

TU BIOGRAFÍA

Y EL AJEDREZ

Fuego, humo, viento y nada...

Rómulo Perdomo Márquez
Profesor Titular Jubilado ULA
Mayo 2014

Dedicatoria

A **la** Diosa de la Victoria
y Madre de los ajedrecistas

A la ciudad de Elista: Santuario del Ajedrez

A todos los jugadores que en el curso de la Historia han tenido por derecho propio el nombre de Nombre: *Kirsán – Setsen - Chatar* que significa: *El que busca la Sabiduría por medio del Ajedrez*

Presentación

Esta es tu biografía y también la mía. Tu vida es parte de la mía porque vivo mil vidas, pienso con mil mentes y hablo por mil bocas.

Solo soy un aprendiz, un artesano, un guerrero, un científico, un filósofo, un arquitecto-constructo- r ... y un peregrino de mí mismo.

Recorro diversos caminos, muchas montañas escalo y alcanzo una sola cumbre.

Mérida, 09 Mayo del 2014.

Capítulo 1

El Soñador

La sensación de la nada	Pg. 7
La petición	8
Solución del primer enigma	9
La Voz de la Diosa	9
El segundo enigma	10
La búsqueda	10
Solución del segundo enigma	11
La guerra	11
Las fichas	13
Las reglas del juego	13
El soñador presenta el juego	14

Capítulo 2

El Aprendiz

El Templo de la Victoria	17
La fuerza energética de Kirsán	18
Ver	19
La inconciencia	20
Objetivo del Ajedrez	22
Lo inevitable	25
El poder	26
Importancia de lo pequeño	27
El movimiento	29
Comenzar	30
La lámpara	31
La facultad olvidada	32

Capítulo 3

El Artesano

El entusiasmo	33
La iniciativa	35
El bien	36
Prevención	37
Debilidad	38
Veneno	39
La artillería	40
El tiempo	41

Las reglas 42
 Las excepciones 43
 La equidad 44

Capítulo 4

EL Guerrero

El propósito de la vida 46
 El poder sobre un punto 47
 Teoría de la simplificación 48
 La vigilancia 49
 La compensación 50
 Ver más allá 51
 El poder de un peón 53
 Celadas - ventajas ilusorias 54
 La derrota 55
 La victoria 56
 El arte o ciencia del vivir 58
 Elogio del adversario 60

Capítulo 5

El Científico

El poder de una pieza 64
 El Autoperdón 65
 La Debilidad 67
 El Sacrificio 70
 El Análisis Vital 72
 Saber 75

Capitulo 6

El Filósofo

Los superconceptos 77
 El tablero infinito 78
 Controla el centro 81
 Consigue un plan 84
 El fin 84
 El guía 86
 Conserva la superioridad 87
 Consigue la igualdad 90
 Igualdad base de la superioridad 91
 Coordina tus fuerzas 92

Juega con coraje 94
 Manten tu libertad 96
 Juega activamente 98
 El principio más importante 98

Capítulo 7

El Arquitecto- Constructor

La paz 102
 Los cimientos 105
 La prudencia 106
 La fortaleza 108
 La previsión 110
 El bien y el mal 111
 Las fichas 112
 Computador y Crisis 113
 ¿Quién tenía razón? 114
 El límite de las virtudes 114
 La deuda 115
 El balance 116

Capitulo 8

Los Peregrinos

El barco 117
 El encuentro 118
 Tus amigos y enemigos 118
 No existe el enemigo 119
 El fin del sufrimiento 120
 El espejo 120
 Tu voluntad 121
 Tu función 121
 El descubrimiento del cuerpo de energía 122
 Los tres cuerpos 122
 El amor 123
 La acción perfecta 124
 El poema 125

Capítulo 1

El soñador



La sensación de la nada

*¡ Fuego, humo, viento, nada, y sin embargo quedan cicatrices! Esa es la estructura de la vida, esa es la estructura del Ajedrez -Gritó kirsán – **El Buscador**-. Se sintió vacío y dijo: “Ese camino de sensaciones lo he transitado muchas veces sobre un tablero. Ha llegado el tiempo de hacer un balance de esos fuegos, de esos humos, de esos vientos y de esas nadas”.*



Fig. 1.1 Fuego (1)

Recordó cómo cuando se iniciaba la partida de ajedrez él se convertía en rey, y a partir de ese momento su reino entraba en guerra.

Lo amenazaba la muerte a cada instante. ¡Las fichas cobraban vida y aparecían dos ejércitos luchando! El tablero dejaba de ser un cuadro de madera para convertirse en un campo de batalla, en donde se paseaban alternativamente la victoria y la derrota.

Entre esos momentos de suprema tensión sus problemas personales se desvanecían mágicamente; pero en fin, esa era la curiosa manera que tenía él para poner en paz su alma.

En algún momento de la lucha la partida se transmutaba en fuego y pasado un tiempo se convertía en nada. Cerró los ojos y se vio muy lejos, en aquella mañana, cuando Sisa –el soñador- apenas siendo un niño despertó de su primer sueño con la Diosa Madre.

La Petición



Fig. 1.2

Al despertar recordó la petición que le hizo a la Madre en el templo del sonido:

“Quiero tener un juego que sea como la vida para que al jugarlo pueda yo disponer de muchas vidas. Deseo adquirir la sabiduría que se obtiene cuando se ha vivido y muerto muchas veces”.

Justificó su petición de esta manera: -Mi padre, cuando estaba agonizando me dijo: Hijo, solo comenzamos a aprender a vivir cuando estamos a punto de morir-.



Fig. 1.3

La respuesta

La Madre, sin dejarse ver, cariñosamente le contestó: “Aquello que pides se te dará. Comienza, pues, por entretener en la misma proporción la luz con la oscuridad, la noche con el día y ponlas a luchar.

Ese es el piso de la vida y de la muerte en esas tierras. Ese debe ser el fundamento de tú juego. Es mejor que tú lo inventes, pues yo ya participé en la creación de otra diversión.”

Solución del primer enigma

Ocho lunas gastó el niño en resolver el enigma. La solución la gravó sobre un pedazo de madera. En él dibujo un cuadrado de ocho luces por ocho oscuridades, de ocho días por ocho noches.

Ocho debe ser el número de cuadros en la base –dijo- pues ocho fueron las lunas que gasté. El sol sale siempre por el oriente, luego una luz debe quedar situada a la derecha.

Así justificó el aparecimiento de la vida y de la muerte en las tierras del norte y del sur, del oriente y del occidente. Ya con la respuesta al primer enigma se montó en el caballo del sueño, para ir al templo de la Dulce Madre.

La Voz de la Diosa

Con un tono gracioso, se dejó escuchar la Bella. “Bueno mi querido hijo, veo que entretijiste la noche con el día. Me presentas un cuadrado de sesenta y cuatro divisiones en donde se entrelazan las casillas blancas con las negras”. Riéndose un poco agregó: Bien ya tienes la base de la vida, ya tienes la base de tu juego.

El segundo enigma

... “ Pero, debes saber, si quieres seguir elaborándolo, que la vida siempre está en permanente lucha con la muerte.

Su principal protagonista es el animal mitológico de los mil nombres, medida de todas las cosas. Apareció cuando la tierra habló. Pasa su infancia volando aunque el resto de su vida transcurre en tierra. Él es muy importante aunque es poca su valía.

Un camino de rectitud le fue trazado para toda su existencia. Su destino está fijado de antemano, pero lo puede cambiar si vence a un hecho extraordinario. Muchos años han de transcurrir antes de que llegue a la meta tan ansiada. Allí le espera como premio el poder convertirse en lo que quiera.

Pero, antes de que llegue ese día, una hembra de su especie lo atacará a muerte y otra lo defenderá aún a costa de su propia vida. Dragones lo devorarán, Magos del día y de la noche lo acecharán. Gigantes lo perseguirán. Sin embargo, dragones, magos y gigantes lo defenderán y también recibirá la protección de su Señor.

En combate a todos sus enemigos puede derrotar, porque El Destino puso en cada uno de ellos un punto vulnerable, ¡un sitio por donde les pueda entrar la muerte!

Fuerzas iguales en su contra, fuerzas iguales a su favor. Cuando las unas y las otras se pesaron en la balanza de la justicia, solamente un soplo de diferencia se observó entre las dos; pero ese soplo es la victoria.

Para el de los Mil Nombres nada hay más apreciado que la vida y la muerte, y sin embargo no le pertenecen, están en manos del Gran Rey, Señor de Luz y de Tinieblas. Si Él muriera todos morirían. Es el Único, porque como Él no hay dos”. Y regresó el niño de su segundo sueño.

La búsqueda

El Soñador, trató de conseguir en su pueblo por lo menos un nombre de los mil que tenía el extraño animal, más no lo obtuvo. Unos años después comenzó una larga búsqueda, al cabo de la cual se encontró con la que sería el amor de su vida.

Un día mientras cenaban él le contó su historia: - Me senté a los pies de muchos que se disfrazaban de Grandes Maestros, pero en realidad no lo eran.

Unos me dijeron: Tus sueños son una pesadilla; otros, ese animal no existe. También escuché a los que más me confundieron: A los que se hacían pasar por el buen Dios. Ellos fingían un silencio divino, aún más misterioso que el enigma por el cual les preguntaba.

Ella le comentó: - No te inquietes por la respuesta del acertijo, ya la encontrarás. Si ese enigma fue creado para ti, solamente tú lo puedes solucionar. La respuesta aparecerá oportunamente en forma inesperada.-

Solución del segundo enigma



Fig. 1.4

Estaba el Soñador sentado, con la cabeza reclinada sobre las rodillas, cuando apareció el menor de sus hermanos, quien tocándole la cabeza le preguntó: ¿Has visto mi caballo alado?

Un relámpago brilló dentro su cabeza y respondió: ¡El hombre! ¡ es el hombre el animal de los mil nombres, yo estoy en tierra, pero tú todavía estás volando!

La guerra

Y constató nuestro personaje, el Soñador, que en todas partes el ser humano está en permanente lucha contra sí mismo.

Llegado el tiempo oportuno le correspondió presenciar una batalla.

Aconteció que en el reino en donde vivía nuestro Soñador, fue dividido en partes iguales entre los dos hijos del Soberano, quien acababa de fallecer. Cada uno de los jóvenes príncipes se proclamó rey y por eso entraron en batalla.



Fig. 1. 5

Muchedumbres de soldados a pie acompañaban a grandes fortalezas rodantes, las cuales se parecían a las torres de un castillo. En ellas se guardaban suministros de guerra.

Un buen número de arqueros se apertrechaban dentro de ellas. Estaban situadas tanto en el centro como en los dos flancos de los ejércitos. Entre ellas, se destacaban dos por ser las más grandes y poderosas. Cada una era tan enorme como dos torres juntas. Tenían por misión servir de castillos rodantes a los reyes, y las llamaban las torres de las reinas, porque las soberanas residían en ellas.

Iban al lado de los reyes hombres cubiertos con extraños ropajes. Unos vestían de blanco, otros de negro. Los primeros invocaban a los dioses de la luz; los segundos, a los demonios de la oscuridad. Los acompañaban unos animales con aspecto de dragón cuyas patas causaban terror.

Al divisar las torres El Soñador sintió cuán pequeño era. La sola vista de los dragones le causó pánico. Tembló ante el poder del Rey y de sus magos, comprendió por qué para todos – incluido él- aquel era el Señor de la Vida y de la Muerte.

Personajes del segundo enigma



Fig. 1.6

Observando cómo se desarrollaba la impresionante escena gritó: ¡ Esos son los gigantes, allá está la mujer con el Señor de la Vida y de la Muerte! ya vienen los magos, ya se acercan todos los personajes del enigma.

Las Fichas

**Fig. 1.7**

De vuelta a su hogar, el Soñador reprodujo sobre el tablero el orden que había observado en el campo de batalla. Por ello, situó en el centro al rey, a su lado la reina y junto a cada uno de ellos un mago –alfil-. Al lado de estos puso un dragón de guerra –caballo- y en los extremos, tal como lo había observado en el campo de batalla, colocó dos torres para resguardar a todo el ejército. A la infantería la representó por ocho soldados.

Las reglas del juego

Cuando estableció las reglas del juego, al rey le otorgó paso de hombre, pero con el poder del Gran Mago, es decir, de aquel cuya magia está más allá de la luz y de las tinieblas. Este último don también se lo atribuyó a la reina, porque ella por naturaleza era la Gran Sacerdotisa, y como residía en una torre también le atribuyó las propiedades de las fortalezas rodantes.

A los alfiles de la luz no les permitió transitar por los caminos de las tinieblas. A los magos de la oscuridad no los autorizó para caminar por los senderos de la luz. Y como las torres causaban el mismo daño tanto de lejos como de cerca, les atribuyó en el juego igual poder de destrucción. Solo le faltaban los dragones.

Asignadas las funciones del juego a los anteriores personajes del enigma, una noche antes de retirarse a dormir el creador del Ajedrez dijo: ¡ Voy a crear un dragón, el dragón de mis sueños!

Y cuando salió de su retiro, mostró un pequeño animal, parecido a un caballo, tallado en madera, que podía danzar en ocho patas mortíferas sobre un tablero. Así apareció el caballo.

A todas las fichas del juego les puso un punto débil, un sitio por donde les pudiera entrar la muerte.

Por último, llamó al juego Ajedrez (entretejer) en recuerdo de haber unido el día con la noche.

El Soñador presenta el juego



Fig. 1.8

Una vez que creador terminó de elaborar su juego, entró en un profundo sueño, y llegó al Templo del Sonido. La amorosa Madre le dejó oír solamente su voz una vez más y comentó: ¡ Apasionante tu juego, Descubriste la presencia de las ocho direcciones!

“Ahora hijo, ya dispones de un juego como tu deseabas, y que es como la vida, para que al jugarlo puedas adquirir como tú pedías, la sabiduría que se obtiene después de haber vivido muchas vidas.

*Si eliges el Ajedrez como camino tendrás un nuevo nombre: **Kirsán – Setsen - Chatar** que significa el que busca a la Sabiduría a través del Ajedrez. Tienes mi bendición para que encuentres aquello que buscas ya sea jugando o viviendo. En fin, tú lo decidirás.*

Aún sonaban estas frases dentro de la respiración del creador del Ajedrez cuando se despertó.

De ese sueño le quedó como recuerdo para toda la vida, un sonido constante que pacificaba su alma y que de vez en cuando escuchaba.

Contó a su abuelo el sueño. El anciano comentó: -En verdad que eres muy afortunado porque la Diosa de la Victoria, llamada también Sabiduría, te ha brindado la oportunidad de conocerla.

Quien la ve siquiera una vez se hace sabio. Si te mira con amor te transforma en su devoto. Si te contempla con caridad te hace misericordioso. Si con inteligencia, te convierte en genio.

Ella tiene infinitos atributos que con el mayor de los gozos regala a quienes la buscan con amor- prosiguió- La Sabiduría ha puesto sus secretos en todas las cosas; inclusive en los juegos, y siente la más grande de las alegrías cuando alguno de sus hijos la descubre detrás de un secreto.

El abuelo prosiguió: Cuando un buscador la encontró dijo: “Tocaste mi corazón y se abrió mi entendimiento.

Te vi y apareció el amor.”

Esas frases tocaron el corazón del niño y creyó.

La fe inundó su alma y le suministró la fuerza necesaria para buscar durante toda su vida, a la Diosa de la Victoria.

Por su parte, La Victoria esa noche transmitió en sueños la creación del juego a muchos hombres y mujeres de lugares muy distantes, con la finalidad de suscitar jugadores rivales dignos de él. Años después, el creador del Ajedrez se maravilló cuando le contaron que su juego se practicaba en los más lejanos reinos.

Nuestro personaje presentó el juego al Gran Rey y a este le encantó. El Soberano lo practicaba a diario y el Ajedrez se expandió por todo el reino.

