

AJEDREZ VII

RECORRIDO HISTÓRICO



TIGRE
MUNICIPIO



**EL FUTURO
ESTÁ EN TODOS**

RECORRIDO HISTÓRICO

El ajedrez es un juego con un recorrido histórico que hace imposible señalar el momento de su nacimiento, no podemos decir cuando fue creado. Como toda gran creación humana es el producto de un desarrollo, podemos decir que es lo producido a partir de una acumulación cultural de características seculares.

En este trabajo vamos a conocer, o volver a ver, la leyenda de Sissa y las implicancias matemáticas de la leyenda. Después haremos un esbozo de los antecesores (comprobados) del ajedrez en el Lejano Oriente, su llegada a Europa y su transformación en el ajedrez moderno, el que hoy conocemos.

LA LEYENDA DE SISSA

Cuando comenzamos a interesarnos por el ajedrez, una de las primeras cosas que nos cuentan es la historia legendaria de Sissa. En realidad es más legendaria que historia.

Cuenta esta leyenda que en uno de los antiguos reinos de la India, un soberano pasaba sus días muy tristemente debido a la pérdida física de su hijo en una batalla. El sabio Sissa se presentó ante él y desarrolló un tablero de ajedrez con



sus respectivas piezas y le enseñó a jugar ajedrez al rey. Éste olvidó – entretenido – su tristeza y, muy agradecido, le dijo al sabio Sissa que le pidiese lo que quisiera a cambio de tan grande regalo. Sissa se negó, pero ante la insistencia del soberano (ustedes entenderán que, por más contento que estuviera con el nuevo “chiche”, no era cuestión de contradecirlo), cedió y le hizo el siguiente pedido:

“Quiero un grano de trigo en la primera casilla del juego, 2 en la segunda, 4 en la tercera, 8 en la quinta casilla y así sucesivamente hasta completar las 64 casillas del tablero. Me quedaré con la suma total de granos de trigo de todas las casillas”, es decir que Sissa le pidió en cada casilla el doble de lo que había en la anterior. El soberano – dicen que en forma algo desdeñosa – ordenó a sus ayudantes que cumplieran con el deseo del sabio.

Pasaron algunos días y los calculadores del reino se dirigieron al rey para decirle que no podría cumplir con la promesa hecha al sabio. La sorpresa del soberano sucedió al enojo (como casi todas las personas con poder, le echó la culpa a sus subalternos por la imposibilidad objetiva de cumplir con la promesa hecha a un súbdito) cuando se enteró que el trigo producido en todo el reino no alcanzaría.

“¿Pero, cuál es esa cantidad?” dicen que alcanzo a preguntar el rey, la respuesta lo dejó atónito: 18 446 744 073 709 551 615 granos de trigo ¡Más de 18 trillones de granos! Lo cierto es que esa cantidad de granos corresponde a una producción, expresada en toneladas métricas (Tm), de 15.372.286.728.091.293. Más de 15.372 billones de Tm. Debemos decir que la producción de trigo MUNDIAL del período 2014/2015 fue de algo más 697 millones de Tm. Es decir que el pedido de Sissa se corresponde a la cosecha mundial de trigo de algo más 22.000 años o – lo que es lo mismo – habría que acopiar la cosecha mundial de trigo de 22.000 años para poder cumplir con lo solicitado por el sabio. A partir de esto se pueden hacer una gran cantidad de cálculos, uno más asombroso que el otro (el volumen que ocupa esa cantidad de trigo, la distancia que cubre, etc.) Lo cierto es que, según parece, el rey admitió su soberbia, trajo a su lado a Sissa como consejero y se prometió a sí mismo no prometer en vano nunca más (no sabemos si cumplió).

LOS ANTECESORES

CHATURANGA

Por todos es conocido que el ajedrez tiene una historia antiquísima. En las tumbas egipcias se encontraron pinturas de juegos de mesa parecidos al ajedrez, se desconocen sus reglas. En un ánfora que quedó del sitio de Troya aparecen dos personajes (Aquiles y Áyax) jugando a un juego de mesa, el que quiere puede decir que juegan ajedrez.

