hastings, 1925; Scarborough y Birmingam, 1926; Kecskemet, 1927, y en ese mismo año derrota a Euwe en "match" por tres ganadas, dos perdidas y cinco tablas.



Alejin

Tantas y tan seguidas victorias le hacen acreedor a aspirante al título mundial, y a tal objeto se celebra en Buenos Aires, a últimos de

1927, el “match” contra Capablanca, a quien —pese a estar en su mejor momento— bate por $+6 - 3 = 25$, demostrando una gran capacidad para jugar toda clase de estilos y una extraordinaria calidad de juego.

Siendo campeón mundial, sus proezas se multiplican: gana el torneo de Bradley Beach, 1929, y pone su título en juego contra Bogoljubow, a quien derrota por $+11 - 5 = 9$. En San Remo gana el primer premio, colocándose a una altura inaudita, pues sobre 15 partidas contra grandes maestros, gana 13 y entabla dos. En Bled, 1931, vuelve a mostrarse como el campeón insuperable y sigue su racha triunfal el año 1932 en Berna, Londres, Pasadena y México, y al año siguiente en París. Este año obtiene el récord mundial de simultáneas a ciega, enfrentándose victoriosamente contra 32 tableros en Chicago. Su prestigio se incrementa hasta el punto de considerarle invencible, y se piensa en crear una categoría superior especial para él solo.

En 1934 gana el torneo de Zurich y vuelve a derrotar a Bogoljubow, en defensa de su título, por $+8 - 3 = 15$.

El año 1935 registra su triunfo en Orebro y su más importante contratiempo: pierde el título mundial frente a Max Euwe por la mínima diferencia de $+8 - 9 = 13$ en un “match” jugado en La Haya.

Al año siguiente sólo gana un primer premio en Dresde y otro en Hastings, siendo poco halagüeñas sus otras actuaciones. Pero en 1937 recupera brillantemente su título en el “match” de revancha, jugado también en Holanda, venciendo a Euwe en forma elocuente por $+10 - 4 + 11$.

De nuevo, siendo campeón mundial, alcanza numerosas victorias más, como son los primeros premios en Montevideo, Margate y Porstmouth, 1938; Caracas y Montevideo, 1939; Cracovia, 1941; Salzburgo, Munich, Cracovia y Praga, 1942; Praga y Salzburgo, 1943; Gijón, 1944; Sabadell, Almería y Melilla, 1945.

En marzo de 1946, hallándose en Estoril, falleció, dejando vacante el trono del ajedrez mundial y sin ser superado por nadie. Alejin dominó todos los estilos, aportó originales variantes a la teoría, refutó otras que parecían inconmovibles, hizo gala de una firme voluntad y de unas facultades portentosas que hicieron de él un gladiador del Ajedrez, el luchador por antonomasia.

Han sobresalido durante este importante período del Ajedrez, los siguientes grandes maestros:



Bogoljubow

BOGOLJUBOW

Effim D. Bogoljubow nació en Kiew el 14 de abril de 1889. Su juego irregular le colocó en muchos torneos a la cabeza de los favoritos, quedando en otros de menos importancia relegado a lugares discretos inferiores a su valía. Sin embargo, se caracterizó siempre por la gran confianza en sí mismo. Sus principales actuaciones se registran en los torneos que se reseñan seguidamente, donde consiguió los primeros premios: Pistyan, 1922; Carlsbad, 1923 ("ex aequo" con Alejin y Maroczy); Moscú, 1925 (su mejor triunfo, pues superó a Lasker, Capablanca, Marshall y otros, hasta un total de 20 maestros); Berlín, 1926; Kissingen, 1928, y otros. En 1929 luchó contra Alejin para el título mundial y fue derrotado por el amplio margen de $+5 - 11 + 9$; en 1934 vuelve a enfrentarse con el campeón mundial con la misma suerte, pues pierde por $+3 - 8 = 15$. Desde entonces sus actuaciones no fueron muy brillantes, y últimamente su actividad era escasa. Murió en Triberg el 19 de junio de 1952.

NIMZOWITCH

Aaron Nimzowitch nació en Riga en 1887, y juntamente con Reti y Breyer fue el creador de la Escuela Hipermoderna del Ajedrez, cuyos principios expone en su libro *Mein System*. Los puntos más importantes de su sistema son: a) el dominio del centro del tablero no por su ocupación con peones, sino por la acción de los alfiles desarrolla-



Nimzowitch

dos en los “fianchettos”; b) formación de cadena de peones para las maniobras internas; c) táctica de bloqueo; d) ruptura de la posición para irrumpir victoriosamente en campo adversario.

Sus principales éxitos los logró con los primeros ganados en Copenhague, 1923; Marienbad, 1925; Dresde, 1926; Hannover, 1926; Niendorf, 1927; Londres, 1927; Berlín, 1928, llegando a la cumbre en Carlsbad, 1929, donde intervinieron los grandes maestros.

Tras algunas victorias más de menor importancia, murió en Copenhague el año 1935.

SPIELMANN

Rudolph Spielmann nació en Viena el 5 de mayo de 1883 y fue exhibido como niño prodigio, a pesar de lo cual llegó a ser un gran

maestro. Su estilo se caracterizó siempre por sus impetuosos ataques y juego arriesgado, motivo por el cual sus actuaciones pecaron de irregulares.

Consiguió los siguientes primeros premios: Teplitz-Schonau, 1922 (compartido con Reti); Semmering, 1926 (aventajando a Alejin, Vidmar, Nimzowitch, Tartakower, Rubinstein, Tarrasch, Reti, Grunfeld, etcétera); Magdemburgo, 1927, y Varsovia, 1935.

Ha ganado también numerosos "matchs": contra Leonhardt, en 1906 (+ 6 — 4 = 5); contra Nimzowitch, en 1908 (+ 4 — 1 = 1); contra Perlis, en 1911 (+ 2 — 1 = 1); contra Bogoljubow, en 1932 (+ 3 — 2 = 5); contra Stolz, en 1933 (+ 4 — 1 = 1), y contra Landau, en 1935 (+ 4 — 0 = 1).

Murió en Estocolmo durante el mes de septiembre de 1942.

EUWE

Max Euwe nació en Amsterdam el 20 de mayo de 1901. Ha sido considerado siempre como el jugador amateur más fuerte. En 1921 conquistó el campeonato de Holanda, y luego ha ganado los torneos internacionales de Hastings, 1923; Amsterdam, 1924; Weston, 1925; Hastings, 1930, y Hastings, 1934.

En 1935 es designado "challenger" para disputar a Alejin el Campeonato del Mundo, y, contra todo pronóstico, lo logra, aunque ven-



Euwe

ciendo por la mínima diferencia: nueve partidas ganadas, ocho perdidas y trece tablas.

Solamente dos años mantiene en su poder el título, pues en 1937 vuelve a manos de Alejin en su "match" de revancha. En 1939 queda primero en Budapest, y en 1941 vence en "match" a Bogoljubow. Tras otras destacadas actuaciones en diferentes torneos, obtiene el segundo puesto en Groninga, tras Botvinnik.

Muerto Alejin, interviene en el Torneo Campeonato del Mundo, jugado en La Haya y Moscú, en 1948, en donde su estrella se nubló definitivamente.

FLOHR

Salo Flohr nació en Horodenke (Checoslovaquia) el 30 de noviembre de 1908. A los veinte años gana el Torneo de Praga y debuta en el plano internacional, quedando segundo en Rogaska-Slatina, 1929. Después triunfa en Burn, 1931, y en Hastings, 1931-32. En 1933 gana el Campeonato de Checoslovaquia y entabla un "match" con Botvinnik



Flohr

por $+2 - 2 = 8$. Vuelve a triunfar en Hastings, 1933-34; Hastings, 1934-35; Moscú, 1935; Poderabad, 1936, y Kemerí, 1937. Después de la segunda guerra mundial forma en las filas de los maestros rusos.

RESHEVSKY

Samuel Reshevsky nació en Orzokov (Polonia) en 1911. A los cinco años fue considerado como el niño prodigio más notable de todos

los tiempos. Se hizo ciudadano de los Estados Unidos y ganó los torneos de Syracuse, 1934, y Hastings, 1935. En 1936 se proclama campeón de Estados Unidos, título que ha perdido y reconquistado en di-



Reshevsky

versas ocasiones. Compartió con Flohr y Petrov el primer premio en Kemer, 1937, y volvió a ganar el Torneo de Hastings, 1938. Fue designado para tomar parte en el Torneo Campeonato del Mundo, 1948, donde se clasificó en tercer lugar, "ex aequo", con Keres. Después sus actuaciones han tenido muchas alternativas, ganando principalmente los torneos de Nueva York, 1950; La Habana, 1952; Dallas, 1957, y Buenos Aires, 1960, y los "matches" contra Najdorf y Gligoric.

FINE

Rueben Fine nació en Nueva York el 11 de octubre de 1914. Sus mejores actuaciones fueron los primeros premios conseguidos en los si-



Rueben Fine

guientes torneos internacionales: Hastings, 1935-36; Zandwort, 1936; Amsterdam (con Alejin), Leningrado, Moscú, Margate (con Keres) y Ostende (con Keres y Grob), 1937; Avro, 1938 (con Keres). En 1939

conquistó el Campeonato de los Estados Unidos. Fue designado para actuar en el Torneo Campeonato del Mundo 1948, al que no asistió, ganando en cambio el Torneo de Nueva York, 1949.

Posteriormente sus actividades han sido escasas.

KERES

Paul Keres nació en Narva (Estonia) el 7 de enero de 1916. En principio se dedicó a la modalidad de Ajedrez por correspondencia. Más tarde gana el campeonato de su país, y en 1934 empata con Alejin al primer puesto en Bad-Nauheim. Luego gana sucesivamente los tor-



Keres

neos de Ostende, 1935; Praga, Viena, Kemerí y Semmering, 1937. Su más importante victoria la consigue en El Avro, 1938, quedando “ex aequo” con Fine y delante de Botvinnik, Alejin, Euwe, Reshevsky, Capablanca y Flohr. Sigue recogiendo éxitos, entre ellos:

1939.	Margate	1.º
1947.	Campeonato URSS	1.º
1948.	Campeonato del Mundo	3.º
1950.	Campeonato URSS	1.º
1951.	Moscú	1.º
1952.	Budapest	1.º
1953.	Candidatos	2.º
1955.	Hastings	1.º
1955.	Goteburgo	2.º
1956.	Amsterdam	2.º
1957.	Mar del Plata	1.º
1957.	Santiago de Chile	1.º
1958.	Hastings	1.º
1959.	Candidatos	2.º
1962.	Curaçao	2.º
1963.	“Match” contra Geller	4,5 a 3,5
1964.	Buenos Aires	1.º
1965.	“Match” contra Spassky	4 a 6
1965.	Marianske-Pazne	1.º
1968.	Bamberg	1.º
1970.	“Match” contra Ivkov	3 a 1
1971.	Tallin	1.º
1971.	Amsterdam	1.º
1972.	Sarajevo	2.º

Intervino en las olimpiadas de Varsovia, 1935; Estocolmo, 1937; Buenos Aires, 1939; Helsinki, 1952; Amsterdam, 1954; Moscú, 1956; Munich, 1958; Leipzig, 1960; Varna, 1962, y Tel-Aviv, 1964.

La modalidad del Ajedrez por correspondencia que practicó Keres no es ninguna novedad. Ya en abril de 1824 comenzó a jugarse un “match” por correspondencia entre las ciudades de Londres y Edimburgo que terminó en julio de 1828.

Digna de mención es la llamada “partida errante”, iniciada por J. B . Muñoz, de Brooklin, el 16 de agosto de 1882, quien envió la primera jugada a un amigo; éste, a su vez, realizó una nueva jugada, remitiéndosela a otro, y así continuó, interviniendo 71 ajedrecistas, hasta que al llegar a manos de W. Spens, de Glasgow, consideró la lucha perdida y abandonó, devolviendo la partida a su iniciador el 14 de marzo de 1883.