Sisa decidió iniciar la búsqueda de la Sabiduría jugando al Ajedrez, y por ello, tuvo un nuevo nombre: kirsán, a quien en la medida en que perfeccionaba su nivel de juego le cambiaba su percepción de la vida y su relación con todo lo demás.

- (1) **Todas la imágenes utilizadas en el presente texto son propiedad de sus respectivos autores, ninguna es mía, y solo se utilizan aquí con fines didácticos.**
- (2) **Las partidas de ajedrez son tomadas de www.chessgames.com**





Capítulo 2 El Aprendiz



Fig. 2.1

El Templo de la Victoria

Cuando Kirsán comenzó a hacer el balance de los fuegos, de los humos, de los vientos y de las nadas, se acordó del día en que por primera vez fue a visitar a la Diosa de la Victoria en compañía de su abuelo.

*El edificio estaba sostenido por siete columnas con forma de mujer. Obsévalas cuidadosamente porque cada una representa una virtud, dijo el anciano. El las contempló maravillado, y quedó prendado de una, **la de los dulces ojos** que acariciaban al mirar.*

La entrada era espaciosa y en pendiente. En su interior, los pisos del templo eran de mármol blanco y negro. En el centro estaba gravado un triángulo. Cuando se caminaba dentro de él se iba reduciendo su espacio hasta que se llegaba al ángulo más interno. En ese lugar solo se podía situar una persona y lo llamaban “el lugar del vencedor”. Frente a él, arriba, se encontraba la Diosa de la Victoria. De su cabeza salían doce rayos de luz que bañaban “el lugar del vencedor”.

En la cúpula del templo, en lo más alto estaba un símbolo misterioso. Años después Kirsán lo identificó como el “Sagrado Nombre”.

Al contemplar todo aquello le comentó a su abuelo:- Muchas mujeres participan en la victoria-. Si, respondió el anciano, obsérvalas cuidadosamente porque cada una de ellas tiene una parte del secreto de la Diosa.

Hicieron una profunda reverencia y se retiraron.

Años después en la medida en que jugaba Ajedrez, el aprendiz llegó a saber, con excepción de una –la de los dulces ojos- cómo se llamaba cada una de ellas y cuál era el secreto que guardaban.

La fuerza energética del aprendiz

El día de la reflexión se miró al espejo y todas sus batallas desfilaron frente a él.

De derrota en victoria, de victoria en derrota, en fin, “después de muchas vidas”, le hicieron saber que su energía interna y su comportamiento habían ido cambiando gracias a la búsqueda de la sabiduría, a través de la práctica del Ajedrez.

Su energía fue evolucionando progresivamente hasta que se hizo poderosa y así adquirió más y más sabiduría.

El Aprendiz



Fig. 2.2

Ver

Cuando Kírsán comenzó a jugar una gran energía rodeó su espíritu. De sus ojos emanaba una gran vitalidad. Derrochaba vida y euforia. En el juego todo era mágico. Inclusive hasta una ficha se podía esconder detrás de otra por varias jugadas y él no la veía.

“ y nadie la veía”

Blancas mueven y dan mate en 1



Diagrama 2.1 Ficha escondida

Solución

P8g= caballo ++

Vamos a utilizar la notación ajedrecística internacional, es decir, la alfabética inglesa.

The Bishop = B = Alfil

The Knight = N = Caballo

jaque = +

jaque mate ++

Bien jugado = ¡

The Rook = R = Torre

The Pawn = P = peón

Mal jugado = ?

O-O enroque corto short castling

O-O-O enroque largo castling long

Conversatorio

¿Cuál es la ficha escondida en el diagrama 2.1 y que permite la combinación de mate?

¿Qué piensas que es ver

¿Por qué hay personas que pueden ver lo que otras ni lo sospechan?

La Inconciencia

Gracias a la inconciencia de su rival, el aprendiz jugando con las negras dio jaque mate en solo dos jugadas. Ganó la partida más corta en la historia del ajedrez. Su victoria le trajo muchas reflexiones. Le surgió una pregunta: ¿Cuál sería la peor manera de comenzar a jugar y descubrió el “mate del tonto”.

De estos dos mates aprendió a valorar la conciencia para actuar en esta vida. -Si la inconciencia se hace presente en alguno de mis aspectos vitales, entonces, tendré pérdidas irreparables. En muchos campos yo también podría actuar como un loco o como un tonto—pensó— Y contra la falta de conciencia en mis acciones comenzaré a luchar.—dijo—.

El mate del “loco”

Las blancas desarrollan sus peones creando una debilidad mortal en su posición, y las negras con un simple movimiento de Reina, en su segunda jugada, dan mate.

Las negras dieron mate en dos jugadas



Diagrama 2.2 "mate del loco"

Solución diagrama 2.2

1. f4 e6
2. g4 Qh4++

El mate del tonto

Este mate es casi imposible que se pueda dar en la realidad, ni el aficionado más distraído movería su rey de esa manera en la segunda jugada. De ahí su nombre, y sin embargo, kirsán en una oportunidad lo descubrió pensando en cuáles serían las peores jugadas que se podrían hacer en la apertura. Las blancas dan mate en su tercera jugada.

El mate del "tonto"



Diagrama 2.3

Solución diagrama 2.3

1. e4 e5
2. Qh5 Ke7
3. Qxe5 ++

Conversatorio:

¿ A qué nos conduce la inconciencia?

¿ Qué relación encuentras entre la Ignorancia y la inconciencia?

Objetivo del Ajedrez



Fig. 2.3

Entendió el aprendiz que el movimiento de todas las fichas y de todas las jugadas solo tenía un objetivo en Ajedrez: El mate. Esta es la finalidad última del juego; es la forma de manifestar la victoria en Ajedrez—así lo entendió-. En la vida, pensó, todo debe tener también una finalidad última. Descubrir esa finalidad es lo que nos permite movernos en ese campo como si tuviéramos una brújula. Pero, ¿Cuál es la finalidad de la vida? - por el momento, esa pregunta no la pudo responder.

Aprendió a jugar con poder, es decir, siempre buscando la finalidad última del ajedrez: El mate. Así aparecieron sus primeras victorias, sus primeros mates, como la concentración del poder sobre el punto más débil del rey adversario.

Sus primeros mates, como los de todo principiante, solamente fueron cinco: el de dama con rey, dama con alfil, dama con caballo, con las dos torres y mate de pasillo. Solamente eran cinco, pero gracias a ellos podía en el juego manifestar su victoria.

Mate Pastor – alfil y dama-

La cooperación de la dama y de alfil sobre un punto vital del rey permite el mate.

Juegan las blancas y dan mate en la cuarta jugada. Cuáles fueron las tres jugadas anteriores?

Mate Pastor

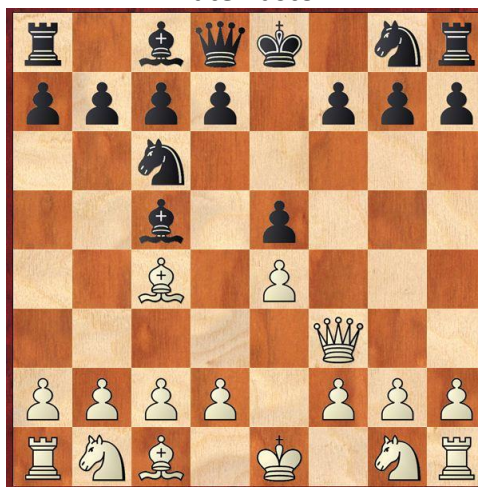


Diagrama 2.4 juegan blancas y dan mate

Solución diagrama 2.4

1. e4 e5
2. Bc4 Bc5
3. Qf3 Nc6?
4. Qxf7++

Mate con reina y rey

La cooperación de la reina con el rey permite al principiante obtener la victoria dando el mate.

Juegan las blancas y dan mate



Diagrama 2.5

Solución diagrama 2.5:

1. Q2b++
O
2. Qh1++

Si la reina actúa como tal, se sitúa frente al rey negro apoyada por su rey y da el mate:

A) Q2b++

Si la dama actúa desde más lejos, como torre, da el *mate de pasillo*: B) Q1h++

Mate con las torres

Se coloca en posición las dos torres como lo muestra el diagrama 2.6. Juegan las negras.

mate con las dos torres



Diagrama 2.6

?

Solución diagrama 2.6

- A) Si movemos la torre de a2: R1a++
- B) Si movemos la torre de h2: B) R1h++

Mate de pasillo con torre

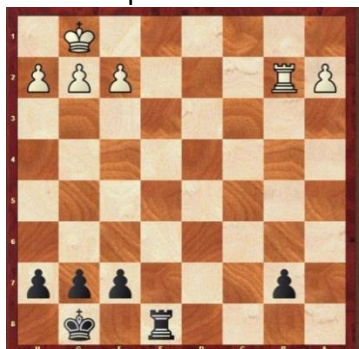


Diagrama 2.7 Juegan negras y dan mate

Solución diagrama 2.7: R1e++

Mate de Reina y Caballo



Diagrama 2.8. Juegan negras y dan mate

Solución diagrama 2.8: Qxh2++

Conversatorio

¿Cómo se demuestra la victoria en los distintos campos de esta vida?

¿Cuál es la relación entre la victoria y el fin?

¿Qué diferencia hay entre la superioridad y la victoria?

Lo inevitable

Por esa época pensaba que aún podía ganar cuando todo estaba perdido, o que podía perder cuando el juego estaba ganado. No había descubierto la estructura de lo inevitable.

El que juega gana

Negras juegan y dan mate en 2 (si ellas juegan)



Diagrama 2.9, Blancas ganan (si juegan)

Solución diagrama 2.9

- A) Si juegan las negras
 1. Qxf1+ Kxf1
 2. Re1++
- B) Si juegan las blancas
 1. Qb1

1. Reina 1b impide el mate, protege peón de b4 y prepara el movimiento Torre a5 para desalojar la reina. También apoyan el otro peón para intentar que uno de los dos corone. De otra manera, las negras deben entregar material a cambio de impedir la táctica anteriormente comentada.

Conversatorio

- ¿Qué piensas que es lo inevitable ?
 ¿Lo inevitable tiene un esquema o estructura?
 ¿Hay alguna relación entre lo inevitable y la matemática?
 ¿Aquello que para unos es inevitable para otros podría ser evitable?
 ¿Cuándo aparece lo inevitable en ajedrez y en la vida?

El poder

El mate sólo era posible cuando al adversario no le quedaba sino el rey, ello fue así hasta que aprendió a utilizar los mates básicos.

Para resolver un problema siempre necesitaba mucho más poder del necesario, y a pesar de su ventaja, rondaban sobre el juego los fantasmas de la derrota y de las tablas.

Tablas, rey ahogado



Diagrama 2.10

Solución del diagrama 2.10

Las blancas jugaron indebidamente la reina a c7 desde h2 ,y por ello, “ ahogaron” al rey negro.

Conversatorio

¿Cuánto poder utiliza un gato cuando salta sobre una silla?

¿Por qué una persona teniendo un poder superior – riqueza, inteligencia, formación académica, fama, no consigue alcanzar su objetivo primordial?

¿Cuándo en la vida perdemos la ventaja que tenemos?

La llave



Fig. 2.4

Importancia de lo pequeño

Ganar o perder un peón no tenía para él mayor significado, pues no había descubierto que lo mucho está integrado por lo poco, y que el mar está hecho de gotas.

Algunas veces la ventaja solamente es un soplo, pero ese soplo, o tiempo, es la victoria.

El bando que tenga mayoría de peones en el flanco en donde no están los reyes tiene superioridad en el final, decía Kirsán, y agregaba: La fuerza de un peón pasado aumenta en la medida en que el número de piezas disminuye.

Los peones deben proteger a los peones. Esto es una forma de aprender a administrar; de lo contrario, destinares grandes poderes en resolver pequeños problemas y quedaremos maniatados para tomar decisiones importantes.

Con el tiempo aprendió que lo poco valía mucho y como tal lo aprendió a estimar. “Tan valiosa como la cerradura es la llave y tan importante como esta es cada uno de sus modestos dientes. Sin uno de ellos no se puede utilizar la llave, y sin esta, no funciona la cerradura.

El reino está hecho de seres humanos y el océano de gotas de agua. La selva de árboles y la jungla de animales. Aunque a simple vista no se vea; todos son absolutamente importantes. Si faltara uno, el todo no estaría completo.”

Juegan las blancas, ganan un peón y con ello la partida.



Importancia de lo pequeño
Diagrama 2.11

Solución diagrama 2.11

1. Rey 7h Rey 8f
2. Rey xg6 Rey 8g
3. Rey 6h Rey 8h
4. Peón 6g Rey 8g
5. Peón 7g Rey 7f
6. Rey 7h y el peón corona apoyado por el Rey

Conversatorio

¿Qué quiere decir que el mar está hecho de gotas con respecto a la riqueza, al poder, a la victoria?

¿Qué importancia tiene lo más pequeño?

¿Cuáles ejemplos lo podrían ilustrar?

El movimiento

Le era desconocida una de las características esenciales de la vida: el movimiento, y por ello no conocía que la virtud principal del peón radicaba en su movilidad.

Juegan blancas y ganan gracias al peón que se puede mover. Las negras pierden por la inmovilidad de sus peones

La inmovilidad de los peones



Diagrama 2.12 juegan blancas y ganan

Solución diagrama 2.12

- 1 Torre 8c + Torre x Torre
2. Reina 7a + Rey x Reina
- 3 peón x Torre y corona caballo +. La posibilidad Rey7c deja a las blancas con 2 Reinas
4. Rey negro mueve y caballo por reina, y los peones inmóviles negros se perderán.

Conversatorio

- ¿Qué relación encuentras entre la vida y el movimiento?
- ¿Entre la salud y el movimiento?
- ¿Entre la libertad y el movimiento?
- ¿Entre movimiento y perfección?

Comenzar



Fig. 2.5

La partida de ajedrez es un camino y como tal tiene un comienzo, un punto medio y un final. Si se comienza mal generalmente se termina peor.

Por esa época Kirsán no sabía que poner en juego las piezas lo más rápido posible, era un principio de la apertura en ajedrez, porque ello evitaba males futuros. Las ventajas con las que venimos al mundo hay que desarrollarlas también lo más pronto posible.

Entendió, salvo excepciones, que no se debía efectuar al comenzar la partida dos movimientos con la misma ficha, porque ello lo llevaba a comprometer la evolución de las otras piezas,

Tomó conciencia de que el desarrollo en la naturaleza es armónico. A todos sus hijos les da tiempo para actuar; un momento para figurar. Este principio también se aplica al Ajedrez. Si no se observa se recogerán frutos amargos.

Un error vital en la apertura

1 d4 Nf6
2 Nd7 e5
3 dxe5 Ng4
4 h3

Por un error en la apertura de las blancas, en la 4º jugada las negras ganan la partida.

¿Cuál es la jugada ganadora?

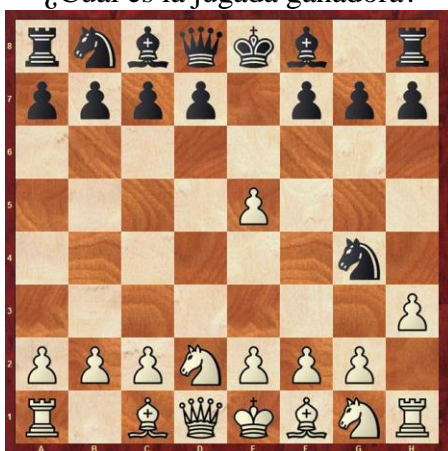


Diagrama 2.13

Solución al diagrama 2.13

... Ne3jj
5 fxe3* Qh4+
6 g3 Qxg3++

*Se puede evitar el mate jugando de manera diferente pero se pierde la reina por parte de las blancas, lo cual significa que con una diferencia tan grande de material, entre jugadores de igual nivel se pierde la partida.

