

Los orígenes del ajedrez.-lo que opinan los historiadores

M.C.Romeo .

Morelia (25 de febrero del 2006)

Sobre el origen y desarrollo del ajedrez debemos hacernos 5 Preguntas básicas

¿1) quién? ¿2) Dónde? ¿3) Cuándo? ¿4) Cómo? ¿5) Por qué?

¿Quién?

En 1790, el inglés William Jones era de la opinión que la "invención" del ajedrez tuvo un único y genial autor. Otros investigadores nos trasladan su convicción de que el juego de ajedrez tal y como lo conocemos es el resultado de una evolución. **Yuri Averbakh ya lo dijo en 1991 "No por una sola persona, y tampoco en un solo momento"**

¿Dónde? Hay varias opiniones, ya que además de la India, varios países son candidatos a la paternidad en base a las opiniones de diferentes investigadores modernos

¿India?

En 1936, el historiador de ajedrez H.J.R. Murray consideraba, en que la invención de ajedrez tuvo lugar alrededor del año 570 en la India.

Y la pregunta importante: ¿En qué parte de India, según él, se desarrollo o invento el juego del ajedrez?

¿China? en estos últimos años los investigadores Joseph Needham y Pavle Bidev abogan por esta hipótesis

¿Elam? (Ferdinand Bork; F.C. Görschen)

¿El imperio Kushan? Gerhard Josten da unas interesantes razones

¿Irán (Persia)? Nathaniel Bland y Ricardo Calvo apoyan esta localización

¿Cuándo? De nuevo surgen las dudas. El periodo que atribuyen a la invención del ajedrez entre unos y otros investigadores es tan amplio que nos las aumenta aun más

Murray lo fecha aproximadamente en el año 570

En 1962, el indólogo alemán **Paul Thieme** desarrolló la teoría de que el ajedrez (como un juego de dos jugadores, sin dados) ya se conocía en la India en el siglo II AC, sus argumentos son tan ingeniosos como los textos Sánscritos él analizó.

Joachim Petzold (1993) confirmaba la opinión del orientalista inglés Duncan Forbes que el ajedrez había tenido una evolución de 5.000 años, siempre que se tuviera en cuenta que las piezas de Lothal no eran (aun) piezas de ajedrez - según Petzold apuntan sin embargo, por su diferenciación, en dirección al ajedrez.

El bibliotecario alemán **Hellmut Rosenfeld** publicó (1958; 1960) su hipótesis evolutiva en la que el Chaturanga se había inventado como un juego de reglas reales, como un juego intelectual para dos jugadores sin dados alrededor del año 550 DC, con el propósito de aprender estrategias de guerra

F.C. Görschen (1980) opinaba que el inventor del juego lo diseñó, durante el reino de Kumaragupta (414-455 DC).

G. Ferlito y A. Sanvito (1990): apuntan a un periodo que abarca entre los años 400 AC y 400 años DC

¿Cómo y por qué?

Egbert Meissenburg comenta que parece una idea sugerente y plausible el uso del ajedrez como un tipo de ejercicio estratégico para la guerra, con el movimiento de las unidades del ejército indio sobre un tablero de ashtapada

Ricardo Calvo discrepa de estas ideas, para él, el proto-ajedrez fue un puro juego de números - mientras que **Pavle Bidev** sostiene la hipótesis de que el ajedrez se inventó en la ciudad santa de Nasik a partir de los cuadrados mágicos.

Hans Holländer (1994) es de la opinión de que no es demasiado adecuado el derivar el ajedrez de los juegos de carreras, y prefiere la teoría de la combinación entre un juego de caza y un juego de estrategia

Pavle Bidev (1963, 1965) y **Joseph Needham** (1962): piensan que el juego del ajedrez había sido asociado a lo largo de su desarrollo con el simbolismo astronómico y con técnicas de adivinación (Bidev concretamente, del hsi del hsiang como un ajedrez oracular).

Preguntas, sin respuestas

¿La idea básica en los antiguos juegos indios de ajedrez de la invulnerabilidad del rey se corresponde con la época de su invención? ¿Tuvo algo que ver la figura de Alejandro Magno que conquistó parte de la India?

¿El juego del ajedrez indio, proviene de la esfera religiosa del Budismo o del Hinduismo?

¿El proto-ajedrez era un juego para dos o cuatro personas - con o sin dados?

¿Cómo llegar a una solución fiable?

Por supuesto hay que concentrarse en las fuentes literarias (incluso aquellas que proceden de los primeros siglos) y en hallazgos arqueológicos, de piezas de juegos de ajedrez empleados para estudios estratégicos en un juego de guerra, en las peculiaridades etimológicas, la nomenclatura, y la posibilidad que el ajedrez pudieran tener un desarrollo matemático o astronómico y quizás en una derivación de otros juegos de tablero o juegos de azar

El argumento de la ausencia (Willard Fiske, 1900/1905) de fuentes literarias antiguas hace dificultoso este procedimiento de investigación.

Se deben analizar cuidadosamente todas estas teorías de los diferentes orígenes, chinos, persa medieval (Pahlavic), fuentes árabes y enfrentarlas a la teoría del origen indio para intentar llegar a una conclusión cuando menos aceptable.

