COMO SURGIO EL JAQUE MATE

Yuri Averbakh, Moscú, 1999,

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.

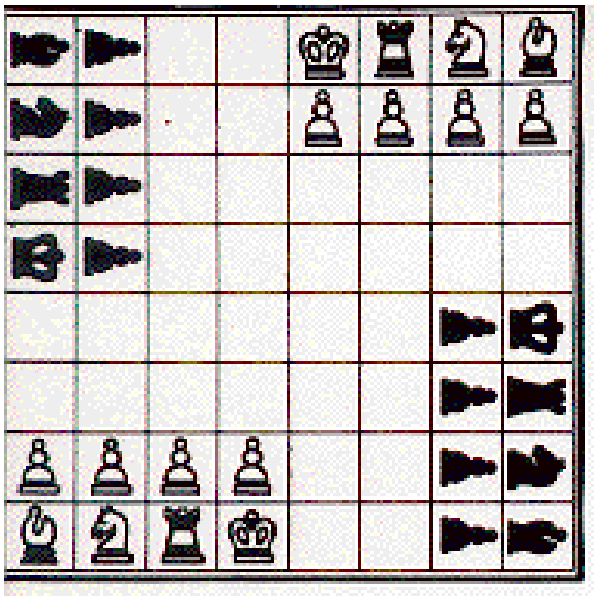
Otro paso natural fue la aparición de todos los tipos de las fuerzas militares indias en el tablero - los carros, elefantes, caballería e infantería. El Chaturanga se construyó totalmente sobre el Ashtapada y este juego de guerra fue (como el Ashtapada) un juego de cuatro jugadores.

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+4=18; 18x3=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 de 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 los piezas en él eran iguales pero se podrían matar entre si. ¡**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.