En la actualidad, el Ajedrez postal está perfectamente organizado, y periódicamente se juegan los correspondientes campeonatos nacionales y mundiales. He aquí la lista de los campeones del mundo de Ajedrez por correspondencia:

C. J. S. Purdy (Australia)	1953
V. V. Ragozin (URSS)	1959
A. O'Kelly (Bélgica)	1962
V. Zagorovsky (URSS)	1965
H. Berliner (Estados Unidos)	1968
H. Rittner (Alemania Oriental)	1971

**CUADROS DE CLASIFICACION
DE COMPETICIONES IMPORTANTES**

CUADROS DE CLASIFICACION DE TORNEOS DE GRANDES MAESTROS

GRAN TORNEO DE HASTINGS, 1895

Nombres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	Puntos
1 Pillsbury	—	0	0	1	1	1	1	1	0	½	½	1	1	1	1	1	1	½	1	1	1	1	16½
2 Chigorin	1	—	1	1	0	0	1	1	1	1	½	1	0	1	½	1	½	1	1	½	1	1	16
3 Lasker	1	0	—	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	½	1	1	½	1	1	½	1	1	15½
4 Tarrasch	0	0	1	—	1	1	½	0	½	1	1	1	1	0	1	½	1	1	0	½	1	1	14
5 Steinitz	0	1	0	0	—	1	1	½	½	1	1	½	0	1	0	1	1	1	0	½	1	1	13
6 Schiffers	0	1	0	0	0	—	½	½	0	1	1	½	1	½	1	1	0	½	1	½	1	1	12
7 Bardeleben	0	0	1	½	0	½	—	½	½	0	0	1	½	1	½	1	½	1	1	1	0	1	11½
8 Teichman	0	0	0	1	½	½	½	—	½	0	0	1	½	1	1	0	½	1	½	1	1	1	11½
9 Schlechter	1	0	0	½	½	1	½	½	—	½	½	1	0	1	½	½	½	½	½	½	1	0	11
10 Blackburne	½	0	1	0	0	0	1	1	½	—	0	1	1	0	½	0	1	0	1	0	1	1	10½
11 Walbrodt	½	½	0	0	0	0	1	1	½	1	—	0	0	½	½	½	0	½	½	1	1	1	10
12 Burn	0	0	0	0	½	½	0	0	0	0	1	—	1	0	½	0	1	1	1	1	1	1	9½
13 Janovsky	0	1	0	0	1	0	½	½	1	0	1	0	—	½	½	0	0	1	½	1	0	1	9½
14 Mason	0	0	½	1	0	½	0	0	0	1	½	1	½	—	1	0	½	0	1	1	0	1	9½
15 Bird	0	½	0	0	1	0	½	0	½	½	½	½	½	0	—	1	1	½	0	½	½	1	9
16 Gunsberg	0	0	0	½	0	0	0	1	½	1	½	1	1	1	0	—	1	½	0	1	0	0	9
17 Albin	0	½	½	0	0	1	½	½	½	0	1	0	1	½	0	0	—	0	0	1	1	½	8½
18 Marco	½	0	0	0	0	½	0	0	½	1	½	0	0	1	½	½	1	—	1	1	0	½	8½
19 Pollock	0	0	0	1	1	0	0	½	½	0	½	0	½	0	1	1	1	0	—	0	0	1	8
20 Mieses	0	½	½	½	½	½	0	0	½	1	0	0	0	0	½	0	0	0	1	—	1	1	7½
21 Tinsley	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	½	1	0	1	1	0	—	1	7½
22 Vergani	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	½	½	0	0	0	—	3

LONDRES, 1899

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Puntos
1 Lasker	—	1-½	½-1	½-1	½-1	0-1	1-1	1-1	1-½	1-½	½-1	1-1	1-1	1-1	1-1	23½
2 Janowsky	0-½	—	1-0	0-1	1-1	1-½	1-1	½-1	0-0	1-1	1-0	1-1	0-1	1-½	1-1	19
3 Pillsbury	½-0	0-1	—	½-½	—1	0-0	1-0	½-½	1-1	1-1	1-1	1-1	1-½	1-1	½-1	19
4 Maroczy	½-0	1-0	½-½	—	½-½	½-1	0-1	1-½	1-0	1-1	½-1	½-1	1-½	1-1	1-1	19
5 Schlechter	½-0	0-0	½-0	½-½	—	1-½	1-0	½-1	½-1	0-½	1-1	1-1	1-1	1-1	1-1	18
6 Blackburne	1-0	0-½	1-1	½-0	0-½	—	½-0	0-1	1-½	0-1	1-0	1-½	1-1	1-1	½-1	16½
7 Chigorin	0-0	0-0	0-1	1-0	0-1	½-1	—	1-½	1-½	0-1	½-1	1-0	1-1	1-0	1-1	16
8 Showalter	0-0	½-0	½-½	0-½	½-0	1-0	0-½	—	0-½	0-½	1-½	1-1	1-1	0-1	1-1	13½
9 Mason	0-½	1-1	0-0	0-1	½-0	0-½	0-½	1-½	—	0-0	0-1	0-0	1-1	½-1	1-1	13
10 Cohn	0-½	0-0	0-0	0-0	1-½	1-0	1-0	1-½	1-1	—	0-½	1-½	1-0	0-0	1-1	12½
11 Steinitz	½-0	0-1	0-0	½-0	0-0	0-1	½-0	0-½	1-0	1-½	—	½-0	½-1	1-1	1-1	12½
12 Lee	0-0	0-0	0-0	½-0	0-0	0-½	0-1	0-0	1-1	0-½	½-1	—	½-1	½-½	1-1	10½
13 Bird	0-0	1-0	0-½	0-½	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-1	½-0	½-0	—	1-1	1-1	8
14 Tinsley	0-0	0-½	0-0	0-0	0-0	0-0	0-1	1-0	½-0	1-1	0-0	½-½	0-0	—	0-1	7
15 Teichmann	0-0	0-0	½-0	0-0	0-0	½-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	1-0	—	Rtd

PARIS, 1900

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	Puntos
1 Lasker	—	1	1	0	1	½	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14½
2 Pillsbury	0	—	1	0	0	1	1	1	1	1	½	1	1	1	1	1	1	12½
3 Maroczy	0	0	—	1	0	½	1	1	½	1	1	1	1	1	1	1	1	12
4 Marshall	1	1	0	—	1	½	1	1	½	0	0	1	1	1	1	1	1	12
5 Burn	0	1	1	0	—	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11
6 Tchigorin	½	0	½	½	1	—	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10½
7 Marco	0	0	0	0	1	0	—	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	10
8 Mieses	0	0	0	0	0	1	0	—	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9 Schlechter	0	0	½	½	0	1	0	0	—	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10 Janowsky	0	0	0	1	0	0	1	0	0	—	1	1	1	1	1	1	1	9
11 Showalter	0	½	0	1	1	1	0	0	0	0	—	½	1	1	1	1	1	9
12 Mason	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	½	—	1	0	1	1	1	4½
13 Brody	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	—	1	1	1	1	4
14 Rosen	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	—	0	1	1	3
15 Mortimer	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	—	1	0	2
16 Didier	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	—	1	1
17 Sterling	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	—	1

SAN SEBASTIAN, 1911

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Puntos
1 Capablanca	—	0	½	½	1	½	½	1	1	½	1	½	1	½	1	9½
2 Rubinstein	1	—	½	½	½	½	½	½	½	½	1	½	½	1	1	9
3 Vidmar	½	½	—	0	½	½	½	1	½	½	1	½	1	1	1	9
4 Marshall	½	½	1	—	½	½	½	½	½	1	1	½	½	0	1	8½
5 Nimzowitch	0	½	½	½	—	½	0	½	1	1	½	½	½	½	1	7½
6 Schlechter	½	½	½	½	½	—	½	0	½	½	1	½	½	1	½	7½
7 Tarrasch	½	½	½	½	1	½	—	1	½	0	½	½	1	0	½	7½
8 Berstein	0	½	0	½	½	1	0	—	1	1	½	1	0	1	0	7
9 Spielman	0	½	½	½	0	½	½	0	—	½	½	1	½	1	1	7
10 Teichmann	½	½	½	0	0	½	1	0	½	—	0	½	½	1	1	6½
11 Janowsky	0	0	0	0	½	0	½	½	½	1	—	½	½	½	0	6
12 Maroczy	½	½	½	½	½	½	½	0	0	½	1	—	½	½	0	6
13 Burn	0	½	0	½	½	½	0	1	½	½	0	½	—	0	½	5
14 Duras	½	0	0	1	½	0	1	0	0	0	0	½	1	—	½	5
15 Leonhardt	0	0	0	0	0	½	½	1	0	0	0	1	½	½	—	4

PISTYAN, 1922

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Puntos
1 Bogoljubow	—	½	½	1	½	1	1	0	1	1	1	1	1	1	½	1	1	1	1	15
2 Alekhine	½	—	½	1	½	1	1	0	½	1	1	½	1	1	1	1	1	1	1	14½
3 Spielmann	½	½	—	1	½	½	1	1	1	1	½	1	1	1	½	½	1	1	1	14½
4 Grünfeld	0	0	0	—	0	½	1	1	1	½	½	1	1	½	1	1	½	½	1	11
5 Reti	½	½	½	1	—	½	0	½	0	1	1	0	0	1	1	½	1	½	1	10½
6 Saemisch	0	0	0	0	1	½	—	0	½	½	½	1	1	½	½	1	1	½	1	9½
7 H. Wolf	0	0	½	½	½	—	½	½	1	0	½	1	½	1	½	1	1	0	½	9½
8 Tartakower	1	1	0	0	½	½	1	—	½	0	0	0	½	½	1	1	1	0	½	9
9 Euwe	0	½	0	0	1	0	½	½	—	½	1	½	0	½	½	1	½	1	½	8½
10 P. Johner	0	0	0	½	0	1	½	1	½	—	0	1	1	0	½	1	0	½	1	8½
11 Tarrasch	0	0	½	½	0	½	½	1	0	1	—	1	½	0	1	0	½	½	1	8½
12 von Balla	0	½	0	0	1	0	0	1	½	0	0	—	½	½	½	1	½	1	1	8
13 Treybal	0	0	0	0	1	½	0	½	1	0	½	½	—	½	½	½	½	1	1	8
14 Hromadka	0	0	0	½	0	0	½	½	½	1	1	½	½	—	½	0	½	1	0	7
15 Selesnev	½	0	½	0	0	½	½	0	½	½	0	½	½	½	—	½	½	1	½	7
16 Prokes	0	0	½	0	½	0	0	0	0	0	1	0	½	1	½	—	½	1	½	6
17 Przepiorka	0	0	0	½	0	0	0	0	½	1	½	½	½	½	½	½	—	½	½	6
18 G. Marco	0	0	0	½	½	1	½	1	0	½	½	0	0	0	0	0	½	—	½	5½
19 Opocenski	0	0	0	0	0	½	0	½	½	0	0	0	0	1	½	½	½	½	—	4½

NUEVA YORK, 1924

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Puntos
1 Lasker	—	½-0	1-½	½-1	1-1	1-1	1-1	½-1	½-1	½-1	1-1	16
2 Capablanca	½-1	—	½-½	½-½	0-1	½-1	1-1	1-1	1-½	½-1	½-1	14½
3 Alejin	0-½	½-½	—	½-½	1-0	1-½	½-½	½-½	1-1	½-½	1-1	12
4 Marshall	½-0	½-½	½-½	—	½-1	0-½	0-1	½-0	½-1	1-½	-1	11
5 Reti	0-0	1-0	0-1	½-0	—	½-½	0-1	1-1	1-0	1-0	1-1	10½
6 Maroczy	0-0	½-0	0-½	1-½	½-½	—	0-1	½-½	1-1	½-1	1-0	10
7 Bogoljubow	0-0	0-0	½-½	1-0	1-0	1-0	—	0-1	1-1	½-1	0-1	9½
8 Tartakower	½-0	0-0	½-½	½-1	0-0	½-½	1-0	—	1-0	½-0	½-1	8
9 Yates	½-0	0-½	0-0	½-0	0-1	0-0	0-0	0-1	—	1-1	½-1	7
10 Ed. Lasker	½-0	½-0	½-½	0-½	0-1	½-0	½-0	½-1	0-0	—	0-½	6½
11 Janowsky	0-0	½-0	0-0	0-0	0-0	0-1	1-0	½-0	½-0	1-½	—	5

MOSCU, 1936

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Puntos
1 Capablanca	—	1-½	½-½	1-½	1-½	½-1	½-1	½-1	½-½	1-1	13
2 Botvinnik	0-½	—	½-1	1-½	½-1	½-1	½-½	1-1	½-½	½-1	12
3 Flohr	½-½	½-0	—	½-1	0-½	½-1	1-1	0-½	½-0	½-1	9½
4 Lilienthal	0-½	0-½	½-0	—	½-½	½-1	½-½	½-1	½-1	½-½	9
5 Ragosin	0-½	½-0	1-½	½-½	—	1-½	½-0	0-½	1-½	½-½	8½
6 Lasker	½-0	½-0	½-0	½-0	0-½	—	1-½	½-½	½-1	1-½	8
7 Eliskases	½-0	½-½	0-0	½-½	½-1	0-½	—	½-½	0-1	½-½	7½
8 Khan	½-0	0-0	1-½	½-0	1-½	½-½	½-½	—	½-½	0-½	7½
9 Lewenfish	½-½	½-½	½-1	½-0	0-½	½-0	1-0	½-½	—	½-0	7½
10 Riumin	0-0	½-0	½-0	½-½	½-½	0-½	½-½	1-½	½-1	—	7½