En el caso de la prehistoria de este ajedrez, los aspectos desconocidos son abrumadores. Ya hemos visto que nadie sabe a ciencia cierta, quién, cuándo, dónde y cómo se inventó el ajedrez. En general, lo que se piensa en los círculos de trabajo dedicados a este tema es que el ajedrez se originó en algún lugar de Oriente en tiempos remotos como consecuencia de un proceso lento de evolución a partir de otros juegos de tablero pre-existentes en las antiguas culturas allí existentes, pero las discusiones concretas sobre el lugar, la época y el proceso de invención del juego siguen enfrentando en sus detalles a los historiadores.

El ajedrez primitivo tiene una enorme familia de modalidades entrelazadas entre sí, pero solamente una muestra muy concreta entre todas fue la aceptada universalmente, y el marco cultural e intelectual de esa aceptación es el que interesa. La forma destinada a sobrevivir cristalizó en Persia durante el último período del imperio sasánida. La evidencia documental sobre este punto es sólida y concluyente. Y es este contexto histórico y geográfico como último punto, el que hay que llevar en mente porque en él hay importantes elementos culturales a considerar que podrían resultar decisivos.

La evolución hacia lo que se consideró el ajedrez definitivo pudo arrancar de los protoajedrezes babilónicos y egipcios, ya que existe una abundante iconografía que habla por sí misma. Relieves o papiros muestran frecuentemente a jugadores de perfil enfrentados en una partida con piezas blancas y negras que obligan inevitablemente a pensar, como ya le ocurrió al director del Museo Británico Sir Frederick Madden, en juegos similares a nuestro ajedrez.

Respecto a Grecia y Roma. También hay hallazgos arqueológicos muy sugerentes.

Otros autores, centran sus hipótesis en la India, desde que a fines del siglo XVIII diversos orientalistas británicos enfocaron la historiografía, y no solo la ajedrecística, como área colonizable. El "dogma indio", sin embargo, carece de apoyos arqueológicos o iconográficos

La primera cuestión que ya resulta bastante oscura es. ¿De dónde procede el ajedrez que existía en Persia alrededor del año 650 de nuestra era? La teoría más aceptada, pero no única ni la más convincente, pretende que los persas habrían aprendido el ajedrez de los hindúes. Esta es la cadena de transmisión generalmente admitida como dogma en las publicaciones al respecto, aunque el peso de la evidencia varía de eslabón en eslabón.

En la visión de la Alta Edad Media, los orígenes del ajedrez tenían raíces mesopotámicas o helenísticas. La cuestión de si alguna forma del protoajedrez puede referirse hasta los tiempos de Alejandro Magno sigue siendo una pregunta abierta a la investigación

Se puede dejar de lado esta cuestión, porque ni siquiera un pretendido origen en la India descarta la vía primeramente señalada, debido a la enorme influencia en Oriente de las colonias helenísticas fundadas por Alejandro, en la transmisión de saberes antiguos (astronómicos y matemáticos por ejemplo) que históricamente aparecen estrechamente entroncados con el origen del ajedrez.

También es en este período y dentro del imperio Persa cuando aparecen las primeras pruebas escritas y arqueológicas sobre el origen pahalavi del *shatransh* árabe. Hasta aquí todo parece sólido, claro, demostrable y demostrado.

Un impedimento para valorar las anotaciones marginales que estos escritos hacen sobre la cuestión de los orígenes del ajedrez es que, sobre todo en las primeras épocas, las historias no pueden distinguirse con claridad de las narraciones más o menos fabulosas. Estas **leyendas** justifican a veces la invención del ajedrez argumentando finés de entrenamiento militar, para lo que el ajedrez sería un buen ejercicio preparatorio.

En otras versiones más antiguas, como la de **al-Yaqubi**, el propósito del inventor era consolar a la reina por la muerte de su hijo, noticia que se le comunica a la "Mater dolorosa" precisamente con el simbólico jaque mate.

En el texto, al comentar el juego recién inventado con el nombre de "shatransh", se habla de las 32 piezas de ajedrez (designadas con el término "kalb" que significa "perros", divididas en dos bandos de 16 piezas cada uno), y que comprenden un Shah ("Rey"), un Firz ("Consejero"), dos Fil (elefantes), dos Faras (caballeros), dos Rukh (aves legendarias) y ocho Baidaq o peones. Se trata, sin duda ninguna, de nuestro ajedrez. Las interesantes indicaciones de Yaqubi tienen un breve apoyo bibliográfico, que se encuentra en la obra de E. Wiedemann. "Aufsätze zur arabischen Wissenschaftsgeschichte". Hildesheim/New York 1970. Tomo I. pp 440 f. (Citado por Sylvia Powels-Niami. "Zur Geschichte des Schachspiels bei Indern und Araber". Texto mecanografiado presentado en la reunión alemana de CCI (Chess Collectors International) en Heidelberg 1996).

Las diversas leyendas de la literatura árabe terminan casi todas con la misma moraleja: el inventor o inventores piden como recompensa un grano de trigo en el primer cuadro del tablero, dos para el segundo, cuatro para el tercero etc. La suma de la progresión geométrica así establecida viene también analizada en los textos árabes a partir del siglo IX, y refleja la estrecha relación del ajedrez con el descubrimiento de la numeración de posición y con las nuevas aplicaciones matemáticas y astronómicas que posibilitaba.

En ellas se hace ver que buena parte de los conocimientos asociados con el ajedrez tienen las raíces en aspectos de las culturas indoeuropeas más remotas: cálculos astronómicos, conocimientos esotéricos, actitudes filosófico-religiosas y muy en especial, vinculaciones con lo matemático, como hace ver el famoso problema de los granos de trigo, o el uso durante siglos del tablero de ajedrez como ábaco o instrumento de cálculo, o el ejercicio llamado "vuelta del caballo", consistente en recorrer uno a uno todos los cuadros del tablero con un caballo de ajedrez sin pasar dos veces por la misma casilla.