Conversatorio

- ¿Qué relación vital hay entre la juventud y la apertura?
- ¿En la juventud, cuáles son las piezas que debemos poner en juego rápidamente?
- ¿Cómo debemos jugar nuestra apertura vital?
- ¿Cómo repercuten nuestros errores de juventud?

La lámpara

Conoció el aprendiz algunas posiciones ganadoras cuya reproducción le permitió ganar otras partidas. Había descubierto la lámpara de la experiencia.



Diagrama 2.14

Solución diagrama 2.14

1. D8e+ TxD
2. TxT ++

Conversatorio

- ¿Qué es la experiencia?
- ¿Por qué se le compara con una lámpara?
- ¿Cuál es su utilidad en la vida y en ajedrez?
- ¿Cómo se consigue?

La facultad olvidada

Por aquella época al aprendiz se le quedaban fichas olvidadas. Dejaba una pieza fuera de la acción y por ello contaba con una fuerza menos. Parte de su ser estaba olvidado en la batalla y así no contaba con todo su poder.

Entre brumas jugaba, entre brumas vivía. Pero, un buen día descubrió que podía mejorar su juego y ello hizo que en su alma entrara la fascinación y su personalidad acusó el cambio al llenarse de la energía de la pasión.

Las negras de hecho tienen en el diagrama 2.15 una ficha olvidada.

Juegan blancas y ganan



Diagrama 2.15 ficha olvidada

Solución diagrama 15. El alfil encierra el caballo olvidado y con ello gana el peón y la partida.

1. A1d R4e
2. Rxc6 R3e
3. R6f R2d
4. A4a R3c
5. P6c R4b
6. A1d C3b
7. Axb3 Rxb3
8. Las blancas coronan y promocionan su peón en reina o torre y ganan la partida.

Conversatorio

- ¿Cuáles son las materias en las que sobresalimos?
- ¿Cuáles son las actividades en las que destacamos?
- ¿Cuál es nuestra principal facultad?
- ¿Qué sucede si nos olvidamos de alguna de ellas?



Capítulo 3

El Artesano



3.1

El entusiasmo

Comenzó kirsán a jugar el ajedrez artesanalmente y apareció su estilo, una forma personal y creativa de resolver los problemas en el juego. Se llenó de alegría, de él emanaba una

gran positividad en todo lo que hacía. Había entrado en el umbral del juego y de la vida. Se veía en sus ojos la fascinación por vivir y jugar. Comenzó a experimentar una extraña pasión por el Ajedrez. Sentía que la verdadera esencia del juego parecía radicar en aquello que más gustaba a la humanidad: ¡Vivir y jugar; aunque el juego fuese peligroso!

Asociaba el Ajedrez de manera especial con la vida, porque esta es un permanente juego peligroso. Sentía que la vida era como una partida de Ajedrez, pues ella estaba llena de problemas y soluciones, frustraciones y satisfacciones. Y por otra parte, jugar una buena partida le daba la sensación y el placer de haber disfrutado de una vida.

...Y se preparó para “vivir o jugar...”



Fig. 3.2 Ajedrez y Vida

Conversatorio

- ¿ Qué relación hay entre el ajedrez y la vida?
- ¿ Contra qué luchamos en la vida?
- ¿Las reglas y principios de la vida son aplicables al ajedrez? ¿Conoces algún ejemplo?
- ¿ Para ti quien es el rey, la reina, la torre, el alfil, el caballo y el peón?

La iniciativa

El artesano quería triunfar. Intentaba ejecutar aquello que deseaba. Por ello buscaba conservar la iniciativa tanto tiempo como le fuera posible. Esa pequeña diferencia – la iniciativa- le permitía presentar sus ideas, y en últimas ganar.

Cuando en la vida tenemos a nuestro favor esa pequeña ventaja –pensó- deberíamos conservarla todo el tiempo posible. Esa pequeña pero gran ventaja se llama libertad. Conquistarla convierte a un ser humano en vencedor.

A partir de entonces, luchó por tener en cada momento la iniciativa. Para responder a una jugada, para resolver un problema de la mejor manera posible, se acostumbró a tomar su tiempo. Aprendió en la vida a no ser impulsivo.

Quien tenga la iniciativa gana



Diagrama 3.1

Solución diagrama 3.1

Blancas: Nf7 ++

Negras: Qg2 ++

Conversatorio

¿ En el diagrama 3.1, a que llevaría la impulsividad básica si las blancas tuvieran la iniciativa?

¿Se puede ganar una partida de ajedrez sin tener la iniciativa?

¿Qué relación hay entre iniciativa y libertad?

El bien

Ante el dilema de perder una u otra ficha, se acostumbró a sacrificar la de menor valor. Su elección tenía en cuenta la mayor cantidad de bien. Amó el bien como lo deseable, y a partir de ese momento siempre lo valoró en gran estima.

En el diagrama 3.2 se representa el final de la partida denominada la “inmortal”, entre Anderssen vs. Kieseritzky.

Nota: Todas las partidas de este trabajo han sido tomadas de www.chessgames.com, pero se pueden obtener también de otras bibliotecas de ajedrez.

La Inmortal: Anderssen vs. Kieseritzky, Londres, 1851

1. [e4](#) [e5](#) 2. [f4](#) [exf4](#) 3. [Bc4](#) [Qh4](#) 4. [Kf1](#) [b5](#) 5. [Bxb5](#) [Nf6](#) 6. [Nf3](#) [Qh6](#) 7. [d3](#) [Nh5](#) 8. [Nh4](#) [Qg5](#) 9. [Nf5](#) [c6](#) 10. [g4](#) [Nf6](#) 11. [Rg1](#) [cxb5](#) 12. [h4](#) [Qg6](#) 13. [h5](#) [Qg5](#) 14. [Qf3](#) [Ng8](#) 15. [Bxf4](#) [Qf6](#) 16. [Nc3](#) [Bc5](#) 17. [Nd5](#) [Qxb2](#) 18. [Bd6](#) [Bxg1](#) 19. [e5](#) [Qxa1+](#) 20. [Ke2](#) [Na6](#) 21. [Nxg7+](#) [Kd8](#) 22. [Qf6](#) [Nxf6](#) 23. [Be7](#) ++ 1-0

<http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1018910>

Juegan la blancas buscando el máximo bien



Diagrama 3.2 21 ...R d8 -Final de la Inmortal

Nota.- El lector puede utilizar el mismo visor 3.2 para ver el fin de la partida

Solución diagrama 3.2

1. [Qf6+](#) [Nxf6](#)
2. [B7e++](#)

Conversatorio

¿En esta posición cuál es la ficha de menor valor que debe ser sacrificada por parte de las blancas para obtener un bien mayor?

“Algunas veces se presenta el mal con apariencia de bien?

¿Algunas veces se presenta el bien con apariencia de mal? ”

Prevención

Aparecieron en la vida del artesano las primeras jugadas profilácticas, aquellas que hacía para evitar males futuros. En esa época se establecieron en su alma los rudimentos de la prudencia.

En esta posición ejecutan un movimiento preventivo -profiláctico- tanto las blancas como las negras.

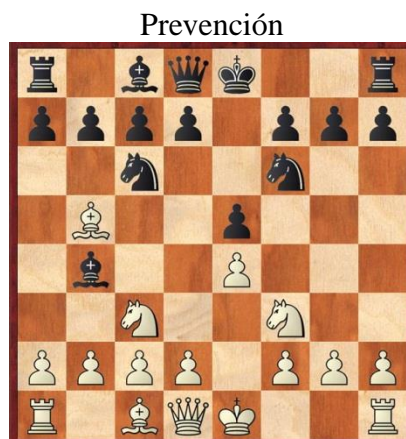


Diagrama 3.3

Solución diagrama 3.3

0-0 0-0

Conversatorio

¿Qué importancia tiene la previsión en nuestra salud, en nuestra vida?
¿Cómo se manifiesta la previsión en ajedrez?

Debilidad

Comenzó el artesano a vislumbrar cómo siempre que se creaba una debilidad esta aumentaba a medida en que avanzaba la partida. La insuficiencia –observaba- engendra la debilidad. La posición inferior, como el roto de un bolsillo, incrementaba su debilidad en la medida en que transcurría el tiempo.

Igual es la vida, una falla crece y origina otra. Al final produce sus amargos frutos.

La falla que tienen las negras crece, si el peón de las blancas avanza. Esto origina otro defecto en la posición negra, un eventual mate con torre.

Las blancas juegan y al final las negras pierden la partida.

Un defecto crece...

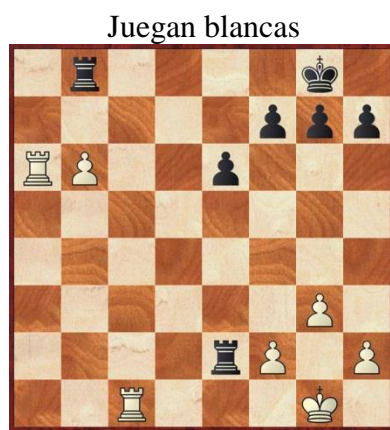


Diagrama 3.4

Solución diagrama 3.4

1. Las blancas juegan b7 y después Rc8+ y las negras están perdidas.

Veneno

El artesano aprendió a pescar. Ofrecía como carnada un peón o cualquier otra ficha para que el adversario se tragase el anzuelo. En otras ocasiones él era el pez.

Tan dura era la lucha en algunas ocasiones, que se sintió pescando un gran tiburón con una frágil caña; en otras, experimentaba la sensación de haber arponeado una ballena desde una frágil canoa.

A partir de sus primeras experiencias de pesca comenzó a cuidar su dieta. Se dio cuenta de que la gula era una mala consejera pues lo llevaba a comer lo inconveniente.

Juegan las blancas , envenenan o a su reina , las negras se la comen y pierden la partida.

ficha envenenada



Diagrama 3.5

Solución diagrama 3.5

1Nxe5 Bxd1
 1. Bxf7+ Ke7
 2. Bg5++

Conversatorio

¿Cómo sabemos si la reina blanca está envenenada?
 ¿Cuándo nos ofrecen un “sacrificio” siempre es sospechoso?
 ¿Cuándo una ganancia se convierte en pérdida?

La artillería

Observó que las torres eran poderosísimas y venían a ser lo que la artillería en la guerra – armas para atacar desde lejos- Cayó en cuenta de quienes estaban en inferioridad de condiciones en la lucha cuerpo a cuerpo, inventaron el combate a distancia.

Un ejemplo más de cómo el débil se las ha ingeniado siempre para derrotar al fuerte.

La torre blanca da el mate en 3

Juegan blancas



Diagrama 3.6

Solución diagrama 3.6

1. Q6f Qxd4
2. Qxd4 Rxd4 (2. si f6 3. Qxd8+ K7f 4. R7f++)
3. Te8 ++

Conversatorio

¿Conoces algún ejemplo, o algún cuento en donde se ilustre que el débil vence al fuerte?

¿Cómo han luchado pueblos débiles contra enemigos más fuertes?

¿Cómo puedes luchar en un campo cuando estás en posición desventajosa?

El tiempo

A veces es una desdicha estar obligado a hacer una jugada, o no poder hacerla. Perdió el artesano en más de una ocasión por tener un tiempo de desventaja, y otras tantas por tenerlo de ventaja. Cuando tomó conciencia de ello comenzó a valorar el tiempo y a utilizarlo en su favor. -No puede escapar el jugador de aquel- dijo- unas veces lo tiene a su favor, otras en contra, pero siempre el ser humano está siendo empujado por el tiempo

En ajedrez como en la vida algunas veces ganamos o perdemos porque nos sobra un tiempo. Cosa curiosa- continuó- hay aparentes puntos a favor que en el fondo son desventajas y aparentes carencias que se convierten en ventajas.

Juegan las blancas

¿ Las blancas tienen que perder un tiempo para poder ganar, cómo lo hacen ?

¿Cómo perder un tiempo?

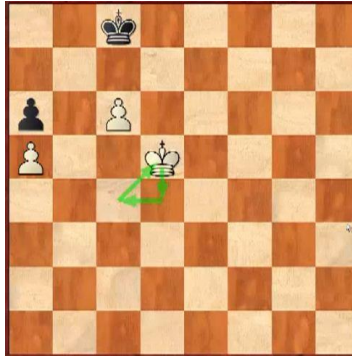


Diagrama 3.7 El tiempo

Solución diagrama 3.7

1. Kd4. Si blancas juega K6d son tablas.
El Rey tiene que hacer un triángulo para perder un tiempo y poder ganar. Kd4, K4c y K5d. El triángulo permite ganar la oposición y por consiguiente tomar el peón de torre o coronar el peón de alfil.

Conversatorio

¿Cuándo convertimos al tiempo en nuestro aliado y cuando en nuestro enemigo?
¿Qué piensas del significado de la frase “*en el momento oportuno*”

Las reglas

Se despertó en el artesano la afición por encontrar los aforismos del juego, es decir, las reglas más famosas, porque entendió que ellas le permitían desempeñarse mejor.

Entre sus reglas estaban:

No debe hacerse en la apertura movimientos que obstruyan el desarrollo de tus propias piezas.

Se debe cambiar una ficha por otra de mayor valor.

A toda costa se debe defender una ventaja.

Ejemplo de obstrucción

“*No debemos obstruirnos con nuestras propias piezas*”

1. d4 Nc6
2. N2d e5
3. dxe5 Ng4
4. h3

Las negras juegan y ganan la partida en la cuarta jugada gracias a que las blancas se encerraron y se obstruyeron con sus propias piezas.

Obstruido por sus propias piezas



Diagrama 3.8

Solución Diagrama 3.8

4 ...N3e. Si toma el caballo hay mate, si no lo hace pierde la reina.

Conversatorio

¿Cuándo nos obstruimos a nosotros mismos?

¿Cuál es el principio que viola la obstrucción?

¿Qué piensas de la relaciones entre obstrucción y armonía?

Las excepciones

Cuando aplicaba las reglas estas funcionaban, aunque de vez en cuando aparecía una excepción. Sin embargo, el artesano había descubierto la concepción de una norma como reguladora de una multitud de hechos.

En esta etapa sus reglas eran rígidas. Su observancia era mecánica.

“Se debe cambiar una ficha por otra de mayor valor”. Sin embargo, está máxima – observó- tiene excepciones.

Se encontró con que el cumplimiento mecánico de las normas, tales como apoderarse siempre de una columna abierta, colocar las torres en séptima, ganar la calidad, cambiar una ficha por otra de mayor valor, fue la fuente de más de un desengaño, pues las reglas están repletas de excepciones.

En la siguiente partida podemos observar como las reglas de ajedrez tienen excepciones. El negro acepta dos peones de ventaja pero se expone a un gran ataque. Luego acepta un alfil de regalo y le dan mate.

Excepciones

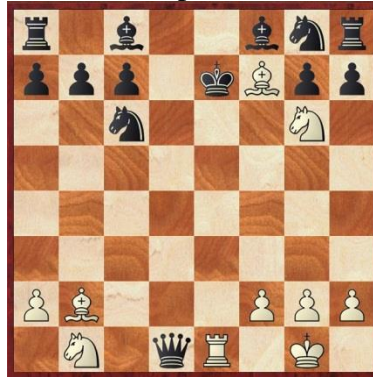


Diagrama 3.9

Paul Morphy vs. Charles Le Carpentier; New Orleans 1849.