NOTTINGHAM, 1936

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Puntos	Clasif.
1 Capablanca	—	½	1	½	½	1	½	0	1	½	½	1	1	1	1	10	1.º-2.º
2 Botvinnik	½	—	½	½	½	½	½	½	1	1	1	1	1	1	½	10	1.º-2.º
3 Reshevsky	0	½	—	½	0	1	1	½	1	1	½	1	1	1	½	9½	3.º-5.º
4 Fine	½	½	½	—	½	½	1	½	½	1	½	1	1	½	1	9½	3.º-5.º
5 Euwe	½	½	1	½	—	0	0	½	1	½	1	1	1	1	1	9½	3.º-5.º
6 Alejin	0	½	0	½	1	—	½	1	½	1	1	½	1	½	1	9	6.º
7 Lasker	½	½	0	0	1	½	—	0	½	1	½	1	1	1	1	8½	7.º-8.º
8 Flohr	1	½	½	½	½	0	1	—	1	1	½	0	0	1	1	8½	7.º-8.º
9 Vidmar	0	0	0	½	0	½	½	0	—	1	½	½	1	½	1	6	9.º
10 Bogoljubow	½	0	0	0	½	0	0	0	0	—	½	1	1	1	1	5½	10-11
11 Tartakower	½	0	½	½	0	0	½	½	½	½	—	0	0	1	1	5½	10-11
12 Taylor	0	0	0	0	0	½	0	1	½	0	1	—	½	½	½	4½	12
13 Alexander	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	½	—	½	½	3½	13
14 Thomas	0	0	0	½	0	½	0	0	½	0	0	½	½	—	½	3	14
15 Winter	0	½	½	0	0	0	0	0	0	0	0	½	½	½	—	2½	15

KEMERI, 1937

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Puntos
1 S. Flohr	—	½	½	½	½	½	½	½	½	½	½	1	1	1	1	1	1	1	12
2 S. Reshevsky	½	—	1	0	1	1	½	1	½	1	1	0	0	½	1	1	1	1	12
3 Petrov	½	0	—	½	½	½	½	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	½	12
4 A. Alejin	½	1	½	—	½	1	½	1	½	0	½	½	½	½	1	1	1	1	11½
5 P. Keres	½	0	½	½	—	1	½	½	0	1	½	1	1	1	½	1	1	1	11½
6 A. Steiner	½	0	½	0	0	—		1	0	1	1	1	½	1	1	1	½	1	11
7 X. Tartakower	½	½	½	½	½	0	—	1	½	0	1	1	1	½	½	1	½	1	10½
8 R. Fine	½	0	0	0	½	0	0	—	½	½	1	1	½	1	1	½	1	1	9
9 G. Stahlberg	½	½	0	½	1	1	½	½	—	0	½	1	0	½	0	1	½	½	8½
10 Mikenas	½	0	1	1	0	0	1	½	1	—	0	0	0	0	1	1	0	1	8
11 Apshenek	½	0	0	½	½	0	0	0	½	1	—	½	½	0	1	1	½	1	7½
12 Book	0	1	0	½	0	0	0	0	0	1	½	—	1	1	1	0	1	½	7½
13 Rellstab	0	1	0	½	0	½	0	½	1	1	½	0	—	1	0	0	1	½	7½
14 Beg	0	½	0	½	0	0	½	0	½	1	1	0	0	—	0	1	1	½	6½
15 Feigin	0	0	0	0	½	0	½	0	1	0	0	0	1	1	—	½	1	1	5½
16 Landau	0	0	0	0	0	0	0	½	0	0	0	1	1	0	1	—	1	1	5½
17 Hassenfus	0	0	0	0	0	½	½	0	½	1	½	0	0	0	½	0	—	0	3½
18 Ozols	0	0	½	0	0	0	0	0	½	0	0	½	½	½	0	0	1	—	3½

A. V. R. O., 1938

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	Puntos
1 Keres	—	1-½	½-½	½-½	½-½	1-½	1-½	½-½	8½
2 Fine	0-½	—	1-½	1-1	1-0	1-0	½-½	1-½	8½
3 Botvinnik	½-½	0-½	—	1-½	½-0	1-½	½-1	½-½	7½
4 Alejin	½-½	0-0	0-½	—	1-½	½-½	½-1	½-1	7
5 Euwe	½-½	0-1	½-1	0-½	—	0-½	0-1	1-½	7
6 Reshevsky	0-½	0-1	0-½	½-½	1-½	—	½-½	1-½	7
7 Capablanca	0-½	½-½	½-0	½-0	1-0	½-½	—	½-1	6
8 Flohr	½-½	½-0	½-½	0-½	½-0	½-0	0-½	—	4½

GRONINGA, 1946

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Puntos	Nacionalidad
1 Botvinnik	—	½	1	0	1	½	1	1	1	½	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	14½	URSS
2 Euwe	½	—	0	½	1	½	1	½	½	1	½	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	Holanda
3 Smyslov	0	1	—	½	½	½	1	½	½	½	½	½	1	½	½	½	1	1	1	1	12½	URSS
4 Najdorf	1	½	½	—	1	½	1	0	½	½	½	½	0	1	½	½	½	1	1	½	11½	Argentina
5 Szabo	0	0	½	0	—	½	1	0	1	0	½	1	1	1	½	1	½	1	1	1	11½	Hungría
6 Flohr	½	½	½	½	½	—	½	½	½	½	½	0	½	1	½	1	½	½	1	1	11	URSS
7 Boleslavsky	0	0	0	0	0	½	—	1	1	1	1	1	½	½	½	½	½	1	½	1	10½	URSS
8 Lundin	0	½	½	1	1	½	0	—	½	0	1	½	0	1	0	½	½	1	1	1	10½	Suecia
9 Stolz	0	½	½	½	0	½	0	½	—	1	½	½	1	½	1	1	0	½	1	1	10½	Suecia
10 Denker	½	0	½	½	1	½	0	1	0	—	½	0	0	½	1	½	½	1	½	1	9½	USA
11 Tartakower	0	½	½	½	½	½	0	0	½	½	—	½	1	½	½	1	1	½	½	½	9½	Francia
12 Kotov	1	1	½	½	0	1	0	½	½	1	½	—	0	½	0	1	½	0	0	1	9½	URSS
3 Koltnaver	0	0	0	1	0	½	½	1	0	1	0	1	—	1	1	0	½	½	1	0	9	Checoslovaquia
4 Yanofsky	1	0	½	0	0	0	½	0	½	½	½	½	0	—	½	1	1	1	½	½	8½	Canadá
5 Bernstein	0	0	½	½	½	½	½	1	0	0	½	1	0	½	—	½	½	½	0	0	7	Francia
6 Guimard	0	0	½	½	0	0	½	½	0	½	0	1	1	0	½	—	1	½	1	½	7	Argentina
7 Vidmar	0	0	0	½	½	½	½	½	1	½	0	½	½	0	½	0	—	½	0	½	6½	Yugoslavia
8 Steiner	0	0	0	0	0	½	0	0	½	0	½	1	½	0	½	½	½	—	½	1	6	USA
9 Christoffex	0	0	0	0	0	0	½	0	0	½	½	1	0	½	1	0	1	½	—	0	5½	Suiza
0 O'Kelly	0	0	0	½	0	0	0	0	0	0	½	0	1	½	1	½	½	0	1	½	5½	Bélica

COMPETICIONES PARA EL CAMPEONATO MUNDIAL

1886. Nueva York, San Luis, Nueva Orleáns (11-I al 29-III)

STEINITZ, 12,5; Zukertort, 7,5 (+ 10 — 5 = 5)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Puntos
Steinitz	1	0	0	0	0	1	1	½	1	½	1	1	0	½	½	1	½	1	1	1	12½
Zukertort	0	1	1	1	1	0	0	½	0	½	0	0	1	½	½	0	½	0	0	0	7½

1889. La Habana (20-I al 24-II)

STEINITZ, 10,5; Chigorin, 6,5 (+ 10 — 6 = 1)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	Puntos
Steinitz	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	½	10½
Chigorin	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	½	6½

1890-1. Nueva York (9-XII al 22-I)

STEINITZ, 10,5; Gunsberg, 8,5 (+ 6 — 4 = 9)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Puntos
Steinitz	½	1	½	0	0	1	1	½	½	1	½	0	1	½	½	0	½	1	½	10½
Gunsberg	½	0	½	1	1	0	0	½	½	0	½	1	0	½	½	1	½	0	½	8½

1892. La Habana (2-I al 28-II)

STEINITZ, 12,5; Chigorin, 10,5 (+ 10 — 8 = 5)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	Puntos
Steinitz	0	½	½	1	½	1	0	0	½	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	½	1	1	12½
Chigorin	1	½	½	0	½	0	1	1	½	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	½	0	0	10½

1894. Nueva York, Filadelfia, Montreal (15-III al 26-V)

LASKER, 12; Steinitz, 7 (+ 10 — 5 = 4)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Puntos
Lasker	1	0	1	0	½	½	1	1	1	1	1	½	0	0	1	1	0	½	1	12
Steinitz	0	1	0	1	½	½	0	0	0	0	0	½	1	1	0	0	1	½	0	7

1896-7. Moscú (7-XI al 14-I)

LASKER, 12,5; Steinitz, 4,5 (+ 10 — 2 = 5)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	Puntos
Lasker	1	1	1	1	½	1	½	½	½	1	1	0	0	1	½	1	1	12½
Steinitz	0	0	0	0	½	0	½	½	½	0	0	1	1	0	½	0	0	4½

1907. Nueva York, Filadelfia, Menfis, Chicago, Baltimore (enero)

LASKER, 11,5; Marshall, 3,5 (+ 8 — 0 = 7)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Puntos
Lasker	1	1	1	½	½	½	½	1	½	½	½	1	1	1	1	11½
Marshall	0	0	0	½	½	½	½	0	½	½	½	0	0	0	0	3½

1908. Düsseldorf, Munich (17-VIII al 30-IX)

LASKER, 10,5; Tarrasch, 5,5 (+ 8 — 3 = 5)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Puntos
Lasker	1	1	0	1	1	½	1	½	½	0	1	0	1	½	½	1	10½
Tarrasch	0	0	1	0	0	½	0	½	½	1	0	1	0	½	½	0	5½

1909. París (19-X al 9-XI)

LASKER, 8; Janowsky, 2 (+ 7 — 1 = 2)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Puntos
Lasker	½	1	1	1	1	0	1	½	1	1	8
Janowsky	½	0	0	0	0	1	0	½	0	0	2

1910. Viena, Berlín (7-I al 10-II)

LASKER, 5; Schlechter, 5 (+ 1 — 1 = 8)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Puntos
Lasker	½	½	½	½	0	½	½	½	½	1	5
Schlechter	½	½	½	½	1	½	½	½	½	0	5

1910. Berlín (8-XI al 8-XII)

LASKER, 9,5; Janowsky, 1,5 (+ 8 — 0 = 3)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Puntos
Lasker	1	½	½	1	1	½	1	1	1	1	1	9½
Janowsky	0	½	½	0	0	½	0	0	0	0	0	1½

1921. La Habana (15-III al 28-IV)

CAPABLANCA, 9; Lasker, 5 (+ 4 — 0 = 10)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Puntos
Capablanca	½	½	½	½	1	½	½	½	½	1	1	½	½	1	9
Lasker	½	½	½	½	0	½	½	½	½	0	0	½	½	0	5

1927. Buenos Aires (16-IX al 29-XI)

ALEJIN, 18,5; Capablanca, 15,5 (+ 6 — 3 = 25)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	Puntos
Alejin	1	½	0	½	½	½	0	½	½	½	1	1	½	½	½	½	½	½	½	½	1	½	½	½	½	½	½	½	0	½	½	1	½	1	18½
Capablanca	0	½	1	½	½	½	1	½	½	½	0	0	½	½	½	½	½	½	½	0	½	½	½	½	½	½	½	½	1	½	½	0	½	0	15½

1929. Alemania, Holanda (6-IX al 12-XI)

ALEJIN, 15,5; Bogoljubow, 9,5 (+ 11 — 5 = 9)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Puntos
Alejin	1	½	½	0	1	0	1	1	½	1	½	1	0	0	½	1	1	0	1	½	1	1	½	½	½	15½
Bogoljubow	0	½	½	1	0	1	0	0	½	0	½	0	1	1	½	0	0	1	0	½	0	0	½	½	½	9½