Como los primeros tratadistas islámicos del juego son relativamente tardíos, sus conclusiones sobre la historia del ajedrez quedan distanciadas o se inscriben en comentarios marginales a los textos técnicos, aunque la mayoría coinciden en indicar que tomaron el juego de los persas y estos a su vez de los hindúes, o mejor dicho, a los habitantes del "**país de Hind**".

En otros textos hay referencias fabulísticas a Egipto, la Grecia clásica o incluso a la Biblia. Es fácil hoy tender a desdeñar estas versiones y considerarlas como expresión del oscurantismo y la ignorancia, en especial desde que el dogma oficial estableció en la India los orígenes de este juego. Sin embargo el problema dista mucho de estar resuelto, porque los datos de la teoría "india" actualmente establecida son muy discutibles, y las sugerencias que aportan las leyendas antiguas arábigo-medievales forman probablemente parte de una remota transmisión de conocimientos que merecen llevarse en mente con atención porque a menudo encierran hechos auténticos expresados de

manera alegórica. (Por citar solo unos ejemplos: Caín y Abel representan la lucha entre los agricultores sedentarios y los nómadas dedicados al pastoreo. La Biblia aporta muchos otros ejemplos de sucesos reales encapsulados expresivamente en mitos. En el mundo clásico y renacentista, se pensaba que la guerra de Troya era una ficción literaria, hasta que Schliemann descubrió las ruinas de la ciudad real

El nombre de Balhait aparece también en los comentarios de otros tratadistas árabes más tardíos, como Ben-Jallikan en el siglo XIV ("Belhit era entonces rey de la India y el sabio Sissa inventó para él el ajedrez. Los hombres de conocimiento declararon a este juego superior y preferible al nard o tablas reales").

No es nada seguro que "Hind" tenga que ser necesariamente la India ya que como descubrieron los propios árabes al conquistarla, era un mosaico de pequeños estados.

La tesis sobre la localización geográfica de Hind en dominios persas procede del **iranólogo Majid Yiktar**, en sus comentarios "Historical Background of Chess". 1962. (Publicados por Ken Whyld en los papeles del Grupo de Königstein. Wiesbaden 1997).

El nombre de "Hind" o "Hindustan" aparece en los textos árabes en sentido toponímico **para referirse a lo que hoy llamamos India solamente a partir del siglo XI. Los hindúes nunca llamaron "Hind" a su país, sino que utilizaron el nombre sánscrito Boharat o, en tiempos más antiguos, el de Aria Varetah o Aria Verta.** Antes del siglo XI, el nombre de "Hind" designaba a la región de Khuzistan, situada al SE del Irán como parte de Mesopotamia, y considerada en diversos textos como "el corazón de Irán-Sahr". A grandes rasgos, es la región situada entre las ciudades de Isphahan y Basora. En la actualidad, la región pertenece a Irak, y todavía hoy existen allí toponímicos como Hindican, Andimesk, Hindak, Hindeh o Hind va Rabi. La coincidencia de "Hind" como provincia del imperio iraní, y "Hind" como nombre dado posteriormente a la India puede haber originado confusiones, e incluso hacer atribuir a la India un invento como el del ajedrez que pudo haberse originado en esta región mesopotámica.

Thomas Hyde, el primer historiador científico del ajedrez en el siglo XVII opinaba que Balhait (o Belhit, Belhib) podría ser una corrupción del nombre "Belhera". **Günther Wahl**, uno de los primeros historiadores alemanes de ajedrez y seguidor de Hyde, consideraba estos datos como una confirmación del origen en la India del ajedrez y añadió las siguientes consideraciones: Belhera sería no un título de rey individual, sino una designación colectiva a regentes mitificados, como ocurre con los nombres de Cosroes, César o Faraón.

Masudi es la primera fuente árabe que menciona el resultado correcto del famoso problema de los granos de trigo, aunque sin explicar el procedimiento para resolverlo. El cálculo de de la astronómica cifra viene citado en el marco de una leyenda en la que se atribuye la invención del ajedrez a un legendario rey del "país de Hind" llamado Balhait, lo que supone la primera indicación en la literatura árabe en este sentido.

El juego que los árabes designaban con la palabra Shatransh no se refiere en absoluto a un modelo único, sino a toda una familia de juegos de tablero que, aunque emparentados entre si, resultan de diversa naturaleza.

Los juegos emparentados tienen un enorme significado porque suponen seguramente esbozos desechados durante el proceso de invención o de aceptación. "Tales mutaciones han existido en ajedrez probablemente desde sus orígenes. La literatura pertinente es también en este terreno considerable", advierte **von der Lasa** en la página V de su "Zur Geschichte...". Junto al ajedrez para dos adversarios, existía en India desde al menos el siglo IX de nuestra era, un ajedrez para cuatro jugadores que se practicaba con dados y que quedo documentado en escritos como los del erudito viajero musulmán al-Biruni del siglo XI.

El fenómeno de las mutaciones del ajedrez no es por otra parte exclusivo de la evolución occidental del juego, sino que también aparece en lejanas ramas del mismo como el ajedrez chino (Xiang-Qi) o el japonés (Shogi).