1. [e4](#) [e5](#) 2. [Nf3](#) [Nc6](#) 3. [d4](#) [exd4](#) 4. [Bc4](#) [Bb4](#) 5. [c3](#) [dxc3](#) 6. [O-](#)
[Ocx2](#) 7. [Bxb2](#) [Bf8](#) 8. [e5](#) [d6](#) 9. [Re1](#) [dxe5](#) 10. [Nxe5](#) [Qxd1](#) 11. [Bxf7](#) [Ke7](#) 12. [Ng6](#) [Kxf7](#)
 13. [Nxf8](#)++

Morphy jugó 12. caballo 6g+ El jugador de las negras pensó que era un error y aplicando la regla: “*se debe obtener ventaja material cada vez que se pueda*”, *tomo el alfil que le ofrecían y perdió.*

Conversatorio

- ¿Cuál es la utilidad de las reglas en la vida?
- ¿Cuál es la utilidad de las reglas en el ajedrez?
- ¿Por qué las reglas tienen excepciones?

La equidad

Por aquella época tenía el artesano el concepto de norma, más no el de equidad. Esta permite adecuar la regla al caso en concreto. Algunas veces se tiene que olvidar la letra de la regla para poder cumplir su espíritu o finalidad.

Se debe hacer caso omiso de la letra de la ley para cumplir su fin supremo. En otras palabras, no sabía en una situación concreta si aplicar esta regla o aquella otra. No tenía el concepto de justicia. La verdadera justicia impide aplicar mecánicamente una norma y causar una injusticia.

En el campo del ajedrez, cuando se utiliza la equidad no se aplica mecánicamente una regla, es decir, a ciegas, sino aquella que las circunstancias lo exigen, en otras palabras, la que permite evitar el error que aparecería de aplicar una norma indebidamente.

Faltó la equidad



Diagrama 3.10

La partida comenzó así:

1. d4 d5
2. c4 dxc4
3. e3 b5
4. a4 c6

En el gambito de dama las negras quieren sostener la ganancia de un peón por encima de todo. Aplican la regla: “*A toda costa se debe mantener una ventaja*”. La equidad en esa posición dice: defender esa ganancia de peón del es una desventaja.

La partida continuó así:

5. a4x b5 c6xb5??
- 6 .Qf3 Nc6

Las blancas ganaron una pieza

Conversatorio

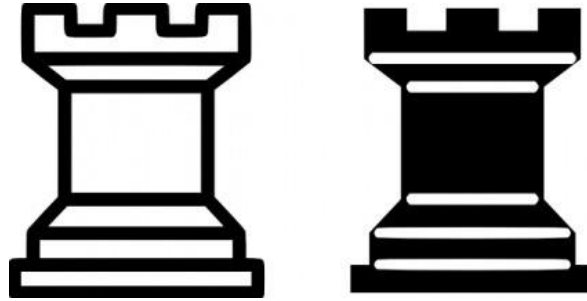
- ¿Qué piensas de la relación que hay entre la justicia y la norma?
- ¿ Cuándo debemos apartarnos de una norma general?
- ¿ En ajedrez, cuál sería la norma principal?

Una de las reglas aconsejaba conocer por experiencia. En la vida como en el Ajedrez ella es la mejor guía. Madre y maestra de todos los mortales. Y por ello el artesano se metió a fondo en el mar de la experiencia hasta que un día de verano comenzaron a reconocerlo

como un adversario difícil de vencer, pues se le captaba poder en sus partidas. Ya era un buen jugador.



Fig. 3



Capítulo 4 El Guerrero

El propósito de la vida

El sentido de esta vida consiste en llegar a ser un gran guerrero –afirmó kirsán- A partir de ese momento, todos sus conocimientos se encaminaron a lograr sobre el tablero ese objetivo.

Sentía que la verdadera esencia del juego parecía radicar en aquello que más gustaba a la humanidad: El combate.

Y se armó para guerrear y por ello comenzó a estudiar tácticas y estrategias para poder ganar.

Los soldados eran las piezas; su inteligencia el rey. Los primeros pasos pensaba – deberían ser los mismos que daría el comandante de un ejército: Movilizar y disponer las tropas para la acción.

La expresión facial del guerrero registraba en su mirada el deseo de luchar.



Figura 4.1

Conversatorio:

¿Cuáles son las virtudes de un guerrero?

¿ Para el jugador de ajedrez es conveniente cultivar Las virtudes de un guerrero?

Qué opinas de la afirmación: El fin de la vida consiste en llegar a ser un gran guerrero.

El poder sobre un punto

Si el guerrero hacía un sacrificio para ganar, no podía interrumpir el ataque por cuanto ello le acarrearía la derrota. Había comenzado a experimentar el placer del riesgo con un ataque fulminante. Luchaba con valor –aunque a veces temerario- tenía derecho a ganarlo todo porque estaba dispuesto a perderlo todo.

Surgieron las combinaciones ganadoras como la adecuada coordinación de las piezas sobre el punto más débil del adversario. Había descubierto el poder sobre un punto. Lo aplicó a diversas situaciones vitales y entendió la doctrina de la concentración.

Las blancas consideraron que el punto más débil en ese momento era f7 y sacrificaron el caballo. Veamos cómo en la partida Chigorin vs Steinitz, a partir de la jugada 19, Caballo por peón f7, se ilustran dos conceptos: el ataque sobre el punto más débil y el del sacrificio que no se puede interrumpir.

El sacrificio no se puede interrumpir

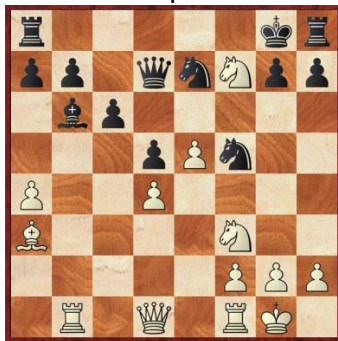


Diagrama 4.1 19. Nxf7

Chigorin vs Steinitz Campeonato Mundial 1892.

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Bc5 4. b4 Bxb4 5. c3 Ba5 6. O-Od6 7. d4 Bg4 8. Bb5 exd4 9. cxd4 Bd7 10. Bb2 Nce7 11. Bxd7Qxd7 12. Na3 Nh6 13. Nc4 Bb6 14. a4 c6 15. e5 d5 16. Nd6Kf8 17. Ba3 Kg8 18. Rb1 Nhf5 19. Nxf7 Kxf7 20. e6 Kxe6 21. Ne5 Qc8 22. Re1 Kf6 23. Qh5 g6 24. Bxe7 Kxe7 25. Nxg6 Kf6 26. Nxh8 Bxd4 27. Rb3 Qd7 28. Rf3 Rxh8 29. g4 Rg8 30. Qh6 Rg6 31. Rxf5

<http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1264014>

Solución diagrama 4.1

Así se desarrolló el juego a partir de la jugada 19

Nxf7 Kxf7 20. e6 Kxe6 21. Ne5 Qc8 22. Re1 Kf6 23. Qh5 g6 24. Bxe7 Kxe7 25. Nxg6 Kf6 26. Nxh8 Bxd4 27. Rb3 Qd7 28. Rf3 Rxh8 29. g4 Rg8 30. Qh6 Rg6 31. Rxf5 ++ 1-0

Conversatorio

¿Cuál sería la utilidad de la doctrina del poder sobre un punto?
¿¿Qué es un punto mortal en ajedrez?

Teoría de la Simplificación

Observó cómo la ganancia de un peón frente a un jugador de su misma fuerza, si mantenía esa ventaja hasta el final, lo llevaba a menudo a ganar una partida. Ya conocía la teoría de la simplificación del triunfo. Sumado lo positivo, restado lo negativo, siempre queda lo que es: aquello por lo cual se tiene el derecho a ganar. Eso es verdad; si lo puedes demostrar.

Solo podremos triunfar en esta vida cuando hayamos evidenciado nuestra ventaja.

Aprendió a llevar un plan en el juego, con los medios estrictamente necesarios. No le sobraba ni le faltaba poder.

Los planes que se trazó en la vida a partir de aquella época, comenzaron a tener en cuenta este principio. Llegó a observarlo en su vida diaria, inclusive, que cuatro pasadas sobre un punto le permitían limpiar muy bien el piso de su habitación, tres eran insuficientes; cinco demasiadas.

Si las blancas tienen un plan de juego correcto, no les faltará ni les sobrará poder para manifestar su ventaja del peón y ganarán la partida.

¿Cuál es la estrategia para ganar el final del diagrama 4.2?



Diagrama 4.2

Solución diagrama 4.2

La estrategia consiste en atacar al peón de la columna débil y apoyar con su rey a los dos peones de las columnas (a y b). Luego, consolidada esa posición, ganar por tiempos dirigiéndose con su rey al otro sector del tablero para atacar los peones negros y coronar uno de los suyos.

Conversatorio

¿Qué opinas sobre la teoría de la simplificación?

¿Tiene alguna utilidad el *principio de la simplificación del triunfo* en nuestras vidas?

¿Qué utilidad brindaría el *justo poder* para solucionar los problemas cotidianos?

La Vigilancia

Muchas sorpresas se llevó el guerrero hasta que aprendió por qué la vigilancia, tanto en el juego como en la vida, no se pueden descuidar ni por un solo momento porque la derrota siempre está al acecho; aunque ella es parte fundamental de la victoria.

Una jugada débil en sí ya es un error. Es una respuesta que no está a la altura de quien la hace. La posición exige a cada momento en el ajedrez y en la vida un determinado tipo de jugadas, y si no se hacen se queda en inferioridad. -Las soluciones inadecuadas son jugadas débiles y como tales se deben evitar- concluyó.

Alexander Alekhine en 1925, París, siendo uno de los jugadores más fuertes del mundo, poseedor por ese entonces del record de mayor número de partidas a la

ciega (26), y próximo *Campeón del Mundo en Ajedrez*, en esta posición, por un grave error de vigilancia, en el que solo incurren los principiantes, perdió en esta posición una *juego a la ciega, es decir, cuando el jugador con sus ojos cerrados utiliza la visión interna para ver más claramente el tablero*- una partida que estaba disputando.

Juegan las blancas conducidas por Alekhine y hacen la jugada más débil que se podía hacer para perder la partida.

Blancas hacen la jugada más débil



Diagrama 4.3

Solución diagrama 4.3

Qxe5?? perdió la reina y abandonó.

Conversatorio

¿La derrota forma parte de la victoria?

¿Qué sería una solución débil cuando consideramos un problema?

¿Qué sucede en la vida y en el juego cuando bajamos el nivel de vigilancia?

Compensación

Cuando el guerrero se hizo consciente de las debilidades estructurales buscaba amortiguarlas. Así por ejemplo, colocaba el rey en el lado más débil para contrarrestar el avance de peones. Ya manejaba en parte la teoría de la compensación, esta, para poder multiplicar sus fuerzas.

Años después, con base en este conocimiento, le resultó muy claro que debía compensar cada uno de sus defectos con el desarrollo de alguna de sus virtudes.

Decía: -Quien está en inferioridad de condiciones debe rehusar la lucha abierta. Ya sea tanto en la guerra como en el Ajedrez. De un lado es la forma de impedir que la superioridad se imponga, del otro, es una escuela para aprender a retrasar lo inevitable.

Algunas veces para conseguir la compensación hay que considerar hasta las jugadas aparentemente ilógicas-.

Juegan las blancas y aumentando sus pérdidas de fichas logran compensar su desventaja de material consiguiendo una posición de tablas, en tres jugadas, o en 5, si las negras no son conscientes de su desventaja.

Compensación



Diagrama 4.4 Las blancas hacen tablas

Solución diagrama 4.4

1 T8a+ RxT
 2 D8f+ R7a
 3 D8a+ Rxa8
 Rey ahogado – tablas

Conversatorio

¿En la vida, cómo podemos compensar nuestras deficiencias intelectuales, económicas, físicas, y espirituales?

Ver más allá

Si juego correctamente -dijo el guerrero-, ganaré antes de 30 jugadas. Para sorpresa de quienes lo escuchaban así sucedió. Su juego le hacía sentir a su contrincante que podía leerle la mente porque podía adivinar su plan de juego. Su adversario sentía que estaba jugando contra un telépata.

Entonces concluyó un buen día: -La intuición es una facultad que se va manifestando en cualquier profesión, arte u oficio en la medida en que estos se profundizan-.

Si intuía con claridad que una jugada era buena, y su corazón se inclinaba a efectuarla no la dejaba de hacer por temor a perder. Actuaba así porque estaba convencido del proverbio: "Aquello que no ve la mente lo puede captar el corazón".

En la jugada 23 Fisher con gran intuición ajedrecística ve que puede sacrificar la reina, e inicia una combinación victoriosa que culminará en la jugada 47.



Diagrama 4.5 23. Juegan blancas

Fisher vs Tal 1961

1. [e4](#) [c5](#) 2. [Nf3](#) [Nc6](#) 3. [d4](#) [cxd4](#) 4. [Nxd4](#) [e6](#) 5. [Nc3](#) [Qc7](#) 6. [g3](#) [Nf6](#) 7. [Ndb5](#) [Qb8](#) 8. [Bf4](#) [Ne5](#) 9. [Be2](#) [Bc5](#) 10. [Bxe5](#) [Qxe5](#) 11. [f4](#) [Qb8](#) 12. [e5](#) [a6](#) 13. [exf6](#) [axb5](#) 14. [fxg7](#) [Rg8](#) 15. [Ne4](#) [Be7](#) 16. [Qd4](#) [Ra4](#) 17. [Nf6](#) [Bxf6](#) 18. [Qxf6](#) [Qc7](#) 19. [O-O-O](#) [Rxa2](#) 20. [Kb1](#) [Ra6](#) 21. [Bxb5](#) [Rb6](#) 22. [Bd3](#) [e5](#) 23. [fxe5](#) [Rxf6](#) 24. [exf6](#) [Qc5](#) 25. [Bxh7](#) [Qg5](#) 26. [Bxg8](#) [Qxf6](#) 27. [Rhf1](#) [Qxg7](#) 28. [Bxf7](#) [Kd8](#) 29. [Be6](#) [Qh6](#) 30. [Bxd7](#) [Bxd7](#) 31. [Rf7](#) [Qxh2](#) 32. [Rdx7](#) [Ke8](#) 33. [Rde7](#) [Kd8](#) 34. [Rd7](#) [Kc8](#) 35. [Rc7](#) [Kd8](#) 36. [Rfd7](#) [Ke8](#) 37. [Rd1](#) [b5](#) 38. [Rb7](#) [Qh5](#) 39. [g4](#) [Qh3](#) 40. [g5](#) [Qf3](#) 41. [Re1](#) [Kf8](#) 42. [Rxb5](#) [Kg7](#) 43. [Rb6](#) [Qg3](#) 44. [Rd1](#) [Qc7](#) 45. [Rdd6](#) [Qc8](#) 46. [b3](#) [Kh7](#) 47. [Ra6](#)

<http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1008404>

Conversatorio:

¿Existe una intuición política, económica, artística y científica ?

¿ Hay diferencia entre la intuición y la inferencia?

El poder de un peón

Se le hizo evidente que los peones –las piezas más débiles- unidos entre si tenían una fuerza extraordinaria. Carentes de vinculación no ofrecían resistencia. Su riqueza es su unión.

Solo debemos considerar como riqueza propia aquello que podamos utilizar.

En más de una ocasión prefirió perder un peón malo antes que sostenerlo. Sabía de la existencia en la vida de aparentes ventajas, que en el fondo eran desventajas.

-Si se agruparan los débiles –concluyó- obtendrían gran poder-.

Un simple peón –dijo el guerrero-, puede llegar a convertirse en lo que quiera, inclusive a ganar una partida. Todo depende del lugar en donde esté colocado. Lo mismo sucede con nuestras vidas. Si estamos en el lugar apropiado nos sonreirán la riqueza y la victoria.

Descubrió que en la vida las cosas tenían un valor mudable al igual que el espacio, el tiempo y las jugadas en ajedrez. - el valor absoluto de una ficha se vuelve relativo en ciertas posiciones, inclusive no llega a valer nada-. En otras oportunidades lo relativo se convierte en absoluto. Hay momentos en que un peón vale por todas las fichas. A los humanos – pensó el guerrero- nos sucede otro tanto.