1934. Alemania (1-IV al 14-VI)

ALEJIN, 15,5; Bogoljubow, 10,5 (+ 8 — 3 = 15)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Puntos
Alejin	½	1	½	1	½	½	½	½	1	0	1	½	½	½	½	1	1	½	½	½	1	½	0	0	1	½	15½
Bogoljubow	½	0	½	0	½	½	½	½	0	1	0	½	½	½	½	0	0	½	½	½	0	½	1	1	0	½	10½

1935. Holanda (3-X al 15-XII)

EUWE, 15,5; Alejin, 14,5 (+9 — 8 = 13)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Puntos
Euwe	0	1	0	0	½	½	0	1	0	1	½	1	½	1	½	0	½	½	0	1	1	½	½	½	1	1	0	½	½	½	15½
Alejin	1	0	1	1	½	½	1	0	1	0	½	0	½	0	½	1	½	½	1	0	0	½	½	½	0	0	1	½	½	½	14½

1937. Holanda (5-X al 16-XII)

ALEJIN, 15,5; Euwe, 9,5 (+10 — 4 = 11)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Puntos
Alejin	0	1	½	½	0	1	1	1	½	1	½	½	0	1	½	½	0	½	½	½	1	1	½	1	1	15½
Euwe	1	0	½	½	1	0	0	0	½	0	½	½	1	0	½	½	1	½	½	½	0	0	½	0	0	9½

1948. La Haya, Moscú (2-IV al 16-V)

Jugadores	1	2	3	4	5	Puntos	Clasif.
Botvinnik	—	½½ 1 ½½	1 1 1 1 0	1 ½ 0 1 1	1 ½ 1 ½½	14	1.º
Smyslov	½½ 0 ½½	—	0 0 ½ 1 ½	½½ 1 ½½	1 1 0 1 1	11	2.º
Keres	0 0 0 1	1 ½ 0 ½	—	0 ½ 1 0 ½	1 ½ 1 1 1	10½	3.º
Reshevsky	0 ½ 1 0 0	½½ 0 ½½	1 ½ 0 1 ½	—	1 ½½ 1 1	10½	4.º
Euwe	0 ½ 0 ½½	0 0 1 0 0	0 ½ 0 0 0	0 ½½ 0 0	—	4	5.º

1951. Moscú (15-III al 11-V)

BOTVINNIK, 12; Bronstein, 12 (+ 5 — 5 = 14)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Puntos
Botvinnik	½	½	½	½	0	1	1	½	½	½	0	1	½	½	½	½	0	½	1	½	0	0	1	½	12
Bronstein	½	½	½	½	1	0	0	½	½	½	1	0	½	½	½	½	1	½	0	½	1	1	0	½	12

1954. Moscú (16-III al 13-V)

BOTVINNIK, 12; Smyslov, 12 (+ 7 — 7 = 10)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Puntos
Botvinnik	1	1	½	1	½	½	0	½	0	0	0	1	1	0	1	1	½	½	½	0	½	½	0	½	12
Smyslov	0	0	½	0	½	½	1	½	1	1	1	0	0	1	0	0	½	½	½	1	½	½	1	½	12

1957. Moscú (5-III al 27-IV)

SMYSLOV, 12,5; Botvinnik, 9,5 (+ 6 — 3 = 13)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	Puntos
Smyslov	1	½	½	0	0	1	½	1	½	½	½	1	0	½	½	½	1	½	½	1	½	½	12½
Botvinnik	0	½	½	1	1	0	½	0	½	½	½	0	1	½	½	½	0	½	½	0	½	½	9½

1958. Moscú (4-III al 9-V)

BOTVINNIK, 12,5; Smyslov, 10,5 (+ 7 — 5 = 11)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	Puntos
Botvinnik	1	1	1	½	0	1	½	½	½	½	0	1	½	1	0	½	½	1	0	½	½	0	½	12½
Smyslov	0	0	0	½	1	0	½	½	½	½	1	0	½	0	1	½	½	0	1	½	½	1	½	10½

1960. Moscú (15-III al 7-V)

TAL, 12,5; Botvinnik, 8,5 (+ 6 — 2 = 13)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	Puntos
Tal	1	½	½	½	½	1	1	0	0	½	1	½	½	½	½	½	1	½	1	½	½	12½
Botvinnik	0	½	½	½	½	0	0	1	1	½	0	½	½	½	½	½	0	½	0	½	½	8½

1961. Moscú (15-III al 12-V)

BOTVINNIK, 13; Tal, 8 (+ 10 — 5 = 6)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	Puntos
Botvinnik	1	0	1	½	½	½	1	0	1	1	1	0	1	½	1	½	0	1	0	½	1	13
Tal	0	1	0	½	½	½	0	1	0	0	0	1	0	½	0	½	1	0	1	½	0	8

1963. Moscú (23-III al 20-V)

PETROSIAN, 12,5; Botvinnik, 9,5 (+ 5 — 2 = 15)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	Puntos
Petrosian	0	½	½	½	1	½	1	½	½	½	½	½	½	0	1	½	½	1	1	½	½	½	12½
Botvinnik	1	½	½	½	0	½	0	½	½	½	½	½	½	1	0	½	½	0	0	½	½	½	9½

1966. Moscú (abril-mayo)

PETROSIAN, 12,5; Spassky, 11,5 (+ 4 — 3 = 17)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Puntos
Petrosian	½	½	½	½	½	½	1	½	½	1	½	½	0	½	½	½	½	½	0	1	½	1	0	½	12½
Spassky	½	½	½	½	½	½	0	½	½	0	½	½	1	½	½	½	½	½	1	0	½	0	1	½	11½

1969. Moscú (mayo-junio)

SPASSKY, 12,5; Petrosian, 10,5 (+ 6 — 4 = 13)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	Puntos
Spassky	0	½	½	1	1	½	½	1	½	0	0	½	½	½	½	½	1	½	1	0	1	½	½	12½
Petrosian	1	½	½	0	0	½	½	0	½	1	1	½	½	½	½	½	0	½	0	1	0	½	½	10½

1972. Reykjavic (julio-agosto)

FISCHER, 12,5; Spassky, 8,5 (+ 7 — 3 = 11)

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	Puntos
Fischer	0	0	1	½	1	1	½	1	½	1	0	½	1	½	½	½	½	½	½	½	1	12½
Spassky	1	1	0	½	0	0	½	0	½	0	1	½	0	½	½	½	½	½	½	½	0	8½

Nota: La segunda partida fue adjudicada a Spassky por incomparecencia de Fischer.

LIBRO CUARTO

DESDE EL TORNEO DE GRONINGA (1946) HASTA HOY

Poco después de la muerte del gran campeón Alejandro Alejin tiene lugar el Torneo de Groninga (1946), en donde los grandes maestros Euwe, Botvinnik y Smyslov demuestran su capacidad y potencia para aspirar al título vacante de Campeón Mundial.

Este torneo constituye la última buena actuación del ex Campeón Mundial Max Euwe. En efecto, interviene después en Mar del Plata (1947) y obtiene solamente una discreta clasificación, ya que se coloca en sexto lugar, precedido por Najdorf, Stahlberg, Eliskases, Pilnik y Bolbochán. Tampoco le sonríe la fortuna en el sextangular a doble vuelta de Buenos Aires, jugado a continuación, en donde es superado por Stahlberg, Najdorf y Eliskases.

Entre tanto, Paul Keres se proclamaba campeón de la URSS en 1947, y en noviembre del mismo año ganaba brillantemente el Torneo de Parnau, en donde intervinieron los mejores maestros soviéticos.

A principios de 1948, la Federación Internacional de Ajedrez (F. I. D. E.) organiza un torneo para dilucidar la posesión del título de Campeón Mundial entre los más calificados aspirantes: Euwe, Botvinnik, Reshevsky, Keres, Fine y Smyslov. El torneo debe jugarse a cinco vueltas, dos en La Haya y las tres últimas en Moscú. Por razones de índole privada, Fine no puede asistir, y su puesto se queda sin ser cubierto. El favorito es Botvinnik, quien no defraudó a la afición, pues consiguió un brillante triunfo, siendo proclamado Campeón Mundial. La clasificación final fue: 1.º Botvinnik, 14 puntos; 2.º Smyslov, 11; 3.º-4.º Keres y Reshevsky, 10,5, y 5.º Euwe, 4.

Hasta 1948, las competiciones de Ajedrez no habían tenido un carácter oficial dentro de la F. I. D. E., y cada campeón mundial exigía

a su retador las condiciones que creía oportunas, amén de la bolsa, a veces tan elevada que hacía imposible el “match”. A partir de ahora, la competición ajedrecista se caracteriza porque su organismo superior, la F. I. D. E., organiza oficialmente y de un modo periódico sus torneos zonales, el interzonal y el de candidatos, y por último el “match” para el título mundial. Estas pruebas sirven además para valorizar las categorías de los maestros y grandes maestros.

He aquí las clasificaciones de los ocho torneos interzonales celebrados hasta la fecha:

Primer Torneo Interzonal

Saltsjöbaden, 1948

	<i>Puntos</i>
1. Bronstein	13,5
2. Szabó	12,5
3. Boleslawsky	12
4. Kotov	11,5
5. Lilienthal	11
6. Bondarewsky	10,5
7. Stahlberg	10,5
8. Flohr	10,5
9. Najdorf	10,5
10. Trifunovic	10,5
11. Pirc	9,5
12. Gligoric	9,5
13. Böök	9,5
14. Ragozin	8,5
15. Yanofsky	8,5
16. Tartakower	8
17. Pachman	7,5
18. Stoltz	6,5
19. L. Steiner	5,5
20. Lundin	4,5

Segundo Torneo Interzonal

Saltsjöbaden, 1952

	<i>Puntos</i>
1. Kotov	16,5
2. Petrosian	13,5
3. Taimanov	13,5
4. Geller	13
5. Averbaj	12,5
6. Stahlberg	12,5
7. Szabó	12,5
8. Gligoric	12,5
9. Unzicker	11,5
10. Eliskases	10,5
11. Pachman	10
12. Pilnik	10
13. H. Steiner	10
14. Matanovic	9
15. Marcza	8
16. Stolz	7,5
17. Sánchez	7
18. Wade	6
19. Vaitonis	5
20. Golombok	4,5
21. Prins	4,5

Tercer Torneo Interzonal

Goteburgo, 1955

	<i>Puntos</i>
1. Bronstein	15
2. Keres	13,5
3. Panno	13
4. Petrosian	12,5
5. Geller	12
6. Szabó	12
7. Filip	11
8. Pilnik	11
9. Spassky	11
10. Ilivitsky	10,5
11. Pachmann	10,5
12. Guimard	9,5
13. Najdorf	9,5
14. Fuderer	9
15. Rabar	9
16. Unzicker	8,5
17. Bisguier	8
18. Stahlberg	8
19. Donner	5,5
20. Medina	5,5
21. Sliwa	5,5

Cuarto Torneo Interzonal

Portoroz, 1958

	<i>Puntos</i>
1. Tal	13,5
2. Gligoric	13
3. Petrosian	12,5

4. Benkö	12,5
6. Fisher	12
6. Olafsson	12
7. Averbaj	11,5
8. Bronstein	11,5
9. Matanovic	11,5
10. Pachman	11,5
11. Szabó	11,5
12. Filip	11
14. Sanguinetti	10
15. Neikirch	9,5
16. Larsen	8,5
17. Sherwin	7,5
18. Rossetto	7
19. Cardoso	6
20. De Greiff	4,5
21. Fuster	2

Quinto Torneo Interzonal

Estocolmo, 1962

1. Fischer	17,5
2. Geller	15
3. Petrosian	15
4. Filip	14
5. Korchnoi	14
6. Benkö	13,5
7. Gligoric	13,5
8. Stein	13,5
9. Portisch	12,5
10. Uhlmann	12,5
11. Pomar	12
12. Olafsson	12

13.	Bolbochan		11,5
14.	Bilek	...	11
15.	Barcza	...	11
16.	Bisguier	...	9,5
17.	Bertok	...	7,5
18.	Yanofsky	...	7,5
19.	German	...	7
20.	Schweber	...	7
21.	Teschner	...	6,5
22.	Cuéllar	...	5,5
23.	Aaron	...	4

19.	Rossetto	...	8
20.	Quiñones	...	7
21.	Porath	...	5,5
22.	Pérez	...	5
23.	Berger	...	4,5
24.	Vranesic	...	4

Séptimo Torneo Interzonal

Sousse, 1967

Sexto Torneo Interzonal

Amsterdam, 1964

		<i>Puntos</i>
1.	Larsen	17
2.	Smyslov	17
3.	Spassky	17
4.	Tal	17
5.	Stein	16,5
6.	Bronstein	16
7.	Ivko	15
8.	Portisch	14,5
9.	Reshevsky	14,5
10.	Gligoric	14
11.	Darga	13,5
12.	Lengyel	13
13.	Pachman	12,5
14.	Evans	10
15.	Tringov	9,5
16.	Benkö	9
17.	Bilek	8
18.	Fogelman	8