En conclusión, el "protoajedrez" consiste en un grupo muy variado de juegos de tablero practicados en las antiguas culturas mediterráneas por lo menos hasta el siglo X de nuestra era

Durante las primeras reuniones del grupo de investigadores "Initiative Group of Köenigstein" (IGK) se planteó la disyuntiva ¿el ajedrez fue creado a través de la evolución o la revolución? Y se vio que en la actualidad son pocos los historiadores que sostienen la hipótesis de que el ajedrez fue creado por una sola persona en un momento determinado. La mayoría asume que el ajedrez se desarrolló por un proceso evolutivo que unificó diferentes juegos más antiguos que el ajedrez.

Según esto y contrariamente a las teorías tradicionales, el ajedrez no surgió en la India, Persia o China, sino que cada cultura contribuyó en una pequeña parte al todo, por lo que debemos buscar una región donde estas tres grandes culturas coexistían en la época que intuimos como la de los orígenes del ajedrez.

Si miramos un atlas, tratando de identificar el punto de confluencia, podemos aventurar la hipótesis de que en la ruta de la seda hay una zona alrededor de **Kashgar, Turkestan** que sería una buena candidata, ya que todas las rutas confluyen en ella, incluyendo una rama de la India, también podría aceptarse la candidatura de Peshawar, aunque esta se encuentra en la rama sur de la ruta.

¿Que sabemos de Kashgar? Se sabe que era un lugar donde se mezclaban pueblos y culturas, en un intercambio de ideas y de juegos, (porque la humanidad siempre ha jugado) y donde había caravanas con mercancías, y en los descansos, los componentes de ellas se juntaban, mezclaban y compartían las diversiones, que los mercados proporcionan. Actualmente es una ciudad China, con carácter similar a las ciudades persas o afganas en su sentido más amplio, pero es "La representante de la Ruta de la Seda" y de ahí su localización idónea para que la idea del origen del "gran ajedrez".

Murray en su gran obra, tomando como base el Matizan Chatrang del año 600, sobre el chaturanga, y a tradiciones y leyendas persas de la época del gran rey Nusirrauvan, (Cosroes), abogaba por la India, y el apoyo de Hyde (s. XVII) a esta teoría fue básico para que fuera universalmente aceptado, también abogaban por la India Jones (s. XVIII) Forbes (s. XIX) e incluso Van der Linde (s. XIX) pero a mediados del siglo XX, esta teoría estaba ya seriamente cuestionada..

Pero los antiguos atribuían del ajedrez a los "héroes" más diversos, Palamedes durante el sitio de Troya, Xerxes, derivaciones de los latrunculi romanos o los juegos de tablero egipcios.

Hay autores que reclaman la invención china del juego, Joseph Needham, estudia el Xiangqi, como antecesor apoyándole Peter Banascheck que data el juego chino entre los siglos VI y VII y dudas de las similitudes y Paúl Bidev en su libro aboga por Persia

Jean Louis Cazaux lanza la pregunta de cual es la relación entre el Chatrang y el Xiangqu, ya que las similitudes en piezas y movimientos son grandes y que si de hecho todo ocurrió en el Norte de la India y paso a China alrededor del año 800 a JC) demasiado no ¿?

Gerhard Josten en su artículo "Chess a living-fósil" Colonia 2001, se muestra partidario y defensor de la ruta de la seda, analizando los trabajos de Needham Bidev, David H Li, Peter Banaschak Alex R Kraaijeveld, Petzold, Cazoux, Linder y Averbakh, y los distintos tipos de piezas y apuntando concretamente al Imperio Kushan como posible

génesis del Ajedrez, a la vista de algunas piezas encontradas, realmente muy sugerentes. En realidad, todos los estudios rondan los mismos territorios e imperios. Por su parte nuestro maestro Averbakh en su artículo “Una pregunta sobre el origen del ajedrez” y durante un coloquio en Friburgo en 2001 expresó claramente su opinión de que **el ajedrez surgió de la combinación de varios juegos sin que se pueda determinar exactamente de cual de ellos.**

Ken Whyld reconoce en sus escritos que durante muchos años estuvo convencido de la teoría india, por razones etimológicas, y de reconocimiento a los escritos de Firdausi, pero Firdausi describe su uso en la India en el siglo XI.

No es posible generalizar solamente con las posiciones del inicio del juego, y por otra parte la literatura florida de leyendas indias, no puntualizan su presencia hasta el siglo XI

Argumentos utilizados por Ken Whyld a favor de la India

1. Etimología. Los términos más antiguos del ajedrez parecen ser Sánscritas. Murray muestra que las palabras Pahlavi en el juego estaban adaptan del Sánscrito, y el árabe las tomo a su vez de Pahlavi.

2. La Obra de Firdausi. Describe la llegada del ajedrez de la India, aunque esta escrito mucho tiempo después de los hechos que dice describir. El que esta procedencia no estuvo en el momento rebatida por Persas (o Árabes) convenció a Murray de su autenticidad.

3. Las fábulas. El folklore sobre el nacimiento de ajedreces procede del sub-continente.

Los contra-argumentos a la localización india

1.El Sánscrito es el miembro más distinguido de una familia de idiomas, incluyendo a parientes contemporáneos estrechamente-unidos a el y empleados fuera de India, por ejemplo Apestan.

2. Firdausi describe que el ajedrez como llegando de **HIND**. Según Majid Yekta'í este nombre no se usó para India hasta después del siglo XI. Él indica que este HIND significa Khuzistan. Otros incluso han extendido HIND hasta Baluchistan. Hay otros elementos enigmáticos en la historia de Firdausi. Como Bidev señaló, nadie posiblemente podría generar las reglas del ajedrez solo con el estudio la posición inicial en la iniciación de un juego. Por otro lado, tal logro podría hacerse mirando el nard.