Un modesto peón, una modesta persona, puede hacer mover la rueda de la fortuna y cuando esta gira todas las cosas cambian de valor.

Boris Spassky Inicia una combinación en la jugada 10 que lo llevará, gracias a un modesto peón, a la siguiente posición ganadora en la jugada 15.



Diagrama 4.6 El peón manifiesta su poder

Solución diagrama 4.6

14 Th1 Th1

15 Txh1 g2

16 Rf1 Qh4+

17 Rd1 gxf1=Q

Abandonaron las blancas

Larsen vs. Spassky -1970 USSR vs Rest of the World (1970)

1. [b3](#) [e5](#) 2. [Bb2](#) [Nc6](#) 3. [c4](#) [Nf6](#) 4. [Nf3](#) [e4](#) 5. [Nd4](#) [Bc5](#) 6. [Nxc6](#) [dxc6](#) 7. [e3](#) [Bf5](#) 8. [Qc2](#) [Qe7](#)
9. [Be2](#) [O-O-O](#) 10. [f4](#) [Ng4](#) 11. [g3](#) [h5](#) 12. [h3](#) [h4](#) 13. [hxg4](#) [hxg3](#) 14. [Rg1](#) [Rh1](#) 15. [Rxxh1](#) [g2](#)
16. [Rf1](#) [Qh4](#) 17. [Kd1](#) [gxf1=Q](#)

<http://www.chessgames.com/perl/chesscollection?cid=1017814>

Conversatorio

¿Existe alguna semejanza entre el peón que corona y el ser humano que obtiene un logro extraordinario?

Celadas -Ventajas ilusorias-

Comenzó a cuidarse de las ventajas ilusorias-celadas- fuentes de tantos desengaños. En más de una oportunidad persiguió los espejismos del desierto y después de hacerlo el guerrero solía decir: - Hay que encontrar en última instancia la estructura real del juego, lo demás es perseguir al humo y al viento-.

Las blancas jugaron Bxf7+. Si las negras caen en la apariencia de triunfo jugando Kxf7 pierden.



Diagrama 4.7 ventaja ilusoria

Solución Diagrama 4.7

1. e4 d6
2. d4 Nd7
3. Bc4 g6
4. Nf3 Bg7
5. Bxf7 Kxf7
6. Ng5+ Kf6
7. Qf3++

Las blancas sorprendieron a las negras con el sacrificio de alfil. Planteada la celada, las piezas negras, si juegan Kxf7 no logran descubrir la trampa con lo cual quedan perdidas. Supongamos que jugamos 5...Kxf7 6.Ng5+ Kf6 [Si 6...Ke8 7.Ne6 ganando la dama] y si [6...Kf8 7.Ne6 jaque doble y también gana la dama]. 7. Qf3 mate

Conversatorio

- ¿ Qué piensas que es una ilusión de victoria o derrota en el ajedrez?
- ¿Qué opinas que es lo real en el ajedrez?

La Derrota

El guerrero aprendió más de los juegos perdidos que de los juegos ganados. La derrota fácilmente no se olvida. El fracaso estimula la memoria.

En ajedrez usualmente se aprende perdiendo y en la vida equivocándose, este es el camino, si no estamos atentos para aprender de las experiencias de los demás. Hay que saber historia para no incurrir en los mismos errores. –decía el guerrero-.

Llegó a comprender por qué la derrota está detrás de la victoria. El camino de la victoria evita el sendero de la derrota. Pero, este sendero se tiene que conocer. Supo cuándo algo estaba bien porque aprendió gracias a las derrotas cuándo estaba mal.

A veces perdiendo se gana, a veces ganando se pierde.

Cuando aprendemos de nuestras derrotas aprendemos de los caminos que no debemos transitar. Ese conocimiento ya es un paso de victoria.

En la revancha por el Campeonato del Mundo, Botvinnik contra Tal, aprendiendo de sus errores en la Defensa India, ganó esta partida conduciendo la blancas y con ella recuperó el título (1961).

¿Cual fue última jugada del campeonato mundial de ajedrez 1961?



Diagrama 4.8

Solución: d6+ y las negras abandonaron

Última partida del campeonato mundial, Botvinnik vs. Tal, 1961.

1. [d4](#) [Nf6](#) 2. [c4](#) [g6](#) 3. [Nc3](#) [Bg7](#) 4. [e4](#) [d6](#) 5. [f3](#) [Nbd7](#) 6. [Be3](#) [e5](#) 7. [Nge2](#) [O-](#)
- [O](#) 8. [d5](#) [Nh5](#) 9. [Qd2](#) [f5](#) 10. [OOO](#) [a6](#) 11. [Kb1](#) [Ndf6](#) 12. [exf5](#) [gxf5](#) 13. [Ng3](#) [Qe8](#) 14. [Bd3](#) [N](#)
- [xg3](#) 15. [hxg3](#) [c5](#) 16. [Bh6](#) [Qg6](#) 17. [g4](#) [b5](#) 18. [Bxg7](#) [Kxg7](#) 19. [Rh4](#) [bxc4](#) 20. [Bc2](#) [h6](#) 21. [Rd](#)
- [h1](#) [Qg5](#) 22. [Qxg5](#) [hxg5](#) 23. [Rh6](#) [fxg4](#) 24. [fxg4](#) [Bxg4](#) 25. [Rg6](#) [Kf7](#) 26. [Rf1](#) [Ke7](#) 27. [Rg7](#) [Ke](#)
- [8](#) 28. [Ne4](#) [Nd7](#) 29. [Nxd6](#) [Kd8](#) 30. [Rxf8](#) [Nxf8](#) 31. [Nxc4](#) [Bd7](#) 32. [Rf7](#) [Kc7](#) 33. [d6](#)

<http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1262414>

Conversatorio

¿Por qué están íntimamente vinculadas la derrota y la victoria tanto en ajedrez como en la vida?

¿Una derrota puede servir de base a una victoria?

La Victoria

Un jugador experimentado hace de cada jugada un eslabón de su idea central. En la vida – continuaba el guerrero- se debe llegar a la meta propuesta coordinando todas sus acciones.

Por esa época se dio cuenta de que el ataque es la mejor de las defensas. Gracias a él se destruyen los obstáculos, y agregaba: -El objetivo del ataque es obligar a nuestro contrincante a cambiar la posición de sus piezas.-

Comprendió la defensa como la otra cara del ataque. Si esta radica en destruir los obstáculos aquella consiste en colocarlos. Son las dos caras de la misma moneda.

Quien conoce cuándo algo está bien es porque sabe cuándo ese algo está mal.

Decía el guerrero que en ajedrez cuatro eran los factores que determinaban la posibilidad de un ataque victorioso: Superioridad de fuerzas en un punto, coordinación entre ellas, terreno adecuado para desplazarlas y tiempo oportuno para actuar.

Esos son los cuatro factores que intervienen en cualquiera de los combates que libra el ser humano en la vida. Se maravillaba de ver cómo le servía la sabiduría que extraía del ajedrez para vivir y afirmó: --Si lo que sabes no te sirve para mejorar tu vida, tu conocimiento nada vale-.

Cuando el guerrero atacaba se creaban puntos fuertes muy cerca de las posiciones enemigas, conseguía las bases para sus planes, las cuales ocupaba con sus piezas para que ellas dispusieran de un mortífero campo de acción. Había descubierto la doctrina de la base.

Todo tiene una base. Los negocios, las profesiones, las artes, los viajes, etc. Si la tienes puedes iniciar cualquier empresa, de lo contrario no.

Veamos un ejemplo en donde se pueden observar los cuatro elementos que configuran un ataque victorioso. En la partida de Levitsky, Stepan –vs Marshall, Frank James, Breslau, 1912. conocida como la “*Gold Coin Game*”, porque los observadores después de que vieron la combinación final, se emocionaron tanto que comenzaron a lanzar monedas de oro sobre el tablero en honor a Frank Marshall.

“Golden Coin Game”

Los cuatro elementos



Diagrama 4.9 21. Re5

Levitsky vs. Marshall 1912

1. [d4 e6](#) 2. [e4 d5](#) 3. [Nc3 c5](#) 4. [Nf3 Nc6](#) 5. [exd5 exd5](#) 6. [Be2 Nf6](#) 7. [O-O Be7](#) 8. [Bg5 O-O](#) 9. [dxc5 Be6](#) 10. [Nd4 Bxc5](#) 11. [Nxe6fxe6](#) 12. [Bg4 Qd6](#) 13. [Bh3 Rae8](#) 14. [Qd2 Bb4](#) 15. [. Bxf6 Rxf6](#) 16. [Rad1 Qc5](#) 17. [Qe2 Bxc3](#) 18. [bxc3 Qxc3](#) 19. [Rxd5 Nd4](#) 20. [Qh5 Ref8](#) 21. [Re5 Rh6](#) 22. [Qg5 Rxh3](#) 23. [Rc5 Qg3](#)

<http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1094915>

En la siguiente jugada las negras consiguen el *tiempo oportuno para actuar* consiguiendo la iniciativa con la jugada 21...Rh6. Las blancas respondieron Qg5.

La siguiente jugada de las negras ilustra el segundo elemento: *superioridad de fuerzas en un punto*, en este caso aparecen dos puntos débiles h3 y f3 con la jugada 22...Rxh3. Las blancas respondieron atacando la reina negra con 23. R c5.

El tercer elemento es *la coordinación entre ellas*. El caballo, la dama y las torres están coordinados atacando el punto f3, que es el la base y fin del ataque.

El cuarto elemento es el *terreno adecuado para desplazarlas*. Con la jugada 23... Qg3, de un solo golpe, desplaza su reina y pone en evidencia el dominio del terreno y de los otros tres elementos. Las negras abandonaron porque como mínimo pierden una ficha.

Conversatorio

¿En las personas triunfadoras se puede reconocer los cuatro elementos, terreno, superioridad, tiempo y coordinación?

¿Qué sucede si falta alguno de los elementos ya mencionados?

El Arte o Ciencia del Vivir

Llegó a entender el guerrero gracias al ajedrez, que vivir era tanto un arte como una ciencia. Encontró que existían leyes para el buen vivir.

-Vivir es un arte porque las más importantes decisiones tienen mucho de inspiración. También es una ciencia porque está sometida a las leyes que permiten vivir mejor o peor. Se convierte en algo más que arte y ciencia cuando somos capaces de comprender al otro –concluyó–.

Las consideraciones anteriores llevaron a Kirsán a entender por qué en ajedrez algunas veces actuamos como matemáticos, sicólogos, científicos o artistas y por qué esos elementos se reflejan algunas veces de manera extraordinaria en las grandes partidas.

Se ha dicho: Si el ajedrez es arte entonces su mejor exponente es Alekhine, pero si es ciencia su representante es Capablanca.

Logramos averiguar por qué y cómo Alekhine pudo derrotar a su Maestro Capablanca, y también por qué Capablanca con toda razón llegó a decir que Alekhine no lo derrotaría ni en mil años. Ellos a pesar de su gran rivalidad llegaron a ser maestro y discípulo.

Es curioso saber que contabilizados los encuentros de estos dos colosos del juego ciencia casi quedaron empatados. Parece que hubo una pequeña ventaja de dos partidas en favor de Capablanca.

¿Que hacer después de 35. ...Qb3+?



Diagrama 4.10 35...Qb3
Un artista vs. un científico

Solución Diagrama 4.10: Alekhine abandonó.

Si blancas juegan K1a o K1b entran en una red de mate o de gran pérdida de material después de ...R8e.

Alexander Alekhine vs. José Raul Capablanca, St. Petersburg 1914.

1. [e4](#) [e5](#) 2. [Nf3](#) [Nc6](#) 3. [Bb5](#) [d6](#) 4. [d4](#) [exd4](#) 5. [Nxd4](#) [Bd7](#) 6. [Nc3](#)[Nf6](#) 7. [O-](#)
[O](#) [Be7](#) 8. [Nf5](#) [Bxf5](#) 9. [exf5](#) [O-](#)
[O](#) 10. [Re1](#) [Nd7](#) 11. [Nd5](#)[Bf6](#) 12. [c3](#) [Nb6](#) 13. [Nxf6](#) [Qxf6](#) 14. [Bxc6](#) [bxc6](#) 15.
[Qf3](#) [Rfe8](#) 16. [Be3](#) [c5](#) 17. [Re2](#) [Re5](#) 18. [Rae1](#) [Rae8](#) 19. [Qb7](#) [Qxf5](#) 20. [Qxc7](#)
[Qe6](#) 21. [Qxa7](#) [Nd5](#) 22. [Kf1](#) [Nf4](#) 23. [Rd2](#) [Nxg2](#) 24. [Kxg2](#) [Qg4](#) 25. [Kf1](#) [Qh3](#)
26. [Ke2](#) [Rxe3](#) 27. [fxe3](#) [Qxe3](#) 28. [Kd1](#) [Qxe1](#) 29. [Kc2](#) [Qe4](#) 30. [Kb3](#) [Qc6](#) 31.
[a4](#) [d5](#) 32. [a5](#) [Qb5](#) 33. [Ka3](#) [Rb8](#) 34. [Ka2](#) [h6](#) 35. [a6](#) [Qb3](#)
<http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1011923>

Conversatorio

¿La concepción que tengamos de la vida la reflejaremos cuando jugamos al ajedrez?

¿Qué diferencia encuentras en considerar el vivir como un arte o como una ciencia?

Elogio del Adversario

Para jugar una partida “inmortal” –decía el guerrero- el ajedrecista necesita de un gran adversario. Solamente un extraordinario rival te puede deparar una extraordinaria lucha. Una partida magistral surge de un talento creador a toda prueba y del deseo permanente del adversario de destruirla a todo trance.

“Mis adversarios son los que tienen la llaves de mi gloria”

Cuando se hizo consciente de este hecho, casualmente el día en que se honraban a todos los héroes, ese día lo concluyó exclamando: -Oh adversidad cuanto te debo, tus espinas las colocaste como enigmas en todos los pasos de mi vida. Mis adversarios permiten que yo dé lo mejor de mí mismo. Ellos actúan como un control de calidad en mis jugadas-.

A partir de ese momento, las energías de la benevolencia y la comprensión comenzaron a envolver su alma.

La Inmortal de Zukertort

En la partida *inmortal* de Zukertort, podemos apreciar por qué está justificado el elogio del adversario. Lo que le da gran relevancia al juego *de su vida* es la talla de su rival. En efecto, Blackburne era considerado uno de los mejores jugadores del mundo y Zukertort, cuando disputó esta partida fue el campeón del torneo de Londres (1883) frente a los mejores jugadores de su época.

¡Sin un Blackburne, Zukertort no habría podido originar una partida inmortal! –Kirsán-.

Un especial elogio del adversario se dio en la relación José Raul Capablanca vs. Alexander Alekhine. Capablanca quizá haya sido hasta la fecha el más grande científico y filósofo del Ajedrez. Alekhine, su más grande rival, lo estudio a fondo y lo pudo vencer. Sin embargo, cuando se enteró de la muerte de Capablanca dijo: “Nunca antes hubo ni volverá a existir un genio igual”.

En la jugada 25 de la partida Zukertort vs. Blackburne, el primero previó que perdería una pieza pero que el éxito de la combinación futura estaba asegurado.