		<i>Puntos</i>
1.	Larsen	15,5
2.	Geller	14
3.	Gligoric	14
4.	Korchnoi	14
5.	Portisch	13,5
6.	Hort	13
7.	Reshevsky	13
8.	Stein	13
9.	Matulovic	12,5
10.	Matanovic	12
11.	Ivko	11
12.	Mecking	11
13.	Gipslis	10
14.	Kavalek	10
15.	Suttles	9,5
16.	Bilek	9
17.	Barczay	8
18.	Byrne	6,5
19.	Cuéllar	6,5
20.	Mjagmasuren	6,5
21.	Buazziz	4,5
22.	Surapu	4

Octavo Torneo Interzonal

Palma de Mallorca, 1970

	<i>Puntos</i>		
1. Fischer	18,5	10. Polugaevsky	13
2. Geller	15	11. Panno	12,5
3. Huebner	15	12. Mecking	12,5
4. Larsen	15	13. Hort	11,5
5. Taimanov	14	14. Ivkov	10,5
6. Uhlmann	14	15. Suttles	10
7. Portisch	13,5	16. Minic	10
8. Smyslov	13,5	17. Reshevsky	9,5
9. Gligoric	13	18. Matulovic	9
		19. Addison	9
		20. Filip	8,5
		21. Naranja	8,5
		22. Ujtumen	8,5
		23. Rubinneti	6
		24. Jiménez	5,5

En cuanto a los cinco torneos de candidatos celebrados, arrojaron los siguientes resultados:

1950: Budapest

	<i>Puntos</i>		
1. Bronstein	12	3. Keres	16
2. Boleslawsky	12	4. Reshevsky	16
3. Smyslov	10	5. Petrosian	15
4. Keres	9,5	6. Geller	14,5
5. Najdorf	9	7. Najdorf	14,5
6. Kotov	8,5	8. Kotov	14
7. Stahlberg	8	9. Taimanov	14
8. Flohr	7	10. Averbaj	13,5
9. Lilienthal	7	11. Boleslawsky	13,5
10. Szabó	7	12. Gligoric	13
		14. Euwe	12
		15. Stahlberg	8

1956: Amsterdam

	<i>Puntos</i>		<i>Puntos</i>
1. Smyslov	18	1. Smyslov	11,5
2. Bronstein	16	2. Keres	10
		3. Geller	9,5

4. Bronstein	9,5	6. Gligoric	12,5
5. Spassky	9,5	7. Olafsson	10
6. Petrosian	9,5	8. Benko	8
7. Szabó	9,5		
8. Filip	8		
9. Panno	8		
10. Pilnik	5		

1962: Curaçao

		<i>Puntos</i>	
1959: Yugoslavia		1. Petrosian	17,5
		2. Geller	17
		3. Keres	17
		4. Fischer	14
		5. Korchnoi	13,5
		6. Benko	12
		7. Tal (retirado)	7
		8. Filip	7
<i>Puntos</i>			
1. Tal	20		
2. Keres	18,5		
3. Petrosian	15,5		
4. Smyslov	15		
5. Fischer	12,5		

A partir de 1965, a propuesta de Fischer y otros maestros, el Torneo de Candidatos se juega por el procedimiento de eliminatorias mediante "matches" individuales por sorteo.

El celebrado en 1965 fue ganado por Spassky tras eliminar a Keres, Geller y Tal (los otros candidatos eliminados fueron Smyslov, Portisch, Larsen e Ivkov).

En 1968 volvió a ganar Spassky, eliminando a Geller, Larsen y Korchnoi (fueron eliminados igualmente Tal, Gligoric, Portisch y Reshevsky).

Por último, en 1971 triunfó Fischer, quien eliminó a Taimanov, Larsen y Petrosian (los otros candidatos eliminados fueron Huebner, Geller y Korchnoi).

Las razas semita y eslava son las que mayor porcentaje de grandes maestros han proporcionado al Ajedrez de todos tiempos, no siendo de extrañar que la URSS, sede principal de estos dos pueblos, acapare los primeros premios en los certámenes donde envía sus representantes. Los maestros rusos hicieron siempre gala de una imaginación exuberante, sobresaliendo en las combinaciones y en la complicación, con lo que imprimían a sus partidas un matiz emocional, porque sus jugadas bordeaban toda clase de peligros y las posiciones conseguidas eran en

su mayor parte diabólicamente inseguras. Tal ocurrió con los campeones rusos Kieseritzky (1850), en la época de Anderssen; Chigorin (1899), en la época de Steinitz; Salwe (1905), y Rubinstein (1907), en la época de Lasker, y principalmente Alejin (1913), tras el cual todos los campeones mundiales hasta la actualidad (Fischer) han sido soviéticos.

A partir de la revolución bolchevique hubo que rehacer el Ajedrez tras un período de inactividad forzosa. Las jóvenes generaciones soviéticas se dedicaron al análisis teórico de laboratorio, destacando en el ámbito mundial los analistas y críticos Panov, Belavenetz, Taimanov, entre otros, los cuales van implantando un ajedrez propio extraído de las asequibles normas de las diferentes escuelas y estilos, es decir, se elabora un eclecticismo ajedrecístico, denominador común de los grandes maestros de la Unión Soviética.

La práctica en masa de este Ajedrez ecléctico ha ido destacando jugadores dentro de la nación cuya fuerza fue ignorada hasta finalizada la segunda guerra mundial, que es cuando los ajedrecistas de la URSS comienzan a participar en torneos importantes fuera de su patria en competencia con los grandes maestros europeos y americanos, y se pone de manifiesto la efectividad del juego soviético al copar los primeros lugares en las competiciones en que intervienen. El contraste de estilos ha sido favorable a la joven generación soviética, con la que se forma el equipo más potente de la actualidad, vencedor indiscutible en todas las olimpiadas celebradas en los últimos años.

Igualmente se ha impuesto en el Ajedrez femenino, cuyas campeonas mundiales, todas de la URSS, compiten sin desventaja en los torneos internacionales masculinos. Ostentaron el título mundial Ludmila Rudenko (1950), Elizabeta Bikova (1953), Olga Rubsova (1956), Elizabeta Bikova (1959), y desde 1962 la joven de veinticinco años Nona Gaprindashvili. La historia del Ajedrez de la Unión Soviética puede sintetizarse en la siguiente tabla cronológica de campeones nacionales:

- 1920. I Campeonato soviético, 1.º Alejin.
- 1923. II Campeonato soviético, 1.º Romanowsky.
- 1924. III Campeonato soviético, 1.º Bogoljubow.
- 1925. IV Campeonato soviético, 1.º Bogoljubow.
- 1927. V Campeonato soviético, 1.º Bogatyrschuk.
- 1929. VI Campeonato soviético, 1.º Werlinsky.

- 1931. VII Campeonato soviético, 1.º Botvinnik.
- 1933. VIII Campeonato soviético, 1.º Botvinnik.
- 1934. IX Campeonato soviético, 1.º Lewenfish y Rabinovich.
- 1937. X Campeonato soviético, 1.º Lewenfish.
- 1940. XII Campeonato soviético, 1.º Lilienthal y Bondarevsky.
- 1944. XIII Campeonato soviético, 1.º Botvinnik.
- 1946. XIV Campeonato soviético, 1.º Botvinnik.
- 1947. XV Campeonato soviético, 1.º Bronstein y Kotov.
- 1949. XVII Campeonato soviético, 1.º Bronstein y Smyslov.
- 1950. XVIII Campeonato soviético, 1.º Keres.
- 1951. XIX Campeonato soviético, 1.º Keres.
- 1952. XX Campeonato soviético, 1.º Botvinnik.
- 1954. XXI Campeonato soviético, 1.º Averbaj.
- 1955. XXII Campeonato soviético, 1.º Geller.
- 1956. XXIII Campeonato soviético, 1.º Taimanov.
- 1957. XXIV Campeonato soviético, 1.º Tal.
- 1958. XXV Campeonato soviético, 1.º Tal.
- 1959. XXVI Campeonato soviético, 1.º Petrosian.
- 1960. XXVII Campeonato soviético, 1.º Korchnoi.
- 1961. XXVIII Campeonato soviético, 1.º Petrosian.
- 1961. XXIX Campeonato soviético, 1.º Spassky.
- 1962. XXX Campeonato soviético, 1.º Korchnoi.
- 1963. XXXI Campeonato soviético, 1.º Stein.
- 1964. XXXII Campeonato soviético, 1.º Korchnoi.
- 1965. XXXIII Campeonato soviético, 1.º Stein.
- 1966. XXXIV Campeonato soviético, 1.º Stein.
- 1967. XXXV Campeonato soviético, 1.º Stein.
- 1968. XXXVI Campeonato soviético, 1.º Polugaevsky.
- 1969. XXXVII Campeonato soviético, 1.º Petrosian.
- 1970. XXXVIII Campeonato soviético, 1.º Korchnoi.
- 1971. XXXIX Campeonato soviético, 1.º Savon.

El ingente encuentro entre el equipo de la URSS y otro equipo formado por una selección de grandes maestros del resto del mundo, celebrado en Belgrado en marzo de 1970, conocido como “el ‘match’ del siglo”, constituye una confrontación sensacional de la fuerza combatiente. La victoria del equipo soviético por 20,5 puntos a 19,5 da una

idea de la lucha sostenida. El detalle de los resultados individuales puede apreciarse en el siguiente cuadro de puntuaciones.

Tablero	Jugadores de la URSS					Jugadores del RESTO DEL MUNDO				
1	Spassky	½	1	0	—					
1	Stein	—	—	—	0	Larsen	½	0	1	1
2	Petrosian	0	0	½	½	Fischer	1	1	½	½
3	Korchnoi	½	½	0	½	Portisch	½	½	1	½
4	Polugaevsky	0	½	½	½	Hort	1	½	½	½
5	Geller	1	½	½	½	Glorigic	0	½	½	½
6						Reshevsky	½	0	1	—
6	Smyslov	½	1	0	1	Olafsson	—	—	—	0
7	Taimanov	1	1	½	0	Uhlmann	0	0	½	1
8	Botvinnik	1	½	½	½	Matulovic	0	½	½	½
9	Tahl	½	0	1	½	Najdorf	½	1	0	½
10	Keres	½	1	½	1	Ivkov	½	0	½	0

2

CAMPEONES Y GRANDES MAESTROS

BOTVINNIK

Mijail Botvinnik nació en Leningrado el 17 de agosto de 1911. Comenzó a jugar a los trece años, y en 1927 consiguió el título de Maestro de Ajedrez.. Los principales acontecimientos de su campaña ajedrecista fueron:

1931.	Campeonato soviético	1.º
1933.	Campeonato soviético	1.º
1935.	Moscú	1.º
1936.	Nottingham	1.º
1938.	A. V. R. O.	3.º
1939.	Campeonato soviético	1.º
1944.	Campeonato soviético	1.º
1945.	Campeonato soviético	1.º
1946.	Groninga	1.º



Botvinnik (derecha) con Tigran Petrosian

En 1948 se juega el Torneo para Campeonato Mundial, que gana brillantemente, proclamándose Campeón del Mundo.

1951. "Match" contra Bronstein 12 a 12

1952. Campeonato soviético 1.º

1954. "Match" contra Smyslov 12 a 12

En 1957 pierde el título frente a Smyslov por 9,5 a 12,5, pero al año siguiente lo vuelve a recuperar derrotando a su rival por 12,5 a 10,5.

En 1960 vuelve a perder el título frente a Tal por 8,5 a 12,5, y vuelve a recuperarlo un año después, ganando a su oponente por 13 a 8. Y en 1963 pierde definitivamente el título ante Petrosian por 9,5 a 12,5. Aún tuvo después destacadas actuaciones:

1963. Amsterdam 1.º

1964. Nordwijk 1.º

1966. Amsterdam 1.º

1967. Hastings 1.º

1967. Palma de Mallorca 2.º

Ha intervenido también con éxito en las olimpiadas de Amsterdam 1954, Moscú 1956, Munich 1958, Leipzig 1960, Varna 1962 y Tel-Aviv 1964.

SMYSLOV

Vasily Smyslov nació en Moscú el 24 de marzo de 1921. Su nombre salta a los ámbitos internacionales, recién terminada la segunda guerra mundial, con ocasión del "match" radial URSS-USA, en el que Smyslov, defendiendo el segundo tablero del equipo soviético, gana las dos partidas a Reshevsky. Ocurría esto en 1945, y al año siguiente, en el Torneo de Groninga, su primera salida al extranjero, se clasifica en tercer lugar, precedido de Botvinnik y Euwe.