3. El propósito de Firdausi era exaltar las virtudes de Cosroes I y su texto tiene tanta fiabilidad histórica como el Enrique V de Shakespeare, escrito igualmente mucho tiempo después de los sucesos que retrata. Seria más meritorio el investigar a fondo el ajedrez que el nard.

Para nosotros (sobre todo los jugadores) los juegos de habilidad son más interesantes que los juegos de azar, pero en la época y lugar de estas leyendas ocurría lo contrario. Los juegos de habilidad eran solo diversiones y nada más, mientras que los juegos de azar comprometían a los dioses en un diálogo con el jugador

4. el sub-continente indio es la mayor fuente mundial de grandes tesoros literarios. La tradición de historias de transmisión oral es riquísima, y la proliferación de (a veces

conflictivas) leyendas indias sobre la creación del ajedrez pueden ser únicamente un reflejo de esta tradición oral Hay historias cuando menos similares, en otros lugares,

Y sabemos, que mientras los ajedreces florecieron en Bagdad en el siglo IX, y la reseña fiable más antigua de juegos de ajedrez en la India data solamente del sigloXI

A la Pregunta del Origen del Ajedrez , Yuri Averbakh en un interesante artículo publicado en Moscu en 1999 nos da una versión muy sugestiva

La historia del ajedrez no puede estudiarse sin un conocimiento apropiado de la historia de otros juegos de tablero Primero es necesario observar los juegos que existían antes de que el ajedrez apareciera. Sólo después de eso nosotros podemos entender las fuentes y razones que guiaron al origen del ajedrez.

La historia de los juegos que aparecen en la antigua India tanto los juegos más simples coexistían con un complicado juego de guerra anterior, concretamente el predecesor directo era el Asthapada - un juego de carreras de 4 jugadores sobre un tablero de 8x8 dónde el movimiento de los piezas era determinado por la tirada de dados.

H.J.R. Murray (1913) afirmó a lo siguiente rotundamente:

"La teoría de que el ajedrez es un desarrollo de un juego de carrera más antiguo involucra la hipótesis de que algún reformador cambió su nomenclatura completa para convertirlo en un juego de guerra y asegurarse el beneplácito de todos los contemporáneos. Yo no encuentro creíble esta hipótesis."

No obstante, no es demasiado difícil demostrar la posibilidad de una transición que aunque puede haber llevado un tiempo más bien largo debe de haber consistido de varias fases interpuestas

Un hecho importante ayudó en esta transición. Para uno de las castas más altas de la sociedad india los representantes de la aristocracia militar - Ksatriyas - el desafío a un match jugado por dinero era igual al desafío en un duelo. Esto ratifica el hecho que un juego de dados se asimilara a una batalla. El Ksatriyan eran carreras de carros y era su pasatiempo favorito (con apuestas) a tiempo de paz.

Mi hipótesis es que el nuevo juego de carrera se basó en las carreras de carros.

En el curso del juego, dos carros podrían localizarse en la misma casilla. Esto llevaba a un conflicto. En el juego de carrera este problema se resolvía fácilmente. El primer carro se sacaba fuera de la tabla y tenía que empezar la carrera desde el principio. Desde aquí, hay sólo un paso a la otra idea - los carros empiezan la lucha entre si. El primer carro es vencido y sacado del tablero no pudiendo volver. De esta manera el juego de guerra del Ksatriya podría aparecer como una batalla de carros.

La reforma considerada anteriormente podría tener lugar sobre el mismo tablero y pudiera ocurrir que el nombre del juego no cambiara. Y conservara el mismo nombre de Ashtapada. Esto explicaría la ausencia de datos en las fuentes literarias.

Otro paso natural fue la aparición de todos los tipos de las fuerzas militares indias en el tablero - los carros, elefantes, caballería e infantería. El Chaturanga se construyó totalmente sobre el Ashtapada y este juego de guerra fue (como el Ashtapada) un juego de cuatro jugadores.

También tenemos que tener en cuenta la situación política. La idea de cuatro jugadores era la adecuada a un país que aparecía dividido en reinos separados, en el Imperio, pudo fácilmente convertirse en un juego para dos jugadores. Para abreviar: hubo razones para convertir un juego de cuatro jugadores en uno de dos y es esto es probablemente lo que ocurrió.

Es especialmente interesante la pregunta de cómo apareció el concepto de **jaque mate** en el juego de guerra, cuando la rendición del rey o Sha, significaba la pérdida del juego.

Mucha tinta ha corrido con este problema pero nadie ha dado aun una explicación satisfactoria Yo creo que la contestación estaba oculta dentro del texto bien conocido de al-Biruni sobre la India. Hablando acerca de un juego con dados para cuatro jugadores que él vio en la India, al-Biruni nos dice lo siguiente.

"Los piezas tienen ciertos valores según que el jugador consigue la cuota de su colocación; las piezas se toman..... El valor del Rey es 5, el del Elefante 4, del Caballo 3, de la Torre 2 y del Peón 1. Él que toma un Rey consigue 5 puntos, si consigue dos reyes obtiene 10, con tres reyes 15, si el ganador no pierde más tarde la posesión de su propio rey.

Y si tiene su propio Rey y captura a los tres reyes restantes, consigue 54 puntos- este número representa una progresión basada en un consenso general y no en un principio" algebraico.