Sacrificio previsto



Diagrama 4.11 25 fxg6j

Zukertort, Johannes vs. Blackburne, Joseph Henry

Londres 1883

1. c4 e6 2. e3 Nf6 3. Nf3 b6 4. Be2 Bb7 5. O-O d5 6. d4 Bd6 7. Nc3 O-O 8. b3 Nbd7 9. Bb2 Qe7 10. Nb5 Ne4 11. Nxd6 cxd6 12. Nd2 Ndf6 13. f3 Nxd2 14. Qxd2 dxg4 15. Bxc4 d5 16. Bd3 Rfc8 17. Rae1 Rc7 18. e4 Rac8 19. e5 Ne8 20. f4 g6 21. Re3 f5 22. exf6 Nxf6 23. f5 Ne4 24. Bxe4 dxg4 25. fxg6 Rc2 26. gxh7 Kh8 27. d5 e5 28. Qb4 R8c5 29. Rf8 Kxh7 30. Qxe4 Kg7 31. Bxe5 Kxf8 32. Bg7 Kg8 33. Qxe7

<http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1001854>

(Tras 25.fxg6!) "Esta inesperada jugada, que permite a las negras penetrar con su torre en c2, "ganando pieza", había sido indudablemente, prevista por Zukertort mucho antes. Si las negras aceptan el sacrificio su posición queda seriamente comprometida.

Perdida de pieza; prevista



Diagrama 4.12 26 gxf7+

Solución Diagrama 4.12:

Si toma con rey entra en grandes pérdidas de material y red de mate.

Si toma con reina la pierde y entra en red de mate.

Las negras jugaron lo mejor: Kh8 pero siguió 27. d5+

27. d5 e5

28 Qb4 R8c5

29. Rf8+ Kxh7

30 Qxe4 kg7

31Bxe5 Kxf8

32 Bg7+ Kg8 No Qxg7 por Qe8++ . No Kxg7 por red de mate

33 Qxe7 Abandonaron porque entraron en red de mate o de grandes pérdidas materiales.

Lo genial de esta partida es que nos pone de presente que estaban jugando en el siglo 19 dos grandes mentes que encontraban las mejores jugadas.

A partir de la jugada 26, en todas las variantes, las negras pierden la partida, debido a que caen en una red de mate o de grandes pérdidas materiales.

Posición final Zukertor vs. Blackburne



Diagrama 4.13 33. Qxe7

Las negras no tienen ninguna posibilidad en este final.

En la *inmortal* de Zukertort podemos valorar por qué está justificado el elogio del adversario. Una supermente se puede lucir gracias a otra supermente.

¡Sin un Blackburne , Zukertort no habría podido originar su *partida inmortal*!

Tras 29.Rf8+ - diagrama -) Se le atribuye a **Wilhelm Steinitz –campeón mundial-** haber dicho: -Esta jugada, en conjugación con el juego precedente de las blancas, constituye una de las combinaciones más extraordinarias que jamás se hayan visto sobre un tablero de ajedrez. -

Conversatorio:

¿ El ajedrez nos podría enseñar a tener una visión distinta de nuestros adversarios?

¿Cuál es la función primordial de un adversario?



Capítulo 5

EL Científico

**El caballo recorre los 64 cuadros
sin repetir casilla**


	22	11	42	53	40	27	30
10	43	2	21	28	31	54	39
3	12	23	52	41	56	29	26
44	9	20	57	32	25	38	55
13	4	45	24	51	58	33	64
8	19	6	61	16	35	48	37
5	14	17	46	59	50	63	34
18	7	60	15	62	47	36	49

Fig. 5. 1

El poder de una pieza

Kirsán descubrió que la matemática estaba presente algunas veces en ajedrez como el camino de lo inevitable. También se hizo consciente de que había un camino para ganar. A partir de entonces siempre lo buscó. Por esto, se convirtió en un discípulo del método y quiso hacerse maestro en el arte de encontrar en una posición dada, el camino de la victoria.

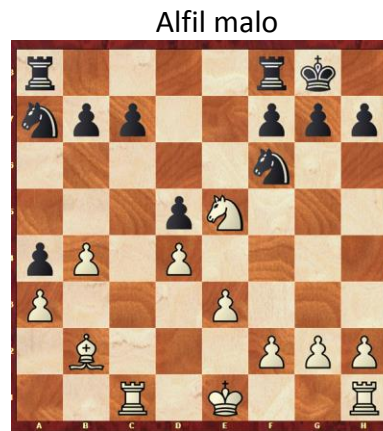
Entendió el científico a la ciencia como un problema vinculado a varios caminos o hipótesis hasta encontrar una posible solución. Observaba a diario en sus juegos, cómo en una posición cualquiera surgían varias jugadas posibles y una solución.

En esta etapa aprendió a valorar a los peones y estos se convirtieron en el “alma de su Ajedrez”. De acuerdo a la posición de ellos colocaba las piezas y efectuaba sus razonamientos. -Las piezas menores, decía, valen de acuerdo a como estén colocados los modestos peones-. En base a estos, le surgieron las ideas del alfil malo, es decir, aquel que

está encerrado por sus propios peones y la de los puntos vulnerables o “holes.” Obtener uno de esos puntos le permitió en más de un oportunidad ganar una partida.

Medía el poder de una pieza por el número de casillas que podía dominar. Este era su metro. Una tarde después de haber jugado una partida con un alfil malo –encerrado– sentencio: Hasta donde llega tu control llega tu poder.

Juegan las negras y al alfil blanco que ya está limitado, le acentúan su ineficacia y lo convierten en un *alfil malo*.



Solución diagrama 5.1: 1... Nb5j y quedó encerrado el alfil blanco por mucho tiempo.

Conversatorio

¿Qué relación hay entre el poder y el conocimiento para mover una pieza ?

¿Qué significa la expresión hasta donde llega tu control llega tu poder?

El autoperdón

Por aquella época aprendió mucho de sus errores y andaba a la caza de ellos, no se puede decir que se ha aprendido algo si se comete el mismo error, decía el científico.

Sintió especial curiosidad por averiguar acerca de la estructura que permitía superar los errores en el juego. Una vez que la halló comentó: Lo primero es sentir el dolor emocional por haberse equivocado, por haber perdido, y agregaba: ¡ entre más intenso duela, mejor!

Lo segundo, es el examen de los hechos. Hay que ver claramente lo sucedido. Observar la falla. La jugada equivocada. Entender qué pasó y cómo se habría podido evitar.

Tercero, el reconocimiento personal sin disculpas, de haber cometido la equivocación, de haber jugado mal.

Cuarto, mutarse, es decir, el propósito sincero y consciente de no querer volver a cometer la equivocación, de no volver a hacer esa jugada.

Quinto, actuar de manera correcta en una nueva partida, frente a una posición semejante a aquella en la que cometió el error.

Aplicó el método anterior a los errores que en su vida diaria cometía. Y le sobrevinía una gran paz, la paz originada en el autoperdón.

El futuro campeón mundial Tigran Petrosian vs. Vladimir Simagin, Moscú (1956), en esa posición cometió el error de jugar Nxf7, y Simagin con las negras le hizo tablas con jaque perpetuo.

Juegan negras



Diagrama 5.2 Jaque perpetuo

Solución Diagrama 5.2

1... Q1d +, Qf3+, y Qh5+

2 Si Q1g Q3f, y si B1g Q5h+. Si tapa con Reina el jaque entonces Q3f+ y así sucesivamente.

Petrosian debió jugar 1. Qa8+ K7g 2. Bxe5+ Qxe5 3. Q8h+ Kx h8 4. Nxf7+ recupera la Reina y queda con final ganador, una ventaja de caballo y peón, como lo hizo unos años después en el siguiente diagrama.

Diez años después (Moscú, 1966), Tigran Petrosian también llevando las blancas, en una posición semejante contra Boris Spassky, demostró que había aprendido la lección del autoperdón.

Lección aprendida



Diagrama 5.3 Autoperdón

Solución diagrama 5.3

1. Bxf7+ Rxf7
2. Q8h+ Kxh8
3. Nxf7+ recupera la reina y queda con un final ganador, ventaja de peón y caballo.

Conversatorio

- ¿Qué relación hay entre la evolución y el autoperdón?
- ¿Podemos perdonar *en el otro* nuestros propios errores?

La debilidad

Deseó el científico aumentar el poder de su juego y entendió que para lograrlo debía superar sus debilidades. Se hizo pues consciente de colocar una fortaleza en donde encontrara una carencia. Por ello, estudió a fondo cada una de las fichas. Aprendió a soportar grandes ataques sin desfallecer y a emprender grandes combinaciones.

Aprendió a detectar la debilidad en la posición enemiga. Conoció el arte de crear o aumentar los puntos débiles cuando no los había. Si el adversario presentaba una casilla vulnerable trataba de aumentar su debilidad aún más. Para él, un punto vulnerable era aquel carente de fuerza defensiva y susceptible de ser atacado.

Consideraba solamente como debilidades en la posición aquellas que podían ser explotadas. Observó que el inexpugnable punto débil está más protegido que una gran fortaleza sometida al ataque.

Se había dado cuenta que la debilidad de un órgano se proyectaba en los demás. En su evolución la debilidad como las enfermedades engendran otras, decía.

En la partida Botvinnik vs. Alekhine , AVRO 1938, en la jugada 10 Alekhine jugó b6 creando un punto débil en c6. Esta casilla, como punto débil será el tema central de la partida por parte de Botvinnik, como lo veremos en los diagramas 1, 2, 3, y 4.

Se crea el punto débil en c6 y Botvinnik lo pone de presente con Caballo por d5j para para comenzar a presionar en c6 en las próximas jugadas.

Botvinnik vs. Alekhine AVRO 1938

1. [Nf3](#) [d5](#) 2. [d4](#) [Nf6](#) 3. [c4](#) [e6](#) 4. [Nc3](#) [c5](#) 5. [cxd5](#) [Nxd5](#) 6. [e3](#) [Nc6](#) 7. [Bc4](#) [cx](#)
[d4](#) 8. [exd4](#) [Be7](#) 9. [O-O](#) [O-](#)
[O](#) 10. [Re1](#) [b6](#) 11. [Nxd5](#) [exd5](#) 12. [Bb5](#) [Bd7](#) 13. [Qa4](#) [Nb8](#) 14. [Bf4](#) [Bxb5](#)
15. [Qxb5](#) [a6](#) 16. [Qa4](#) [Bd6](#) 17. [Bxd6](#) [Qxd6](#) 18. [Rac1](#) [Ra7](#) 19. [Qc2](#) [Re7](#)
20. [Rxe7](#) [Qxe7](#) 21. [Qc7](#) [Qxc7](#) 22. [Rxc7](#) [f6](#) 23. [Kf1](#) [Rf7](#) 24. [Rc8](#) [Rf8](#) 25.
[Rc3](#) [g5](#) 26. [Ne1](#) [h5](#) 27. [h4](#) [Nd7](#) 28. [Rc7](#) [Rf7](#) 29. [Nf3](#) [g4](#) 30. [Ne1](#) [f5](#) 31.
[Nd3](#) [f4](#) 32. [f3](#) [gxf3](#) 33. [gxf3](#) [a5](#) 34. [a4](#) [Kf8](#) 35. [Rc6](#) [Ke7](#) 36. [Kf2](#) [Rf5](#) 37.
[b3](#) [Kd8](#) 38. [Ke2](#) [Nb8](#) 39. [Rg6](#) [Kc7](#) 40. [Ne5](#) [Na6](#) 41. [Rg7](#) [Kc8](#) 42. [Nc6](#)
[Rf6](#) 43. [Ne7](#) [Kb8](#) 44. [Nxd5](#) [Rd6](#) 45. [Rg5](#) [Nb4](#) 46. [Nxb4](#) [axb4](#) 47. [Rxb4](#)
[Rc6](#) 48. [Rb5](#) [Kc7](#) 49. [Rxb4](#) [Rh6](#) 50. [Rb5](#) [Rxb4](#) 51. [Kd3](#).

<http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1013309>

10 Alekhine ...b4



Diagrama 5.4

Aparece la debilidad en c6

Sigue el control del a casilla c6 en la jugada 19. Reina c2.

c6 sigue siendo el tema



Diagrama 5.5 19. Qc2

Sigue el control de la casilla c6 en la jugada 34, con a4, a pesar de que se han cambiado la Reina y otras fichas.

c6 sigue controlada



Diagrama 5.6 34. a4

Sigue el control con caballo c6 en la jugada 42 con caballo c6. Gracias a esta movida Botvinnik obtendrá la ventaja material de un peón después del jaque en 7e y la posición estructural de Alekhine se desplomará 9 jugadas más adelante y entonces abandonará.

Toma c6 para obtener ventaja material



Diagrama 5.7 jugada 42. Nc6

Conversatorio

¿Qué relación hay entre la fortaleza y la debilidad?

¿ La debilidad en ajedrez al igual que las enfermedades engendran otras debilidades?

¿Cómo se lucha contra la debilidad?

El sacrificio

Llegó el científico a considerar los sacrificios de fichas como medios para ganar tiempos, remover obstáculos, y explotar errores cometidos por el adversario. Todos formaban parte de su arsenal de guerra, los cuales aprendió a utilizar de manera científica.

Afirmaba que si un sacrificio se hacía en el momento oportuno permitía ganar la partida. Observó igualmente, la transmutación de los elementos en el curso de un juego. Cuando se sacrifica la tierra se convierte en fuego. Si la posición es ganadora la llama se transforma en triunfo.

En Ajedrez también el tiempo se puede convertir en espacio y el espacio en tiempo. Ellos se pueden tornar en tierra –ganancia de material- y la tierra se puede transformar en victoria.

Estas son algunas de las transmutaciones que aparecen en el juego y se pueden observar con mayor facilidad cuando se hacen sacrificios.

-El sacrificio es ofrenda. Es una aparente pérdida que redunde en ganancia, si se hizo bien. Quien lo ofrece tiene derecho a ganarlo todo, porque está dispuesto a perderlo todo. El sacrificio es la puerta de la inmortalidad- concluyó-.

El sacrificio para ganar tiempos, remover obstáculos y explotar errores se puede apreciar en los juegos de uno de los genios del sacrificio: Rudolf Spielmann.

En la siguiente partida se puede observar como el tiempo se convierte en espacio – aparece el campo de batalla ideal-, este en fuego, - jugadas obligatorias- y el fuego en victoria –el mate-. Aunque las negras abandonaron antes de que les dieran un mate que estaba en dos jugadas.

juegan blancas



Diagrama 5.8 21...Nd7

Rudolf Spielmann vs Rudolf L'Hermet , Magdeburg, 1927

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Nc3 dxe4 4. Nxe4 Nd7 5. Nf3 Ngf6 6. Nxf6 Nxf6 7. Bd3 h6 8. Qe2 Bd6 9. Bd2 O-O 10. O-O-OBd7 11. Ne5 c5 12. dx5 Bxe5 13. Qxe5 Bc6 14. Bf4 Qe7 15. Qd4 Rfd8 16. Bd6 Qe8 17. Rhg1 b6 18. Qh4 bxc5 19. Be5 Qe7 20. g4 c4 21. g5 Nd7 22. Qxh6 gxh6 23. gxh6 Kf8 24. Rg8

<http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1130889>

El sacrificio se convierte en victoria



Diagrama 5.9

Después de 24. Rg8 Kxg8 25. H7+ kf8 26. P8h= Q ++

Conversatorio

¿ Cuándo el sacrificio es una pérdida real?

¿El sacrificio tiene las llaves de la inmortalidad?

El análisis vital

Decía el científico: Material, espacio y tiempo son los factores que configuran una posición. Para analizarla hay que descubrir, antes que todo, tanto el punto vital de tu adversario como el tuyo propio: El mate. Hay que encontrar el ojo del huracán y una vez que lo encuentras se inicia a partir de él el análisis de la posición. En otras palabras; consigue primero el tronco y después las ramas.

Y se acordó de la partida en la que aprendió a preguntarse siempre por el ojo del huracán, así llamaba él a los puntos mortales en la lucha. En ese momento, él iba con las blancas y le tocaba jugar



Diagrama 5.10

Para el científico, el ojo del huracán era la casilla g2 en donde le amenazaba un mate inminente. Para las negras, la casilla f7 que permitía un jaque doble.