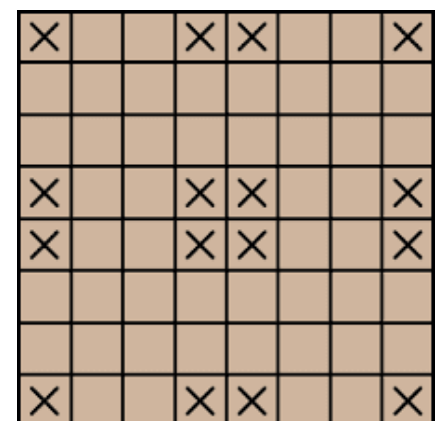
Lo que podemos afirmar es que el juego más antiguo - documentado - que parece ser el predecesor del ajedrez es el denominado

Chaturanga. Era un juego de origen indio del que se conoce su existencia ya en el siglo III a. c. (la referencia aparece en un texto de características épicas llamado Majábharata)

Su origen es incierto, aunque se cree (por tradición oral) que fue creado a raíz de una discusión a posteriori de una batalla. Aunque también es motivo de controversia, lo más aceptado es que era un juego de cuatro jugadores - dos contra dos - y que, a su vez, estos dos disputaban la primacía en su ejército. Su nombre, traducido del sánscrito, significa "cuatro miembros". Esta denominación puede hacer referencia a la cantidad de jugadores o, como señalan algunos estudiosos, a los miembros integrantes del ejército antiguo: infantería, elefantes, caballería y carruajes

Se jugaba en un tablero cuadrado de 64 casillas - como el ajedrez actual - denominado ashtāpada. La particularidad del ashtāpada es que las casillas eran todas del mismo color, algunas de ellas estaban señaladas. Las marcas en las casillas no correspondían al Chaturanga, se estima que el ashtāpada se usaba también para otro tipo de juego donde se utilizaban dados.

Las piezas eran: El Rey, el General, el Elefante, el Caballero, los soldados de infantería. Cada una de éstas tenía un movimiento propio que era parecido a su función en la batalla (por ejemplo, el General no se apartaba demasiado del Rey).



MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

Si bien no hay un conocimiento pleno de las reglas del Chaturanga, han llegado hasta nuestros días los movimientos de todas sus piezas, salvo los del Elefante (aquí existen algunas controversias). Los soldados, en forma similar a nuestros modernos peones, se movían una casilla hacia adelante, el Caballero lo hacía en diagonal de a tres casillas, el General, como ya hemos dicho, no se separaba mucho del Rey, no se alejaba más de una casilla.



Imagen de le Juego completo de Chaturanga

Con respecto al Elefante dejemos que Wikipedia nos explique los supuestos movimientos de esta pieza:

Existe incertidumbre respecto del movimiento del *elefante*, el precursor del *alfil* del ajedrez moderno. En la literatura antigua se describen tres movimientos diferentes:

- Dos casillas en diagonal en cualquier dirección, saltando sobre una casilla, como el alfil en el shatranj. El mismo movimiento que hace el Barco en la versión a cuatro manos del chaturanga (chaturaji). Éste es probablemente el movimiento más antiguo del elefante. En el *Xiangqi* (ajedrez chino) el elefante tiene un movimiento similar, sólo que no puede saltar por encima de una pieza.
- Una casilla hacia adelante o en diagonal hacia cualquier dirección (piénsese en las cuatro patas y la trompa del elefante). Éste es el mismo movimiento que puede hacer el General Plateado en *Shōgi*. En *Makruk* (ajedrez tailandés) y *Sittuyin* (ajedrez birmano) el elefante mueve del mismo modo. Este movimiento fue descrito hacia el año **1030** por *Biruni* en su libro India.
- En cualquier dirección *ortogonal* saltando sobre una casilla. Una pieza que se mueve igual, se llama dabbāba en algunas variantes del ajedrez.

DE LA INDIA AL MUNDO

La “Ruta de la Seda” fue un magnífico itinerario comercial que conectó China, pasando por toda Asia, con Occidente. Durante unos mil años (500 a. c. a 500 d. c. aproximadamente) este camino fungió como conexión comercial y, por lo tanto cultural, entre el Lejano Oriente y Europa. Por este itinerario varios centenares de años transitado, se comercializó no sólo la preciada seda, si no también toda cantidad de mercadería que iba del Lejano Oriente hasta Europa. Especies, porcelana, telas, etc, fueron trasladados en las alforjas de los viajeros. Junto con ellos se transportaban nuevos conocimientos y costumbres, religión y ciencia. El Chaturanga viajo de esta manera hacia otros pueblos, donde fue adoptado y transformado.

SHATRANJ

La expansión del Chaturanga por todo el territorio asiático hizo que éste, de a poco, fuera cambiando su modalidad, hasta cambiar casi completamente. En Persia se le dio forma al Shatranj (también conocido como Shatranji) y de aquí se expandió a los distintos pueblos islámicos. El juego fue muy popular por aproximadamente diez siglos hasta que fue reemplazado por nuestro ajedrez

Movimiento de las piezas

Las piezas del Shatranj eran muy parecidas al ajedrez y también su disposición, la excepción era que, en el lugar del Alfil tenía al Elefante. El Rey se ubicaba en el centro, pero era indistinto en qué casilla, sólo se seguía la regla que los reyes debían estar enfrentados (en la misma columna). Al lado del Rey se ubicaba una pieza llamada Alferza, ésta se movía de a una casilla por vez. El Rey, la Torre y el Caballo se movían de la misma manera que en el ajedrez moderno. Entre el Rey (o la Alferza) y el Caballo se ubicaba el Elefante, éste se movía dos cuadros en diagonal, pudiendo “saltar” una pieza ubicada entre su posición y la casilla de llegada. Los peones se movían igual que ahora, pero no podían optar por moverse dos casillas en su primer movimiento, también se coronaban, pero sólo podían transformarse en alferza



El Shatranj entró a Europa y aquí se transformaría en ajedrez. La historia continúa.