No es difícil calcular que 54 es el máximo de los puntos que un jugador puede tener que si está en posesión de todos los oponentes incluidos los reyes. El principio algebraico aquí se observa estrictamente: $5+4+3+2+1=15$; $15 \times 3=54$. Por consenso general se adopto la regla de que la captura de los tres reyes, con el propio rey en la tabla otorga el número máximo de puntos. Eso significaría la victoria y el final del juego.

Y ahora supongamos que nosotros hemos pasado del juego de cuatro jugadores a uno de dos jugadores que por supuesto conserva las mismas reglas Entonces para alcanzar la victoria sería suficiente con capturar al rey oponente. ¡Pero éste es un jaque mate!

Esta idea es totalmente novedosa y nos lleva a una conclusión extraordinaria, que la idea del jaque mate no se inventó – sino que surgió automáticamente con el cambio del juego del cuatro jugadores al de dos jugadores, conservando las mismas reglas, por supuesto.

Para cambiar el juego de guerra indio al ajedrez era necesario suprimir los dados. Al contrario que en las fases anteriores y con una evolución típica de la forma del juego y sin contrariar las costumbres indias ni sus creencias religiosas, el dejar de usar los dados fue un paso radical y revolucionario que no sólo cambió el propio juego sino también toda su filosofía. **De hecho, ese paso significó el retiro del principio de Karma - el principio básico de la filosofía india.**

Desde ese momento el resultado dependió completamente de los jugadores y de la opción elegida y ellos se convirtieron en los dueños de su destino.

Partiendo de los contactos culturales estables entre Grecia e India antes de nuestra era y especialmente en los primeros siglos el autor llegó a la conclusión que fueron los griegos quienes ayudaron a que los indios dieran el paso final para la aparición del ajedrez. Los griegos de la época de Alejandro trajeron al Norte-oeste de la india durante su guerra con ellos el juego de la Petteia (el área de influencia de los griegos fue la mayor de todas). En comparación con el ajedrez este era un juego más simple. Todas las piezas en él eran iguales pero se podían matar entre sí. **¡Y lo más importante era que no había ningún dado en absoluto!** Era el jugador quién decidía donde y qué piezas debían moverse con una libertad completa de elección.

Bibliografía (en www.mynetcologne.de/~nc-jostenge)

- Yuri Averbakh.-** To the Question of the Origin of Chess
Peter Banaschak.- Chinese-Western contacts and chess
Pavle Bidev †.- How I reorientated my chess beliefs
Ricardo Calvo †.- Somer facts to think about
Jean-Louis Cazaux .- Is Chess a hybrid game ?
Gerhard Josten .-Chess – a living fossil
Victor Keats.- Is Chess mentioned in the Talmud?
Egbert Meissenburg.- The state of Chess research
Joseph Needham.- Thoughts on the origin in the origin of Chess
Myron Samsin.- Pawns and pieces- Towards the prehistory of Chess
Kenneth Whyld .-The birthplace of Chess - Some Reflections

Apéndice

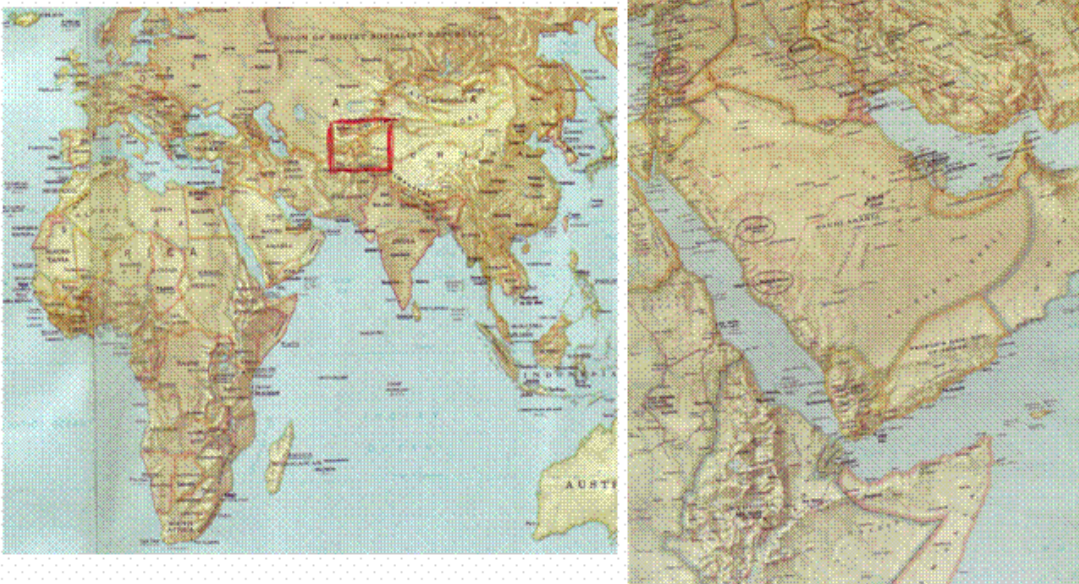
Índice de Imágenes

- 1-Area de las diferentes teorías
- 2-Lo probable, lo seguro
- 3-Imperio Sassanida antes de ser conquistado por los arábigos en el siglo VII
- 4-Fue en Kasghar
- 5-Localización geográfica de Kasghar
- 6-Imperio Kushan
- 7-Guerrero Kushan, Dinar de oro de Kushan piezas de Afrasian (Uzbekistán)
- 8-Tarin Basin en la ruta de la seda
- 9- Distintos caminos de la ruta de la seda, juego del Chaturanga
- 10-Piezas de Afrasian, cerca de Samarcanda (Uzbekistán)
- 11-Tablero de 8 x8 en el Templo de Kurna, tablero de adivinación
- 12-Juego del Senet
- 13-Bodhagaya (sIII AD, Bhartut (s III-II AD)
- 14-Aquiles y Ajas jugando al juego de tablero de las “5 líneas”
- 15-Proto Xiangqi
- 16-Jugadores de Lyubo
- 17-Posible camino del ajedrez, por las rutas comerciales en la época de la dinastía Han : desde el Mediterráneo al mar Caspio y de allí al Noroeste de la India, Tibet, China, Corea y Sureste de Asia

Área de las diferentes teorías



Lo probable, lo seguro



Imperio Sassanida



¿Fue en Kasghar?