La primera respuesta que encontró fue Reina d5 para impedir el mate. Pero esa respuesta le cedía la iniciativa a las negras. Se concentró en el ojo del huracán de su adversario y encontró el camino que inevitablemente su adversario tendría que recorrer después de Caballo 1. N7f+ K8g- no Reina por caballo porque pierde la partida- 2. N5e+ doble con ataque a la Reina negra. Y la única manera de salvar la Reina por parte de las negras es ofrecer cambio de Reinas y renunciar al mate. Esta posición fue la que vio el científico y tomó la decisión de jugar Nf7+, y entrar en la combinación prevista porque con ella evitaba el mate, conservaba la iniciativa y quedaba el camino libre para intentar coronar su peón.

Cambio de reinas



Diagrama 5.11

Una vez que kirsán llegó a la posición del diagrama 5.11 analizó la posición tomando en cuenta el material, el espacio y el tiempo.

Material

Haciendo el balance de material recordó que estaba en desventaja pues había perdido la calidad, es decir, cambió una de sus torres por un caballo. En cuanto a reinas, peones y caballo estaba en igualdad de material.

Espacio

Si cambio las reinas –pensó- obligo a la torre de e8 a situarse en e6 y obtengo la casilla d8 para mi torre que entra con jaque. Las negras no la pueden tomar con sus torre porque yo coronaria y daría jaque mate.

Por otra parte, si las negras mueven el rey pierden la torre de a8 y permite la coronación del peón, luego su única jugada es que la torre de e6 vuelva a e8. Entonces, puedo cambiar las torres y jugar caballo 6c para luego brindarle protección a mi peón con e7 o a7 y que pueda coronar.

Las negras no pueden jugar su torre a c8 porque la perderían con un jaque doble y además yo coronaria el peón. Y por esa visión interna que tuve cambie reinas y torre y llegué a la siguiente posición:” (Diagrama 5.12)

El peón va a coronar



Diagrama 5.12

Tiempo

Con respecto a la evaluación del tiempo, pensó Kirsán lo siguiente: -Tengo el espacio y el tiempo a mi favor porque el caballo negro está lejos del campo de batalla y la torre no puede impedir que yo apoye a mi peón para coronarlo. Si las negras mueven su rey o el caballo yo obstruyo a la torre y coronó jugando caballo b8.

Si las negras mueven su torre a e8 la obstruyo jugando caballo d8 y coronó.

En la posición del diagrama 5.11 Las negras jugaron e8 con la idea de dar mate con su torre en e1, cuando movieran el caballo y Kirsán jugó caballo 8d para bloquear la acción de la torre y permitir la coronación del peón. Las negras jugaron caballo 3d amenazando mate con torre en e1. Kirsán conjuró el peligro con h3. Las negras jugaron caballo 5e y Kirsán coronó el peón. Las negras abandonaron.

y consiguió coronar



Diagrama 5.13

De esa lucha le quedó muy en claro que una vez encontrado el ojo del huracán - así llamaba al punto más importante- el análisis debía ser: metódico, seguro, claro, preciso y económico. Metódico, es decir, siguiendo un camino, seguro, para curarnos de eventuales sorpresas, claro, para no confundirnos al establecer las jerarquías de importancia, preciso,

para conocer sus límites, y económico, porque la labor invertida debe ser la mínima posible.

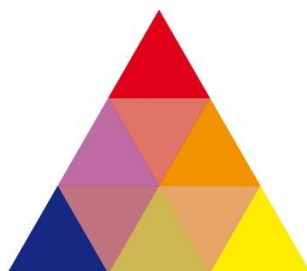
La posición en la vida –sentenció el científico- está configurada por los mismos elementos que en Ajedrez: El material representa las riquezas, el espacio sus posibilidades, y el tiempo las oportunidades. Si configuramos en distintas proporciones esos tres elementos nos aparecerá la posición social de un ser humano.

Al analizar una situación vital - prosiguió- Debemos proceder con la misma metodología que utilizamos en el juego, es decir, oír al tú, sentir al yo, y ver al ser.

Si lo hacemos, con el primero podremos vernos con los ojos de nuestros adversarios o de nuestros amigos, si con el segundo, utilizaremos nuestra sensibilidad al sentir lo que nos dice nuestro corazón, y si con el tercero, veremos la estructura real de la situación. Después de que hayamos realizado la ceremonia de las voces, visiones y sensaciones tomamos la decisión-.

Kirsán se sumergió en la ciencia durante años y obtuvo magnificas victorias, gracias a ella consiguió unas tablas matemáticas para ganar posiciones y finales. Esas tablas le pusieron de presente que la mayor parte del pensamiento en ajedrez era un calcular.

Saber



Gracias a la ciencia entendió que saber es tener el concepto, este es el fin de toda educación. A esa conclusión llegó el científico cuando escuchó a un Maestro de Lógica decir:

Si yo les dibujara en el tablero un triángulo equilátero por ejemplo, y les preguntara ¿Qué es? La respuesta sería “un triángulo”. Los más precisos dirían: “un triángulo equilátero. Y si continuase dibujando triángulos, ya fueran éstos isósceles, escalenos, de distintos colores y tamaños, etc. Y formulando la misma pregunta ustedes siempre tendrían la respuesta correcta: triángulo. ¿Por qué? Porque tienen el concepto de aquello que es un triángulo.

En el hipotético examen de triángulos –continuó- que estamos considerando yo no los podría confundir y tampoco “reprobar”, así los hiciera grandes, regulares o pequeños.

Amarillos, azules o rojos. Además, ustedes tampoco responderían con duda, sino que por el contrario, lo harían con seguridad. ¿Se imaginan lo que significaría para nosotros si tuviéramos conceptos de todas las cosas, de las ciencias, de las normas, de lo bueno, de lo malo, de lo justo, de lo injusto? No nos podrían confundir ni en las cosas divinas ni humanas, y esto se lograría gracias a los conceptos.

Por lo anterior, -dijo- debemos conocer las cosas por sus conceptos, tanto a nivel de las ciencias como de nuestras relaciones cotidianas, si queremos no ser confundidos, si deseamos obtener certeza acerca de los objetos con los cuales estamos trabajando.

El concepto –concluyó- también es un punto de llegada, es la meta del conocimiento y también nos conduce a al lugar del reposo intelectual, porque nadie busca averiguar lo que ya sabe.

Sin embargo, a Kirsán la ciencia le originaba preguntas que ella misma no podía comprobar porque estaban en otro nivel, el filosófico.

Con el conocimiento filosófico aparecieron los Principios o Superconceptos, para aprender a manejar el infinito, y por eso se hizo filósofo, tratando de encontrar las respuestas a las preguntas que ese nivel de conocimiento le otorgaba.

Conversatorio

¿ Que piensas de la propuesta de Kirsán: sobre hallar *el ojo del huracán* y a partir de él analizar?

¿Qué piensas de la aplicación de la metodología del ajedrez a nuestros problemas vitales?



Capítulo 6

EL Filósofo



Fig. 6.1

Los superconceptos

Durante muchos años Kirsán concibió y vivió el Ajedrez como una ciencia.

Le llegó a ser muy familiar en estas luchas leer la posición del tablero en las caras de sus oponentes. Las respiraciones largas y entrecortadas para mantener el autocontrol a toda costa.

El saber si la jugada había sido prevista por su adversario, y cómo lo afectaba. El silencio del acecho y el silencio amenazador. En fin, conocer con muchas jugadas de anticipación tanto el camino de la victoria como el sendero de la derrota.

La concepción científica del Ajedrez le brindó grandes logros y gracias a ella su nivel de juego era excelente, pero le dejaba un gran vacío al no poder formular preguntas

metacientíficas, pero no por ello menos importantes, y con las cuales inevitablemente se encontraba cuando llegaba a cierta profundidad del análisis ajedrecístico.

Fue gracias a la limitación anterior que desembocó en la Filosofía, y la amó profundamente, porque descubrió su esencia, es decir, la existencia de unas maravillas llamadas principios, o superconceptos—según él— que aun cuando no eran verificables de una manera inmediata, sino con la ayuda de la esperanza, propiedad esta que no es científica, servían sin embargo para hacer la metaciencia y explicar aquello que la ciencia no podía.

Esas maravillas permitían navegar en el mar del infinito sin perderse.

Llegó el filósofo a darse cuenta de que los principios eran lo más pobre y lo más rico del conocimiento. Todo dependía —decía— del camino que cada uno hubiera transitado. - Cuando se escucha su formulación por primera vez se tiene la falsa impresión de que es un conocimiento simple, porque en su formulación los principios están vestidos con el ropaje de la modestia.

Pero, cuando se ha comprendido cómo se pueden reducir millones de casos a leyes y como muchas leyes se pueden reducir a un principio, entonces, el principio es la expresión más rica del conocimiento. Y se puede entender por qué los principios están en los límites de la ciencia.

Los principios son también los fundamentos de todas las ciencias.

Y agregaba: Los marinos de la antigüedad navegaban sin ver ningún punto en tierra, guiándose únicamente por las estrellas y llegaban a su destino sin perderse. Lo mismo se puede realizar en el mar del conocimiento.

Los principios son como las estrellas para el intelecto. Son brújulas que nos permiten guiarnos en el mar de la complejidad ajedrecística sin perdernos. Y concluyó: Quien aprende en su respectiva ciencia a guiarse por principios llega a ser un Gran Maestro en su respectivo campo.-

Gracias al profundo conocimiento de los principios el filósofo se convirtió en un Gran Maestro, y por ello él sentía seguridad, la misma que experimentaban los marinos de la antigüedad, cuando se desplazaban en el mar guiándose por las estrellas.

El tablero infinito

*Con el **principio de la oposición** entendió el filósofo como se podría guiar dentro de un infinito y lo explicó a su auditorio de la siguiente manera:*

En un final de peones el que tiene la oposición gana.

Desde el punto de vista operativo este principio lo podemos formular diciendo:

“Cuando los dos reyes se encuentran directamente de frente y uno de los dos tiene la opción de pasar si le conviene, o de oponerse a que el otro pase, el que tiene esa opción se dice que ha ganado la oposición o que tiene la oposición”. Y mostró el diagrama 6.1

Si juegan las negras pierden la partida
Si juegan las blancas la partida es tablas

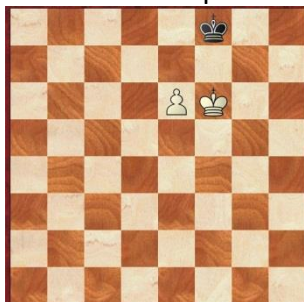


Diagrama 6.1

Juegan negras

- 1... Ke8
2. e7 Kd7
3. f7 Kd6
4. p8=Q

Juegan blancas

1. E7+ Ke8
2. Ke6 ahogado

Con cualquier otro movimiento las blancas pierden el peón y también el resultado es tablas.

Si juegan las blancas la partida es tablas porque pierden la oposición. Si juegan las negras, estas pierden porque perdieron la oposición.

Y mostró el filósofo cuándo siempre ganarían las blancas por tener a su favor al principio de oposición.

Ganan blancas

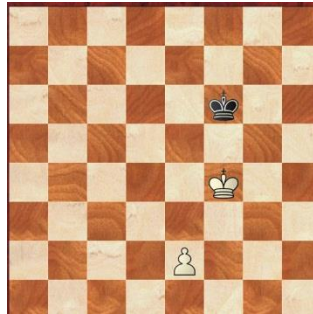


Diagrama 6.2

1. Ke4 Ke6
2. e3 Kd6
3. Kf5 Ke7
4. Ke5 Kd7
5. Kf6 Ke8
6. e4 Kf8
7. e5 Ke8
8. Ke6 Kd8
9. Kf7 Kf7
10. E6 Kc6
11. E7 Kd5
12. P8e= Q
- 13.

¡Ganan siempre! –explicó- si juegan correctamente, porque su rey se halla ubicado delante del peón y separado del mismo por una casilla intermedia.

¡Tienen a su favor la oposición, porque disponen de un tiempo de reserva!, pues su peón puede mover uno o dos escaques de salida.

El método que debe seguirse en este caso es el siguiente:

“Avanzar al rey blanco todo lo posible, siempre que ello sea compatible con la seguridad del peón y nunca avanzarlo sin estar completamente seguro de ello”.

Preguntaron: ¿Y si el tablero tuviera un mayor número de cuadros, no solamente ocho, sino muchísimos más, inclusive infinitos... también ganarían las blancas? -Por supuesto que sí, respondió el filósofo, porque los principios son para guiarse en el mar del infinito-.

A partir de entonces Kirsán tomó la decisión de jugar el Ajedrez a nivel filosófico, lo cual quiere decir a nivel de principios, y una mañana amaneció sintiendo la energía de paz que origina el verdadero conocimiento.

Su alma comenzó a mirar hacia el cielo, a mirar estrellas, a utilizar principios, porque el filósofo había observado cómo millones de jugadas se reducían a reglas, estas a leyes, y por último, todas ellas quedaban sintetizadas en lo que él llamó principio, fundamento, o superconcepto.

En base a principios navegaron mis antepasados –recordó- cuando solamente guiándose por las estrellas no perdían el rumbo y llegaban al sitio en que se habían propuesto arribar. En ese momento se dijo para sí: “Navegaré en el mar del Ajedrez utilizando principios y no me perderé”.

José Raúl Capablanca en su extraordinario libro: **Fundamentos del Ajedrez (1921)**, presenta e ilustra el principio de oposición junto con otros principios o fundamentos del Ajedrez. En nuestra opinión, ha sido uno de los más grandes jugadores a nivel filosófico de todos los tiempos. Gracias al estudio de los principios, pensamos, Alekhine encontró la fórmula para poder ganarle a Capablanca el campeonato mundial.

Controla el Centro

El primer principio que descubrió fue el del centro. Ello le permitió entender la esencia de todas las aperturas y lo formuló diciendo: -Controla el Centro-. Lo explicó diciendo: -El dominio de las cuatro casillas centrales es el objetivo de todas las aperturas. Ellas configuran el centro en Ajedrez. Quien lo posee controla la acción. Tener dos o más casillas es una condición esencial para dirigir un ataque victorioso contra el rey. Pero, -agregó- en la medida en que se desplaza la acción se desplaza el centro-.

Preguntó el filósofo a los grandes guerreros por la existencia de un centro en sus respectivas artes marciales, y todos ellos le confirmaron su existencia e importancia. Eso le permitió concluir. -En todo combate hay un centro, y quien lo posee tiene el control de la lucha-.

A partir de entonces comenzó a buscar el centro de la existencia y averiguo que estaba situado dentro del corazón. Y que quien tiene poder sobre él controla el alma.

La utilidad de los principios como fundamentos o grandes guías en ajedrez que descubrió Capablanca, también han sido utilizados por otros investigadores a nivel jurídico, sociológico, etc., como por ejemplo, se ilustra se ilustra en el libro de Perdomo Rómulo (2010). **Como Enseñar con Base en Principios Éticos.** (2ª ed.) Mérida: Venezuela, Consejo de Publicaciones.

Uno de los principios que formuló Capablanca para explicar y manejar todas las aperturas fue el control de las cuatro casillas centrales.

La utilización filosófica y práctica del principio: controla el centro, le permitió a Capablanca manejar las aperturas con gran éxito. Decía que gracias a él no había tenido que estudiar las aperturas como lo hacían los demás jugadores.

La utilización del principio “*controla el centro*”, lo podemos observar como lo manejaba Capablanca, en la siguiente partida del campeonato mundial de 1927, contra uno de los más grandes jugadores de la Historia del Ajedrez: Alexander Alekhine.

En la jugada 22. con Qa4, Alekhine cedió el centro y hasta el final de la partida Capablanca lo controlara. Gracias al dominio permanente de él ganará la partida.