En 1948 interviene en el Torneo Campeonato del Mundo y se clasifica Subcampeón Mundial.

1950. Budapest 3.º

1953. Zurich 1.º

1954. "Match" contra Borvinnik 12 a 12

1954. Hastings 1.º

1955.	Campeonato soviético	1.º
1955.	Zagreb	1.º
1956.	Amsterdam	1.º
1956.	Memorial Alejin	1.º

En 1957 derrota a Botvinnik por 12 a 9,5 y se proclama Campeón del Mundo, título que duraría en su poder un año, porque en 1958 Botvinnik, en el “match” de revancha, se lo arrebató.

1965.	La Habana	1.º
1966.	Mar del Plata	1.º
1968.	Hastings	1.º
1969.	Montecarlo	1.º
1970.	Palma de Mallorca	8.º
1971.	Amsterdam	1.º
1971.	Campeonato URSS	2.º
1972.	Moscú	3.º
1972.	Wijk an Zee	5.º
1972.	Las Palmas	2.º

En el XXXIX Campeonato de la Unión Soviética se clasificó en segunda posición, empatado a puntos con Tal.

TAL

Mijail Tal nació en Riga (Letonia) el 6 de noviembre de 1936. A los diecisiete años conquistó el campeonato de su país, y en 1955 gana la semifinal de Riga del XXIII Campeonato soviético. Sigue su curso ascendente, y en 1957 se proclama campeón de la URSS, título que renueva al siguiente año.

1958.	Portoroz	1.º
1959.	Zurich	1.º
1959.	Torneo de Candidatos	1.º

En 1960 tiene lugar su “match” contra Botvinnik, a quien derrota por 12,5 a 8,5 puntos (+ 6 — 2 = 13), proclamándose Campeón Mundial. Solamente durante un año disfruta del título, porque en el “match” de revancha, jugado en 1961, es vencido por Botvinnik.



Miguel Tal

Pero su estrella no se nubla:

1961.	Estocolmo	1.º
1961.	Bled	1.º
1964.	Amsterdam	1.º
1965.	"Match" contra Portisch	5,5 a 2,5
1965.	"Match" contra Larsen	5,5 a 4,5
1965.	"Match" contra Spassky	4 a 7
1966.	Palma de Mallorca	1.º
1967.	Campeonato soviético	1.º
1968.	"Match" contra Gligoric	5,5 a 3,5
1968.	"Match" contra Korchnoi	4,5 a 5,5
1970.	Tiflis	1.º
1971.	Tallin	1.º
1971.	Campeonato soviético	2.º
1972.	Moscú	6.º

Intervino en las olimpiadas de Munich 1958, Leipzig 1960, Varna 1962 y La Habana 1966.

PETROSIAN

Tigran Petrosian nació en Tbilis (Armenia) el 17 de junio de 1929, y empezó a jugar a los doce años, siendo el primer libro donde aprendió *Fundamentos del Ajedrez*, de Capablanca.

En 1946 ganó el Campeonato de Armenia, pero su nombre no empieza a sonar hasta 1951, en que gana una semifinal del Campeonato soviético, y después queda empatado al segundo puesto en el XIX Campeonato de la URSS. Desde entonces sus actuaciones más destacadas han sido:

1952.	Torneo Internacional de Budapest	7.º
1952.	Torneo Interzonal de Saltsjobaden	2.º
1953.	Torneo Internacional de Bucarest	2.º
1953.	Torneo de Candidatos en Zurich	5.º
1954.	XXI Campeonato de la Unión Soviética ...	4.º
1954.	Torneo Interzonal de Belgrado	4.º
1955.	Torneo Internacional de Gotemburgo	4.º
1955.	XXII Campeonato de la Unión Soviética ...	3.º
1956.	Campeonato de Moscú	1.º
1956.	Torneo de Candidatos en Amsterdam	3.º
1957.	XXIV Campeonato de la Unión Soviética.	7.º
1958.	XXV Campeonato de la Unión Soviética.	2.º
1958.	Torneo Interzonal de Portoroz	3.º
1959.	XXVI Campeonato de la Unión Soviética.	1.º
1960.	XXVII Campeonato de la Unión Soviética.	2.º
1960.	Torneo Internacional de Beverwijk	1.º
1961.	XXVIII Campeonato de la Unión Soviética.	1.º
1961.	Torneo Internacional de Zurich	2.º
1961.	Torneo Internacional de Bled	3.º
1962.	Torneo Interzonal de Estocolmo	2.º

En este último año obtiene su mayor éxito al ganar el Torneo de Candidatos jugado en Curaçao. En 1963 se celebra su "match" contra Botvinnik, a quien vence por 12,5 a 9,5 puntos (+ 5 — 2 = 15), proclamándose Campeón Mundial de Ajedrez.

Siendo ya campeón, y en el mismo año 1936, comparte con Keres



Petrosian (izquierda) felicita a Spassky al finalizar el match que le proclama Campeón del Mundo

el primer premio en el Torneo Internacional de Los Angeles (California).

1964.	Torneo Internacional de Buenos Aires ...	1.º-2.º
1964.	Olimpiada de Tel-Aviv	9,5 a 13
1964.	Torneo de Moscú	1.º
1965.	Torneo Internacional de Zagreb	3.º
1965.	Torneo Internacional de Erevan	2.º-3.º
1966.	"Match" contra Spassky	12,5 a 11,5

Y en 1969, en su segundo "match" contra Spassky, pierde el título mundial al ser derrotado por cuatro partidas ganadas contra seis perdidas y 13 tablas.

SPASSKY

El ex Campeón del Mundo, Boris Spassky, nació en Moscú el 30 de enero de 1937, y a los quince años empieza a destacar su nombre en torneos de importancia.

Los resultados de su actividad ajedrecista son:

1952.	Campeonato de Leningrado	2.º
1953.	Torneo Internacional de Bucarest	4.º
1954.	Torneo de Jóvenes Maestros	1.º
1954.	Eliminatoria Campeonato URSS	4.º
1955.	Campeonato de la URSS	3.º

En este año se proclama Campeón Mundial Juvenil al vencer brillantemente en el Torneo de Amberes.

1955.	Torneo Interzonal de Goteborg	7.º
1956.	Campeonato de la URSS	1.º-3.º

En este año es proclamado Gran Maestro de la F. I. D. E.

1956.	Torneo Candidatos Amsterdam	3.º
1956.	Eliminatoria Campeonato URSS	1.º
1957.	Campeonato de la URSS	4.º
1957.	Eliminatoria Campeonato URSS	1.º
1958.	Campeonato URSS	5.º
1958.	Eliminatoria Campeonato URSS	1.º
1959.	Campeonato URSS	2.º
1959.	Torneo Interzonal Moscú	1.º

1959.	Campeonato de Leningrado	1.º
1959.	Eliminatoria Campeonato URSS	1.º
1959.	Torneo Interzonal de Riga	1.º
1960.	Campeonato URSS	9.º
1960.	Torneo Internzonal Mar del Plata	1.º
1960.	Eliminatoria Campeonato URSS	1.º
1961.	Campeonato URSS	5.º
1961.	Campeonato de Leningrado	1.º
1961.	Eliminatoria Campeonato URSS	1.º
1961.	XXIX Campeonato URSS	1.º
1962.	Torneo Internacional de La Habana	2.º
1962.	Olimpiada de Bulgaria	11 de 14
1962.	Campeonato URSS	5.º
1963.	Eliminatoria Campeonato URSS	2.º
1963.	Campeonato URSS	1.º-3.º
1964.	Torneo Zonal	1.º
1964.	Torneo Interzonal Amsterdam	1.º
1964.	Torneo Internacional de Socchi	4.º
1964.	Torneo Internacional de Belgrado	1.º
1964.	Olimpiada de Tel-Aviv	10,5 de 13

En este año consigue el título de Maestro Eméritus del deporte soviético.

- 1965. "Match" contra Keres: $+ 4 - 2 = 4$.
- 1965. "Match" contra Geller: $+ 3 - 0 = 5$.
- 1965. Torneo Internacional de Socchi 1.º
- 1965. "Match" contra Tal: $+ 4 - 1 = 5$.
- 1965. Hastings 1.º
- 1966. "Match" para el Campeonato Mundial contra Petrosian, perdió por $+ 3 - 4 = 17$.
- 1966. Torneo Internacional de Santa Mónica. Por su importancia, puede considerarse como la mejor actuación hasta el momento. He aquí la clasificación del Torneo:
 - 1.º Spassky 11,5 puntos
 - 2.º Fischer 11 "
 - 3.º Larsen 10 "

4.º	Portisch	9,5	”
5.º	Unzicker	9,5	”
6.º	Petrosian	9	”
7.º	Reshevsky	9	”
8.º	Najdorf	8	”
9.º	Ivkov	6,5	”
10.	Donner	6	”

1966.	Torneo Internacional de Socchi	5.º
1966.	Torneo Internacional de Winipeg	3.º
1967.	Torneo Internacional de Beverwijk	1.º
1967.	Torneo Internacional de Moscú	6.º
1967.	Torneo Internacional de Socchi	1.º
1967.	Torneo internacional de Winipeg	3.º
1968.	“Match” contra Geller	+3—0=5
1968.	“Match” contra Larsen	+4—1=3
1968.	“Match” contra Korchnoi	+4—1=5
1968.	Torneo Internacional Palma de Mallorca	2.º

En 1968 derrota a Tigran Petrosian por 12,5 a 10,5 puntos y se proclama Campeón Mundial.

1969.	Palma de Mallorca	5.º
1970.	Cuadrangular de Holanda	1.º
1970.	Amsterdam	1.º
1971.	Goteburgo	3.º
1972.	Moscú	6.º

En 1972 no puede detener la furia del norteamericano Bobby Fischer, a quien entrega el título de Campeón Mundial tras perder el “match” en el que sólo consigue dos victorias, en tanto su adversario se anota siete. Las 12 partidas restantes fueron 11 tablas y una adjudicada a Spassky por incomparecencia de Fischer.

KORCHNOI

Viktor Korchnoi, otro de los grandes maestros soviéticos, nació el 23 de julio de 1931. Su corta pero brillante actuación puede resumirse en el siguiente cuadro:

1960.	Campeonato URSS	1.º
1960.	Buenos Aires	1.º
	(con Reshevsky)	
1960.	Córdoba	1.º
1961.	Budapest	1.º
1962.	Estocolmo	4.º
1962.	Campeonato URSS	1.º
1962.	Torneo Candidatos Curaçao	5.º
1963.	La Habana	1.º
1967.	Leningrado	1.º
1968.	Wijk an Zee	1.º
1968.	Palma de Mallorca	1.º
1969.	Sarajevo	1.º
1969.	Bad Luhacoviv	1.º
1969.	Palma de Mallorca	3.º
1970.	Beverwijk	1.º
1970.	Wijk an Zee	1.º
1971.	Campeonato URSS	1.º
1972.	Hastings	1.º
1972.	Moscú	11.º
1972.	Amsterdam	2.º

Tomó parte en las olimpiadas de Leipzig 1960, La Habana 1966 y Lugano 1968. En este mismo año fue considerado como el mejor ajedrecista de la temporada.

GELLER

Effim Geller nació en Moscú el 8 de marzo de 1925, y tras brillantes resultados en torneos nacionales, se impone en el terreno internacional a partir de 1952. He aquí su historial ajedrecístico:

1952.	Estocolmo	4.º
1953.	Zurich	6.º
1955.	Goteburgo	5.º
1955.	Campeonato URSS	1.º
1956.	Amsterdam	3.º

1962.	Estocolmo	2.º
1963.	Curaçao	2.º
1965.	"Match" con Smyslov	5,5 a 2,5
1965.	"Match" con Spassky	2,5 a 5,5
1967.	Sousse	2.º
1967.	Montecarlo	3.º
1967.	Budva	4.º
1968.	"Match" contra Spassky	2,5 a 5,5
1968.	Goteburgo	1.º
1968.	Skopje	2.º
1968.	Kislovodsk	1.º
1969.	Wijk an Zee	1.º
1969.	Belgrado	5.º
1970.	Amsterdam	4.º
1970.	"Match" contra Gligoric	2,5 a 1,5
1970.	Palma de Mallorca	2.º

En el "match" de la candidatura fue eliminado por Korchnoi en 1971. Ha sido jugador olímpico en Helsinki 1952, Amsterdam, 1954, Moscú 1956, Varna 1962 y Lugano 1968.