Localización geográfica de Kasghar

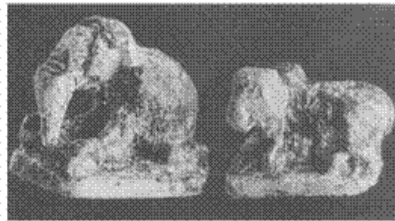


Mapa del Imperio Kushan

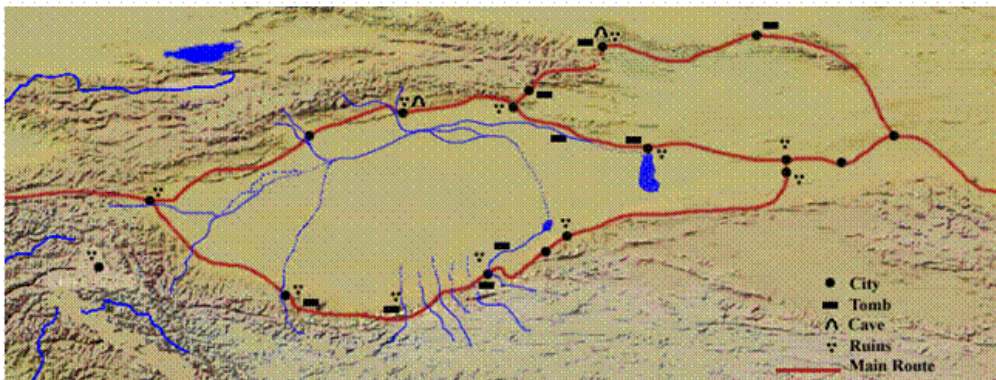


----- Approximate greatest extent of the Kushan Empire

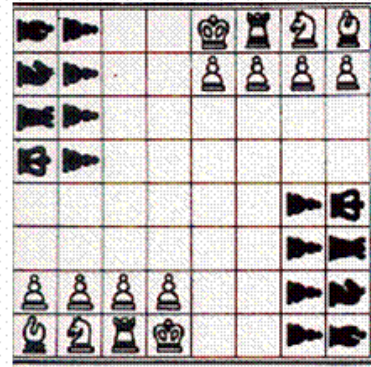
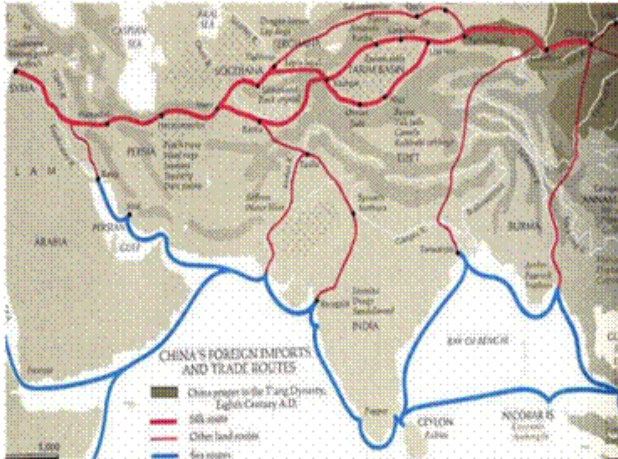
Guerrero Kushan (s. I AD) Dinar de oro de Kusha, Piezas de Afrasiab (Uzbequistan)



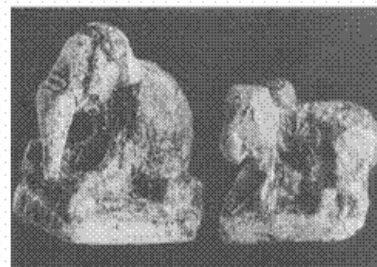
Tarin Basin en la ruta de la seda



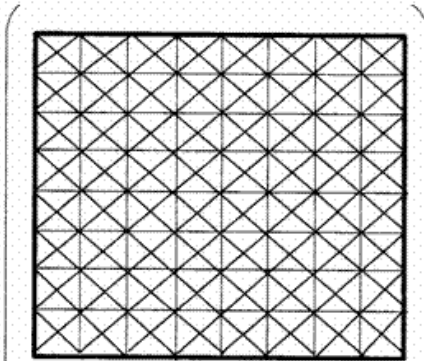
Distintos caminos de la ruta de la seda, juego del Chaturanga



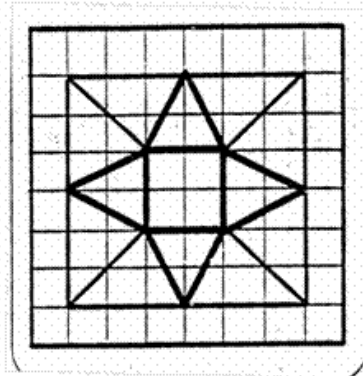
Piezas de Afrasiab, cerca de Samarcanda (Uzbekistan)