DEL SHATRANJ A RUY LÓPEZ

En el siglo VIII, exactamente el año 711, se produce un hecho verdaderamente histórico, que cambia el mapa mundial del momento y le darán una impronta propia a toda una región europea: los musulmanes invaden España y la ocupan durante casi 800 años. Los extraordinarios cambios que se suceden pueden verse aún hoy en la arquitectura, el idioma y las costumbres españolas. Entre las cosas que los musulmanes llevaron a España estaba el shatranj, el que se hace rápidamente popular.

Ya estamos más o menos por el Siglo X. Si bien el juego fue cambiando, algunas reglas del Shatranj se mantuvieron. Se empezó a hablar de la Dama (o Reina), pero la promoción del peón todavía estaba en veremos ya que se defendía (en la vida real) la monogamia del rey y por lo tanto no podía haber dos Damas para un solo Rey. Todavía no era el ajedrez que conocemos hoy, con las reglas modernas, pero ya estaba en transición hacia él. En la Península Ibérica el ajedrez se transforma en un juego popular, desde España se propaga por toda Europa.

El camino recorrido por nuestro juego en el Viejo Continente no fue un lecho de rosas ya que como en las partidas se solía apostar dinero, la Iglesia prohíbe el ajedrez. En 1212 el concilio de París condena el juego. Fue prohibido, primero en España, luego en Francia, Italia, Alemania y el conjunto del continente; el caso más extremo fue Rusia donde el ajedrez estuvo prohibido hasta bien entrado siglo XVII.

En España, si bien eran desobedecidas, incluso por el clero, las reglas prohibiendo el juego se mantuvieron firmes por varios siglos, aunque de a poco se fueron haciendo más laxas. Lo fue tomando la nobleza, reconociéndolo como valioso para los caballeros y soldados y - hecha la ley, hecha la trampa - se empezó a permitir que un caballero ingrese a los aposentos de una dama para "jugar al ajedrez". Los sermones empezaron a utilizar al ajedrez como un ejemplo para la ética y para la moral y durante el siglo XIII Alfonso X el Sabio compuso un libro de ajedrez («Juegos de ajedrez, dados y tablas con sus explicaciones ordenadas por el rey Alfonso el Sabio») que es el libro más antiguo sobre el ajedrez que se conoce.



Alfonso X "El Sabio"



En el mismo siglo aparece un libro escrito por un cura - Jacobo de Cessolis - que lleva por título "Libro de las costumbres de los hombres y deberes de los nobles o el Libro de Ajedrez". Esta obra se convirtió en la base de uno de los primeros libros escritos en inglés: The Game and Player of the Chess (El Juego y el Jugador de Ajedrez).

De esta época (siglo XIII) es la adopción del tablero con casillas de dos colores.

El juego se hace cada vez más popular y en el Siglo XV se produce una gran transformación: se reemplazan dos piezas, la Alferza y el Elefante y se las sustituye por la Dama y el Alfil respectivamente, lo que lo hace un juego más ágil, ya que las reemplazadas eran piezas bastante “lentas” (se movían, con distintas características, una casilla por vez y en diagonal). El Alfil también da respuesta a la realidad política, al lado del Rey y de la Dama - es decir en la Corte - aparecía el poder de la iglesia (de hecho la palabra que, en inglés, denomina al Alfil es “bishop”: obispo).



Estampilla cubana con la imagen de Ruy López

La popularidad del ajedrez se hizo cada vez mayor y en el Siglo XVI, un cura, Fray Ruy López de Segura publica un libro que revoluciona las reglas del juego: Libro de la invención liberal y arte del juego del axedrez , esto ocurrió en 1561.

Ruy López, quien reglamentó la Captura al Paso y el Enroque (a partir de ahora era un solo movimiento), fue el mejor jugador de su época y una de las aperturas más estudiadas de la historia se la conoce como Apertura Española o Ruy López. Con Ruy López podemos decir que aparece en escena el ajedrez moderno.

Fuentes:

La VOZ DEL REY Ajedrez

Wikipedia

www.biografíasyvidas