TAIMANOV

Mark Taimanov es uno de los más afamados teóricos de la Unión Soviética, y su monografía sobre la defensa Nimzoindia ha tenido una resonancia mundial. Nació el 16 de mayo de 1926, y a los veinticinco años era ya conocido como gran maestro. Su historial puede resumirse así:

1952.	Campeonato URSS	2.º
1952.	Estocolmo	2.º
1954.	Campeonato URSS	2.º
1953.	Zurich	8.º
1956.	Campeonato URSS	1.º
1963.	Campeonato URSS	2.º
1965.	Campeonato URSS	3.º
1965.	Budapest	1.º
1965.	Copenhague	1.º

1967.	Campeonato URSS	3.º
1967.	Budva	7.º
1967.	La Habana	2.º
1968.	Reykjavic	1.º
1969.	Venecia	2.º
1969.	Zalaergeszeg	1.º
1970.	Wijk an Zee	1.º
1970.	Skopje	1.º
1970.	"Match" contra Uhlmann	2,5 a 1,5
1970.	Palma de Mallorca	5.º

En el "match" de la candidatura, celebrado en 1971, fue vencido por el "monstruo" Fischer en forma elocuente, ya que perdió las seis partidas del encuentro.

POLUGAIEVSKY

Lev Polugaievsky nació en Leningrado el 20 de noviembre de 1934. Intervino 11 veces en los torneos nacionales con buena puntuación, y en sus confrontaciones internacionales ha salido siempre airoso. Sus principales actuaciones son:

1962.	Campeonato URSS	2.º
1962.	Mar del Plata	1.º
1963.	Bad Liebstein	1.º
1964.	Sarajevo	1.º
1965.	Campeonato URSS	2.º
1966.	Beverwijk	1.º
1967.	La Habana	4.º
1968.	Campeonato URSS	1.º
1968.	Skopje	3.º
1969.	Campeonato URSS	2.º
1969.	Busum	2.º
1969.	Belgrado	1.º
1970.	Amsterdam	1.º
1970.	Palma de Mallorca	9.º
1971.	Amsterdam	1.º

1971.	Mar del Plata	1.º
1972.	Skopje	1.º
1972.	Amsterdam	1.º

En el "match" URSS-Resto del Mundo, celebrado en marzo-abril de 1970, en Belgrado, defendió el cuarto tablero de la Unión Soviética, perdiendo ante Hort por 1,5 a 2,5.

LARSEN

El gran maestro danés Bent Larsen nació el 4 de marzo de 1935 y ha sido considerado como el más fuerte jugador del ajedrez no soviético, juntamente con Fischer. Su estilo arriesgado imprime emoción en sus partidas y hace de él un peligroso rival. Su historial puede ser resumido así:

1957.	Wageningen	3.º
1958.	Mar del Plata	1.º
1958.	Portoroz	16
1960.	Bewerwijk	1.º
1960.	Berg en Daal	4.º
1963.	Halle	2.º
1964.	Amsterdam	1.º
1965.	"Match" contra Ivkov	5,5 a 4,5
1965.	"Match" contra Tal	4,5 a 5,5
1966.	"Match" contra Geller	5 a 4
1966.	Santa Mónica	3.º
1966.	Montecarlo	3.º
1966.	Dundee	2.º
1966.	La Habana	1.º
1966.	Whinipeg	1.º
1967.	Palma de Mallorca	1.º
1967.	Beverwijk	4.º
1967.	Estocolmo	3.º
1967.	Sousse	1.º
1968.	"Match" contra Portisch	5,5 a 4,5
1968.	"Match" contra Spassky	2,5 a 5,5

1968.	“Match” contra Tal	5,5 a 2,5
1968.	Montecarlo	1.º
1968.	Snowmass	1.º
1968.	Palma de Mallorca	2.º
1969.	Bussum	1.º
1969.	San Juan de Puerto Rico	6.º
1969.	Palma de Mallorca	1.º
1970.	Lugano	1.º
1970.	Leiden	4.º

En el “match” URSS-Resto del Mundo defendió el primero tablero, empatando con Spassky a 1,5 puntos, y ganó la partida a Stein.

1970.	Vinkovci	1.º
1970.	Palma de Mallorca	2.º

En el “match” de Candidatos 1971 derrota a Uhlmann, pero es eliminado por Fischer, con quien pierde estrepitosamente por 6 a 0.

En 1972 queda 2.º en Las Palmas y gana el Torneo de Teeside.

PORTISCH

El gran maestro húngaro nació el 4 de abril de 1937, y tras una brillante campaña en su nación saltó al plano internacional, poniéndose en cabeza de la joven generación. Sus principales éxitos son:

1960.	Madrid	1.º
1962.	Estocolmo	9.º
1963.	Sarajevo	1.º
1963.	Amsterdam	1.º
1963.	Halle	1.º
1964.	Amsterdam	8.º
1965.	“Match” contra Tal	2,5 a 5,5
1966.	Keckskemet	1.º
1966.	Palma de Mallorca	3.º
1967.	Halle	1.º
1967.	Sousse	5.º
1967.	Moscú	6.º

1967.	Amsterdam	1.º
1967.	Palma de Mallorca	4.º
1968.	Skopje	1.º
1969.	Wijk an Zee	3.º
1969.	Montecarlo	1.º
1970.	Hastings	1.º

Lajos Portisch defendió el tercer tablero de la selección Resto del Mundo contra la URSS, y venció a Korchnoi por el tanteo de 2,5 a 1,5.

1970.	Palma de Mallorca	7.º
1971.	Hastings	1.º
1971.	Amsterdam	2.º
1972.	Wijk an Zee	1.º
1972.	Versac	1.º
1972.	Las Palmas	1.º
1972.	Teeside	3.º

Intervino además en las olimpiadas de Moscú 1956, Munich 1958, Leipzig 1960, Varna 1962, Tel-Aviv 1964, La Habana 1966 y Luga-no 1968.

HORT

El joven e irregular maestro checoslovaco Vlastimil Hort nació el 12 de enero de 1944, y debido a sus éxitos nacionales e internacionales, mereció que el presidente de la F. I. D. E., Dr. Max Euwe, le seleccionara en el cuarto tablero para el "match" contra la URSS. He aquí su historial:

1964.	Kecskemet	7.º
1967.	Halle	2.º
1967.	Sousse	6.º
1967.	Leningrado	9.º
1967.	Polanica-Zdroj	2.º
1967.	La Habana	1.º
1967.	Noeten	3.º
1968.	Hastings	1.º

1968.	Wijk an Zee	2.º
1968.	Montecarlo	3.º
1968.	Skopje	4.º
1968.	Vincovci	2.º
1968.	Atenas	5.º
1969.	Venecia	1.º
1969.	Atenas	2.º
1969.	Montecarlo	3.º
1969.	Zagreb	2.º
1969.	Luhakovice	3.º
1969.	Skopje	1.º
1969.	Palma de Mallorca	3.º
1970.	Wijk an Zee	2.º
1970.	Tbilisi	3.º
1970.	Zagreb	2.º
1970.	Amsterdam	5.º
1970.	Contra Polugaievsky	2,5 a 1,5
1970.	Vincovci	2.º
1970.	Palma de Mallorca	13
1971.	La Habana	1.º
1971.	Goteburgo	1.º
1971.	Luhacovice	1.º
1972.	Moscú	9.º
1972.	Venecia	3.º
1972.	Wijk an Zee	2.º
1972.	Sarajevo	2.º
1972.	Reykjavic	1.º

Intervino en las olimpiadas de Leipzig 1960, Varna 1962, Tel-Aviv 1964, La Habana 1966, Lugano 1968 y Siegen 1970.

GLIGORIC

Nació en Belgrado el 2 de febrero de 1923. Svetozar Gligoric se proclamó campeón de Yugoslavia en 1947, y a partir de esta fecha ha cosechado numerosos éxitos en el plano internacional. Su largo y brillante historial es como sigue:

1947.	Varsovia	1.º
1948.	Saltsjobaden	11
1950.	Mar del Plata	1.º
1951.	Hastings	1.º
1951.	Bad Pyrmont	1.º
1952.	Hollywood	1.º
1952.	Estocolmo	5.º
1953.	Mar del Plata	1.º
1953.	Zurich	13
1955.	Mar del Plata	3.º
1957.	Mogner Regis	1.º
1957.	Dublín	2.º
1958.	Portoroz	2.º
1959.	Bled	5.º
1960.	Madrid	1.º
1962.	Estocolmo	6.º
1963.	Enschede	1.º
1964.	Amsterdam	10
1966.	La Haya	1.º
1967.	Sousse	2.º
1967.	Beverwijk	6.º
1967.	Moscú	14
1967.	Dundee	1.º
1967.	La Habana	5.º
1967.	Palma de Mallorca	5.º
1968.	Skopje	6.º
1968.	"Match" contra Tal	3,5 a 5,5
1968.	Palma de Mallorca	5.º
1969.	Hastings	2.º
1969.	Pria da Rocha	1.º
1969.	Sarajevo	3.º
1969.	Bussum	4.º
1969.	Lubljana	2.º
1969.	La Habana	3.º
1969.	Belgrado	1.º
1970.	Hastings	3.º

1970.	Lugano	3.º
1970.	Zagreb	2.º
1970.	Amsterdam	5.º
1970.	Skopje	6.º
1970.	"Match" contra Geller	1,5 a 2,5
1970.	Vinkovci	2.º
1970.	Palma de Mallorca	10
1971.	Berlín	1.º
1972.	Teeside	4.º

Desde 1950 ha intervenido en todas las olimpiadas celebradas hasta la fecha defendiendo el primer tablero del equipo yugoslavo.

UHLMANN

Wolfgang Uhlmann, gran maestro de la República Democrática Alemana, nació el 29 de marzo de 1935. Aunque en su país ya había recogido algunos triunfos y su actuación trascendió a los planos internacionales, hasta 1959, en que gana el Torneo de Hastings, su nombre no pasa a primer plano. Después su juego se va cimentando, y en la actualidad cuenta con un buen historial.

1961.	Marianske Lazne	3.º
1962.	Estocolmo	9.º
1963.	Halle	5.º
1967.	Hastings	2.º
1967.	Halle	3.º
1967.	Moscú	15
1967.	Polanika Zdroj	2.º
1967.	Zinnowitz	1.º
1968.	Montecarlo	10
1968.	Reykjavic	5.º
1968.	Skopje	6.º
1968.	Berlín	1.º
1969.	Raach	1.º
1969.	Sarajevo	3.º
1969.	Skopje	3.º
1969.	La Habana	4.º

1970.	"Match" contra Taimanov	1,5 a 2,5
1970.	Zagreb	9.º
1970.	Amsterdam	3.º
1970.	Palma de Mallorca	6.º

En 1971 fue eliminado por Larsen en el "match" de candidatos. A partir de 1956 ha jugado en todas las olimpiadas.

NAJDORF

Miguel Najdorf nació en Polonia el 10 de abril de 1910. Fue discípulo de Tartakower, y en 1939 se trasladó a Buenos Aires, haciéndose ciudadano argentino.. Sus principales actuaciones son:

1943.	Mar del Plata	1.º
1944.	Mar del Plata	1.º
1945.	Mar del Plata	1.º
1946.	Groninga	4.º
1946.	Praga	1.º
1946.	Barcelona	1.º
1946.	Mar del Plata	1.º
1947.	Mar del Plata	1.º
1948.	Venecia	1.º
1950.	Candidatos en Budapest	5.º
1953.	Candidatos en Suiza	6.º
1957.	Mar del Plata	6.º
1959.	Mar del Plata	1.º
1962.	La Habana	1.º
1964.	Mar del Plata	1.º
1965.	Mar del Plata	1.º

Fue representante de Polonia en las olimpiadas de Varsovia 1935, Estocolmo 1937 y Buenos Aires 1939. Después, a partir de la olimpiada de Dubronik 1950, acudió a todas representando a la República Argentina.

Pero su gran proeza fue jugar 45 partidas simultáneas a la ciega. Realizó esta exhibición en Sao Palo el año 1947, con lo que batió su propio récord, siendo Campeón Mundial en esta especialidad tan difícil.

cil como espectacular, ya que ese alarde de retentiva mental supone compaginar situaciones y combinaciones de 1.440 piezas sobre 2.880 casillas.



Najdorf

La modalidad del juego de ajedrez a la ciega no es actual, y se tienen noticias de que fue practicado en el siglo X. Desde entonces se ha ido incrementando el número de tableros simultáneos, hasta llegar a la increíble cifra de 45.