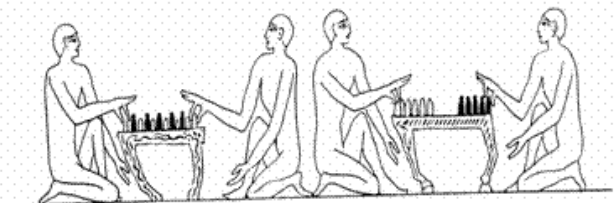
Tablero de 8 x 8 del templo de Kurna, un tablero de adivinación



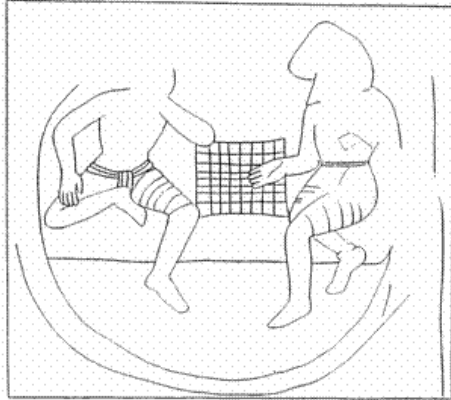
Tablero de 8x8 de Kurna basado en los tableros más simples del "3 en raya" alfoncino



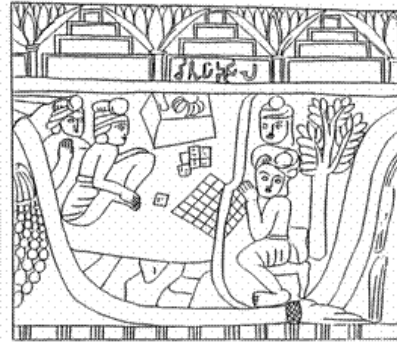
Juego egipcio del Senet, pintura de la Tumba de Benihassam



Bodhgaya (s.III AD) Bhartut (s.III-II AD)



Bodhgaya (2nd century AD)

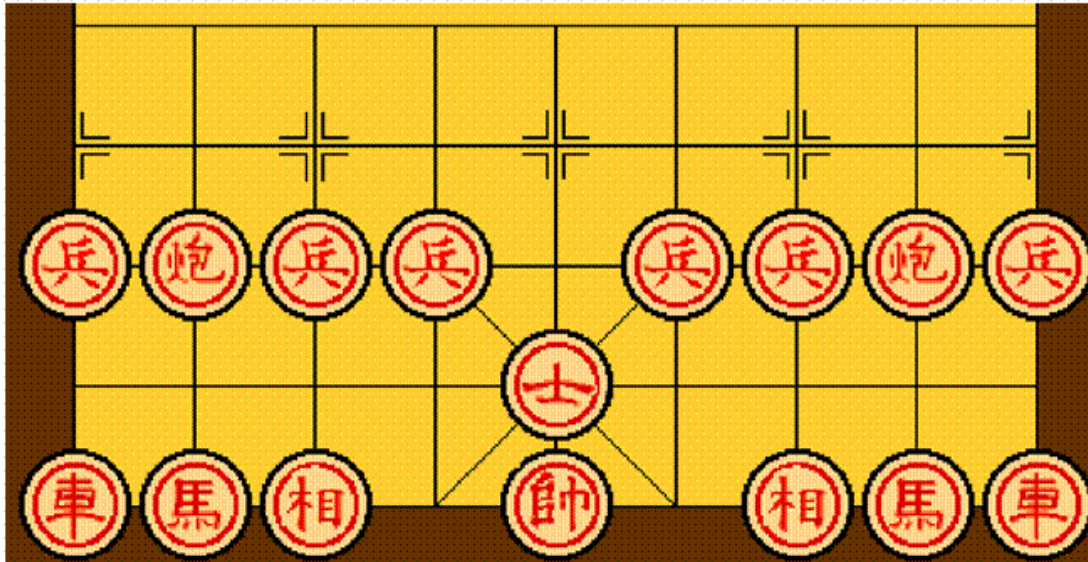


Bhartut (2nd/1st century BC)

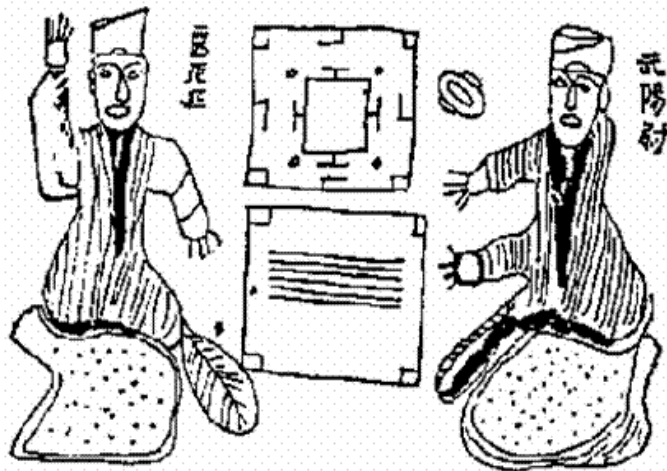
Aquiles y Ajax jugando a “cinco líneas”



Proto-Xiangqi



Jugadores de Liubo



Posible camino del ajedrez, de las rutas comerciales en la época de la dinastía Han. Desde el Mediterráneo hasta el Mar Caspio, y de allí hacia el Norte Oeste de India, Tíbet, China, Corea y el Sur Este de Asia.