La lista de los recordmen puede ser establecida así:

<i>Año</i>	<i>Ciudad</i>	<i>Jugador</i>	<i>Núm. de tableros</i>
970	Tripón	Joseph Chelebi	1
1226	Florencia	Buzeccia	2
1788	París	A. D. Philidor	3
1858	Nueva Orleáns	P. Morphy	8
1867	Chicago	L. Paulsen	10
1874	Londres	Blackburne	15
1876	Londres	J. H. Zukertort	16
1901	Moscú	H. N. Pillsbury	22
1904	París	Ostrogsky	23
1919	Haarlem	G. Reti	24

<i>Año</i>	<i>Ciudad</i>	<i>Jugador</i>	<i>Núm. de tableros</i>
1921	Kaschau	G. Breyer	25
1925	Nueva York	A. Alejin	26
1925	París	A. Alejin	28
1925	Sao Paulo	R. Reti	29
1931	Antwerp	Koltanowski	30
1933	Chicago	A. Alejin	32
1937	Edimburgo	Koltanowski	34
1940	Rosario	Najdorf	40
1947	Sao Paulo	Najdorf	45

3

BOBBY FISCHER

A Robert James Fischer hay que echarle de comer aparte porque es un caso excepcional en la historia del ajedrez. Su genio creador y su nueva concepción del tablero le han colocado en la cúspide mediante una ascensión rápida e irrefrenable. Tras el ocaso de Botvinnik destacan media docena de jugadores soviéticos que podrían ostentar "ex aequo" el título de Campeón Mundial, porque sus fuerzas eran similares, y en el resto del mundo no existía jugador que pudiera hacerles sombra. Con la aparición del "monstruo" Fischer, el título mundial vuelve a estar en poder de un gran maestro, superior a los demás en forma indiscutible.

Nació Fischer en Chicago el 9 de marzo de 1943, de padre judío-alemán exiliado en Norteamérica. A los catorce años se proclamó campeón de los Estados Unidos, conquistando la consideración de gran maestro internacional. A partir de este momento, sus mejores actuaciones han sido:

1958.	Portoroz	5.º
1958.	Campeonato de Estados Unidos	1.º
1959.	Mar del Plata	4.º
1959.	Zurich	3.º
1959.	Candidatos	6.º
1960.	Campeonato de Estados Unidos	1.º
1960.	Mar del Plata	1.º
1960.	Reykjavic	1.º
1961.	Campeonato de Estados Unidos	1.º
1961.	Bled	2.º
1962.	Estocolmo	1.º

1962.	Candidatos	4.º
1963.	Campeonato de Estados Unidos	1.º
1963.	Nueva York State Open	1.º
1964.	Campeonato de Estados Unidos	1.º
1965.	La Habana	4.º
1966.	Campeonato de Estados Unidos	1.º
1966.	Santa Mónica	2.º
1967.	Campeonato de Estados Unidos	1.º
1967.	Mónaco	1.º
1967.	Skopje-Kruseva	1.º
1968.	Nathania	1.º
1968.	Vinkovcy	1.º

Durante el año 1969 estuvo voluntariamente apartado de la actividad ajedrecística, pero al año siguiente vuelve con nuevos bríos. El doctor Euwe, presidente de la F. I. D. E., le selecciona para defender el primer tablero contra equipo de la URSS, pero habiendo reclamado este derecho Larsen debido a su labor durante el año 1969, Fischer contiende en el segundo tablero, derrotando a Petrosian por dos victorias y dos tablas en las cuatro partidas jugadas.



Robert Fischer

1970.	Hercey-Noví	1.º
1970.	Rovij-Zagreb	1.º
1970.	Buenos Aires	1.º
1970.	Palma de Mallorca	1.º

Intervino además en las olimpiadas de Leipzig 1960, Varna 1962, La Habana 1966 y Siegen 1970.

Siendo ya candidato, en 1971, derrota a Taimanov por 6 a 0, y vuelve a lograr el mismo récord frente a Larsen. Al vencer a Petrosian por cinco ganadas, tres tablas y una sola partida perdida, elimina al último rival y adquiere el derecho de disputar a Spassky el título mundial. El "match" tiene lugar en Reykjavic (Islandia) en 1972, y aunque comenzó perdiendo la primera partida y cediendo la segunda por incomparecencia, pronto supera este hándicap, y termina imponiéndose por siete victorias contra tres partidas perdidas, entre ellas la que el árbitro Lothar Schmidt adjudicó a Spassky por no presentarse Fischer a jugar. Las 11 partidas restantes del encuentro fueron tablas. De esta forma, el título de Campeón Mundial pasó a manos de Bobby Fischer.

La gran autopropaganda llevada a cabo por Fischer ha puesto el ajedrez de moda, haciendo que se interesen por este juego tanto los aficionados como los neófitos. A ello han contribuido bastante las excentricidades del norteamericano, quien acostumbra a llevar consigo el sillón (siempre el mismo) que utiliza para jugar. Igualmente protesta de modo sistemático contra la disposición de las luces, la situación del público, el material con el que se ha fabricado el tablero de ajedrez, las cámaras de televisión, los fotógrafos, etc.

También se ha hablado de la mirada hipnótica de Fischer a raíz de que Spassky manifestó que "desde que se sienta frente a Fischer comienza a amodorrarse". Lo mismo éste que otros rumores han quedado totalmente descartados, ya que tanto las victorias sobre Spassky como las logradas frente a otros adversarios se explican sencillamente por el genio superior de Fischer.

La diferencia esencial entre la técnica del nuevo Campeón Mundial y la del resto de los grandes maestros es que mientras éstos realizan un juego para no perder, Fischer juega siempre para ganar.

BIBLIOGRAFIA

(Libros y Revistas consultados)

LIBROS

- A. Alexandre.—*Encyclopedie des Echecs.*
 G. Allen. *The life of Philidor.*
 F. Alliey.—*Poèmes sur le jeu des Echecs.*
 C. Basterot.—*Mélanges historiques, anecdotiques et littéraires du jeu des Echecs.*
 J. Bingham.—*The incomparable game of Chess.*
 J. von Brede.—*Almanach für freude von Schachpiel.*
 J. Brunet.—*El Ajedrez. Investigaciones sobre su origen.*
 F. Cancellieri.—*Il Giuoco degli Scacchi.*
 P. Carrera.—*Il Giuoco degli Scacchi.*
 H. Coleridge.—*Essays on Greek and Roman Chess.*
 J. Cristie.—*An Enquiry on the ancient Greek.*
 D. Forbes.—*The History of Chess.*
 H. Holloendersky.—*Délices royales ou le jeu des Echecs.*
 W. Jones.—*Asiatic Researches.*
 V. der Linde.—*Geschichte des Schachpiels.*
 W. Lewis.—*Oriental Chess.*
 F. Medden.—*Archeologia.*
 El Masudi.—*Las praderas de oro.*
 J. Monroe.—*Science and Art of Chess.*
 M. Muller.—*India what can in teach us?*
 H. J. R. Murray.—*History of Chess.*
 G. Peyrat.—*La philosophie royale du jeu des Echecs.*
 A. Philidor.—*L'analyse du jeu des Echecs.*
 D. Ponziani.—*Il Giuoco incomparabile degli Scacchi.*
 P. Pratt.—*Studies of Chess.*

- J. Sarrat.—*The works of Damiano, Ruy-López and Salvio on the game of Chess.*
 A. Schmid.—*Litteratur des Schpiels.*
 G. Selkirk.—*The Book of Chess.*
 R. Simpson.—*On the origin history of Chess.*

REVISTAS

- | | |
|-------------------------------------|---|
| <i>Ajedrez.</i> | <i>F. I. D. E.</i> |
| <i>Ajedrez Chileno.</i> | <i>Iberia.</i> |
| <i>Ajedrez Español.</i> | <i>Internacional Revista de Xadrez.</i> |
| <i>Ajedrez Universal.</i> | <i>Jaque!</i> |
| <i>American Chess Bulletin.</i> | <i>Jaque español.</i> |
| <i>Arbejder-Skak.</i> | <i>Jaque mate.</i> |
| <i>Avanti.</i> | <i>L'Echiquier Belge.</i> |
| <i>British Chess Magazin.</i> | <i>L'Echiquier de Paris.</i> |
| <i>Cahier de l'echiquier belge.</i> | <i>L'Italia Scacchistica.</i> |
| <i>Caissa.</i> | <i>La Scacchiera.</i> |
| <i>California Chess News.</i> | <i>La Strategie.</i> |
| <i>Capablanca Magazine.</i> | <i>Les Echecs.</i> |
| <i>Ceskoslovensky Sach.</i> | <i>Magyar Sakkvilag.</i> |
| <i>Chess.</i> | <i>Mail Chess.</i> |
| <i>Chess Life.</i> | <i>Mundo del Ajedrez.</i> |
| <i>Chess News.</i> | <i>Munka's.</i> |
| <i>Chess Review.</i> | <i>Sakk.</i> |
| <i>Chess World.</i> | <i>Nederlandschen Schaakbond.</i> |
| <i>Deutsche Schachzeitung.</i> | <i>Norsk.</i> |
| <i>Die Schwalbe.</i> | <i>Sjakkblad.</i> |
| <i>Echec et mat.</i> | <i>Osterreichische Schachzeitung.</i> |
| <i>El Ajedrez Americano.</i> | <i>Revista de la A. M. A.</i> |
| <i>El Ajedrez Argentino.</i> | <i>Revista Portuguesa de Xadrez.</i> |
| <i>El Ajedrez Español.</i> | <i>Revista Romana de Sah.</i> |
| <i>Els Escacs a Catalunya.</i> | <i>Revista 25.</i> |
| <i>Enroque!</i> | <i>Ruy-López.</i> |
| <i>Fernschach.</i> | <i>Schach Bulletin.</i> |

Schach Echo.
Schach Magazine.
Schackvarlden.
Schweizerische Schachzeitung.
Selecciones de Ajedrez.
Sjakk Nytt.
Skak.
South African Chess Magazine.
Soviet Chess.
Suomen Shakki.
Szachy.

The Fairy Chess Review.
The I. C. C. A.
Tidskrift for Schack.
To Mat.
Wiener Schachzeitung.
Xadrez Brasileiro.
Xadrez Carioca.
Xadrez Cearense.
Xadrez Mundial.
Xajmaty en URSS.

INDICE

	<i>Págs.</i>
Preámbulo	5
 LIBRO PRIMERO:	
1. Origen y evolución	15
2. El ajedrez en otras civilizaciones	35
Egipto	35
China	39
Japón	41
Birmania	45
Grecia	46
Roma	47
La Edad Media	48
3. Los vocablos	69
Ajedrez	69
Rey	71
Dama	71
Torre	72
Alfil	73
Caballo y peón	74
Jaque-mate	74
 LIBRO SEGUNDO:	
1. Desde Lucena (1497) hasta Steinitz (1866)	79
Ruy-López	81
Greco	88

Philidor	91
Reglamento del juego de ajedrez	94
Deschappelles	100
Labourdonnais	101
Staunton	103
Andersen	103
Morphy	104
2. Premios obtenidos en los cincuenta primeros torneos internacionales	107

LIBRO TERCERO:

1. Desde Steinitz (1866) hasta la muerte de Alejin (1946) ...	113
Steinitz	113
Blackburne	116
Zukertort	116
Chigorin	116
Charousek	117
Lasker	118
Tarrasch	119
Pillsbury	120
Schlechter	120
Maroczy	120
Marshall	121
Rubinstein	121
Tartakower	121
Capablanca	122
Alejin	136
Bogoljubow	138
Nimzowitch	139
Spielmann	139
Euwe	140
Flohr	141

	<i>Págs.</i>
Reshevsky	141
Fine	142
Keres	143
2. Cuadros de clasificación de torneos de Grandes Maestros ...	149
3. Competiciones para el Campeonato Mundial	157
 LIBRO CUARTO:	
1. Desde el Torneo de Groninga (1946) hasta hoy	165
2. Campeones y Grandes Maestros	175
Botvinnik	175
Smylov	176
Tal	177
Petrosian	179
Spassky	181
Korchnoi	183
Geller	184
Taimanov	185
Polugaievsky	186
Larsen	187
Portisch	188
Hort	189
Gligoric	190
Uhlmann	192
Najdorf	193
3. Bobby Fischer	197
Bibliografía	201

El profesor Ganzo ha dado un enfoque de síntesis a la visión histórica propiamente dicha. Su estudio gravita, en cambio, con especial énfasis, en el análisis de las diversas escuelas, condicionadas por el espíritu y los gustos de cada época. Así, vemos desfilar desde las ideas de desarrollo inicial, romanticismo, posicionismo, hasta el moderno concepto analítico y ecléctico del ajedrez. Se añaden los ejemplos prácticos con las partidas más características. Investigación histórica. El ajedrez en Egipto, China, Japón, Birmania, Grecia, Roma, India y Persia.