Alekhine cedió el centro



Diagrama 6.3 22. Qa4

Capablanca vs. Alekhine match 1927,

1. [d4](#) [Nf6](#) 2. [Nf3](#) [b6](#) 3. [g3](#) [Bb7](#) 4. [Bg2](#) [c5](#) 5. [O-O](#) [cxd4](#) 6. [Nxd4](#) [Bxg2](#) 7. [Kxg2](#) [d5](#) 8. [c4](#) [e6](#) 9. [Qa4](#) [Qd7](#) 10. [Nb5](#) [Nc6](#) 11. [cxd5](#) [exd5](#) 12. [Bf4](#) [Rc8](#) 13. [Rc1](#) [Bc5](#) 14. [b4](#) [Bxb4](#) 15. [Rxc6](#) [Rxc6](#) 16. [Qxb4](#) [Ne4](#) 17. [Nd2](#) [Nxd2](#) 18. [Qxd2](#) [O-O](#) 19. [Rd1](#) [Rc5](#) 20. [Nd4](#) [Re8](#) 21. [Nb3](#) [Rcc8](#) 22. [e3](#) [Qa4](#) 23. [Qxd5](#) [Rc2](#) 24. [Rd2](#) [Rxa2](#) 25. [Rxa2](#) [Qxa2](#) 26. [Qc6](#) [Rf8](#) 27. [Nd4](#) [Kh8](#) 28. [Be5](#) [f6](#) 29. [Ne6](#) [Rg8](#) 30. [Bd4](#) [h6](#) 31. [h4](#) [Qb1](#) 32. [Nxg7](#) [Qg6](#) 33. [h5](#) [Qf7](#) 34. [Nf5](#) [Kh7](#) 35. [Qe4](#) [Re8](#) 36. [Qf4](#) [Qf8](#) 37. [Nd6](#) [Re7](#) 38. [Bxf6](#) [Qa8](#) 39. [e4](#) [Rg7](#) 40. [Bxg7](#) [Kxg7](#) 41. [Nf5](#) [Kf7](#) 42. [Qc7](#) [abandonó](#)

<http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1012490>

Obsérvese como las blancas quedan dominando tres de las cuatro casillas centrales después de Reina por e5, y a partir de este dominio desarrollarán su estrategia de triunfo.

Observemos en el diagrama 6.4 como en la jugada 32. Caballo x g7, Capablanca mantiene el dominio del centro. Gracias a él obtiene ventajas, pues el caballo no puede

ser tomado con el Rey pues habría mate en dos o tres jugadas. Tampoco con torre porque quedan con un final perdido.

Sigue el control del centro



Diagrama 6.4 32. Caballo x g7

En la última jugada (42 Qc7), Capablanca sigue dominando el centro. Y con el jaque que dio las negras entraron en una red de mate.

En conclusión, controló el centro durante toda la partida.

Entró en red de mate



Diagrama 6.5 42. Qc7

Conversatorio

¿Cuál es la importancia de controlar el centro en cualquier actividad?

¿Cuál es la importancia de controlar el centro de tu vida?

Consigue un Plan

Si yo puedo simplificar el juego habré ganado la partida –pensó el filósofo-. Muchas jugadas después lo consiguió y la victoria se hizo presente.

Había observado como todas las jugadas tenían un punto de llegada, es decir, un fin.

El fin es una parte del plan.

Conseguir el fin de una jugada es obtener su realidad. La idea se va elaborando hasta que se logra materializar.

El principio es el abuelo del fin cuando se tiene un plan, comentó el filósofo. Señalaba que en Ajedrez hay tres partes: apertura, medio juego y final. Ellas están relacionadas entre sí. La apertura –añadía- se analiza teniendo en cuenta al medio juego, el final en base al anterior-.

Veamos en una partida de Morphy en donde se ilustran los tres conceptos anteriores.

El principio es el abuelo del final



Diagrama 6.6 9. Nc3 c6

Paul Morphy vs. Eugene Rousseau (New Orleans, 1849) 1-0

1. [e4 e5](#) 2. [f4 exf4](#) 3. [Nf3 g5](#) 4. [h4 g4](#) 5. [Ng5 h6](#) 6. [Nxf7 Kxf7](#) 7. [Qxg4 Qf6](#) 8. [Bc4 Ke7](#) 9. [Nc3 c6](#) 10. [e5 Qxe5](#) 11. [Kd1 Kd8](#) 12. [Re1 Qc5](#) 13. [Bxg8 d5](#) 14. [Re8 Kxe8](#) 15. [Qxc8 Ke7](#) 16. [Nxd5 Kd6](#) 17. [Qc7](#)
<http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1075507>

Apertura

El resultado de los movimientos de la apertura se observa en el diagrama 6.6 :
 9.Nc3 c6.

La apertura de las negras es deficiente, Diagrama 6.6 Su rey quedó mal ubicado y expuesto a los ataques, el caballo que sacrificaron las blancas lo podrían recuperar y quedar con ventaja posicional y de peón. Sus alfiles están encerrados y el caballo de 8g no tiene adonde moverse.

Las blancas entran al medio juego con 10. e5, para abrir la columna del rey y acentuar la debilidad de las negras.

Medio Juego

10 e5 Qxe5
 11 Kd1 Kd1
 12 Re1 Qc5
 13 Bxg8 d5
 14 Re8+ Kxe8 .

Con la jugada 14 Re8+ las blancas llevaron la partida del medio juego al final.

El medio juego es el padre del final



Diagrama 6.7 14. Re8+

Final

15. Qxc8+ Ke7
 16. Nxd5 Kd6
 17. Qc7++

El fin es el nieto del principio



Diagrama 6.8 17. Qc7++

Conversatorio

¿Qué utilidad vital tendría en las distintas edades del ser humano aplicar: *-Une el Principio al Fin-*.

¿Apertura, medio juego y final es una estructura universal en todos los procesos?

El guía

El plan es un guía que señala un rumbo y une el principio al fin. Llegó a calificar como malo un movimiento en la salida, por el solo hecho de conducir a un final perdido. El Ajedrez y la arquería -señalaba- en ese punto son iguales. Si la flecha apunta mal desde el principio, si no tiene un plan, no llegará finalmente al blanco.

“Mal principio, peor final”.

A partir de entonces le surgió la necesidad de unir el principio al fin en todas sus acciones, porque aquel es parte del final –sostenía-. Y lo hacía con el mismo cuidado con que el arquero vinculaba al blanco con la flecha.

-El corazón es el arco, el plan la flecha y el centro o diana es el fin. Muchos fines hay que conquistar antes de llegar al último.

Con treinta jugadas de anticipación en una oportunidad el filósofo pudo ver su triunfo. Comentando la partida alguien le preguntó: ¿Cómo pudo ver la victoria con tanta anticipación? Respondió: -Porque tenía un plan. Mi adversario tenía un peón doblado, su defensa comprometería todas sus fichas. Si lo forzaba a cambiar sus piezas de tal manera que el no perdiera material, yo quedaría en posición ventajosa, la cual me permitiría ganar el final y así lo hice.

El plan es una idea que permite navegar en el futuro, nos dice qué hacer-. Y agregó: - Quien dispone de un plan es porque tiene un camino por recorrer. Sin camino no hay rumbo, tampoco hay meta. Sin plan no hay luz, cada posición tiene su lógica, pequeños detalles la modifican. Una lógica profunda muestra algo distinto a lo que revela la simple visión superficial. Su correcta utilización nos permite descubrir el plan-.

A pesar de que había tenido muchos planes, se preguntó el filósofo cuál sería el que le podría permitir ganar toda su vida, y le llegó este pensamiento: “Saber es ver”, es decir, infirió, sin dudas.

Gracias ello entendió que no se puede comprender un sentimiento sino se siente, una música si no se oye, un perfume si no se huele y una comida si no se degusta. -entendemos con el intelecto y comprendemos con la sensibilidad- afirmaba-. Podemos entender que

alguien tenga una gran hambre, pero si no la hemos experimentado en nosotros, no la podremos comprender.

Entendió que sentir, oír, oler y gustar son formas de ver con claridad. Con base en este pensamiento concluyó para sí mismo: “El fin de mi vida es ver a la Diosa de la Sabiduría y el plan consiste en encontrarla jugando al Ajedrez”.

Se había propuesto, por consiguiente, como plan y fin para su vida buscar la “unicidad” –unión cósmica con el Todo- pero él no lo sabía.

Conserva la superioridad

Conservar la superioridad hasta el final es mantener la victoria.

La mínima superioridad en ajedrez es un tiempo, pero ese soplo es la victoria.

Quien está en superioridad en el juego tiene el derecho de ganar y la obligación moral de hacerlo.

Repasando sus experiencias concluyó el filósofo: Las ventajas que tengamos en la vida nos dan derecho a triunfar en esos campos. Si no lo hacemos por culpa nuestra, ellas se convertirán en nuestros acusadores y verdugos.

Capablanca en la partida contra Janowsky (1913), Torneo de Nueva York, obtuvo la posición del diagrama 6.6. A partir de este momento, se ilustra la utilización de los dos principios anteriores: *El del plan*, y *el de conservar la superioridad*. Vio, gracias utilizarlos, como podría ser el final de la partida con alrededor de 30 jugadas de anticipación.

El plan como principio fue el de obtener un peón pasado, coronarlo, y gracias a ello ganar. *El de la superioridad*, conservar la mínima ventaja que tenía pues su rival tenía un peón doblado. Esa pequeñísima ventaja la mantuvo en todo momento hasta que la convirtió en victoria.

La primera parte del plan es parar los peones del flanco reina para conservar la ventaja del peón doblado y llevar su rey a e3.

La segunda parte del plan es obtener un peón pasado. La tercera parte es coronarlo.

José Raúl Capablanca vs. David Janowsky Nueva York, 1913

1. [e4](#) [e5](#) 2. [Nf3](#) [Nc6](#) 3. [Nc3](#) [Nf6](#) 4. [Bb5](#) [a6](#) 5. [Bxc6](#) [dxc6](#) 6. [O-O](#)
[Bg4](#) 7. [h3](#) [Bh5](#) 8. [Qe2](#) [Bd6](#) 9. [d3](#) [Qe7](#) 10. [Nd1](#) [O-O](#)
[O](#) 11. [Ne3](#)[Bg6](#) 12. [Nh4](#) [Rhg8](#) 13. [Nef5](#) [Qe6](#) 14. [f4](#) [Bxf5](#) 15. [Nxf5](#) [exf4](#) 16. [Bxf4](#)
[Bc5](#) 17. [Be3](#) [Bf8](#) 18. [Qf2](#) [Rd7](#) 19. [Bc5](#) [Bxc5](#) 20. [Qxc5](#)[Kb8](#) 21. [Rf2](#) [Ne8](#) 22.
[Raf1](#) [f6](#) 23. [b3](#) [Nd6](#) 24. [Rf4](#) [Nxf5](#) 25. [Qxf5](#)[Qxf5](#) 26. [Rxf5](#) [Re8](#) 27. [g4](#) [b6](#) 28. [b4](#)
[Kb7](#) 29. [Kf2](#) [b5](#) 30. [a4](#) [Rd4](#) 31. [Rb1](#) [Re5](#) 32. [Ke3](#) [Rd7](#) 33. [a5](#) [Re6](#) 34. [Rbf1](#)
[Rde7](#) 35. [g5](#)[fxg5](#) 36. [Rxf5](#) [Rh6](#) 37. [Rg3](#) [Rhe6](#) 38. [h4](#) [g6](#) 39. [Rg5](#) [h6](#) 40. [Rg4](#)
[Rg7](#) 41. [d4](#) [Kb8](#) 42. [Rf8](#) [Kb7](#) 43. [e5](#) [g5](#) 44. [Ke4](#) [Ree7](#) 45. [hxg5](#) [hxg5](#) 46. [Rf5](#)
[Kc8](#) 47. [Rgxg5](#) [Rh7](#) 48. [Rh5](#) [Kd7](#) 49. [Rxxh7](#) [Rxxh7](#) 50. [Rf8](#) [Rh4](#) 51. [Kd3](#) [Rh3](#) 52.
[Kd2](#) [c5](#) 53. [bxc5](#)[Ra3](#) 54. [d5](#)

<http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1064752>

Plan: Un peón pasado



Diagrama 6.9 26... Re8 y el fin es coronarlo

Solución

27 g4 b6
 28 b4j Kb7
 29 Kf2 b5
 30 a4 Rd4
 31 Rb1 Re5
 32 Ke3 Rd7

La primera parte del plan estratégico se consiguió. El rey ya está en e3, los peones negros siguen doblados, se conserva la superioridad, y los restantes peones negros del ala dama encuentran fijados. Diagrama 6.10

Se consiguió la primera parte del plan, el rey está en:Ke3



Diagrama 6.10 6. Ke3

Segunda parte del plan:

33. a5 Re6
 34. .Rbf1 Rde7
 35. g5 fxg5
 36. Rxc5 Rxc5

La segunda parte del plan se ha conseguido, pues el peón e4 ya es un peón pasado.

Peón pasado



Diagrama 6.11 35. Rxc5

Tercera parte del plan: coronar el peón pasado.

37. Rg3 Rhe6 38. h4g6 39. Rg5 h6 40. Rg4 Rg7 41. d4 Kb8 42. Rf8 Kb7 43.
e5 g5 44. Ke4 Ree7 45. hxg5 hxg5 46. Rf5 Kc8 47. Rxg5 Rh7 48. Rh5 Kd7
 49. Rxh7 Rxh7 50. Rf8 Rh4 51. Kd3 Rh3 52. Kd2 c5 53. bxg5 Ra3 54. d5
 Posición final



Diagrama 6.12 54. d5 El peón corona

¿Cómo corona el peón?

Solución

Si las negras juegan 54... Rxa5 o Ra4 las blancas continúan con

55. p6c+ K7e

56. d6+ cxd6

57. c7 y coronan

Consigue la Igualdad

Un peón que contiene a dos. Una pieza inferior que controla a una superior, son ejemplos prácticos de la aplicación de este principio en Ajedrez- explicó el filósofo-

Conseguir igualdad estando en inferioridad es una de las armas más poderosas en las manos de un Maestro, pues permite disponer de nuestra superioridad en otro sector del tablero- concluyó.

Se reunió Kirsán por separado con los Grandes Maestros tanto de las artes marciales como de la guerra, y todos le confirmaron en sus respectivos campos, cómo una condición para triunfar, es la doctrina que permite convertir lo menos en igual. Entonces pudo saber que este principio es común a todos los combates.

Juegan las negras y estando en inferioridad hacen tablas.

Con la inferioridad Kirsán obtuvo la igualdad

Juegan negras



Diagrama 6.13 obtuvo la igualdad

Solución:

1. ... Qxc4
2. dxc4 a5
3. c5 rey ahogado, tablas.

Igualdad base de la superioridad

Estando en igualdad podemos conseguir la superioridad.

Ni siquiera inicialmente los dos jugadores están en igualdad porque las blancas disponen de un tiempo de ventaja, y ello les da superioridad, comentó el filósofo. Lo primero que deben hacer las negras es igualar el juego, y una vez logrado, tomar la iniciativa.

En la vida, una vez que nos hayamos igualado podemos intentar ser superiores.

¿En esta posición –diagrama 6.14- se puede conseguir la superioridad?

Estando en igualdad consigue la superioridad



Diagrama 6.14 10. Nd5 juegan negras

Winter vs Capablanca Hastings, 1919

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Nc3 Nf6 4. Bb5 Bb4 5. O-O O-O6. Bxc6 dxc6 7. d3 Bd6 8. Bg5 h6 9. Bh4 c5 10. Nd5 g5 11. Nxf6 Qxf6 12. Bg3 Bg4 13. h3 Bxf3 14. Qxf3 Qxf3 15. gxf3 f6 16. Kg2 a5 17. a4 Kf7 18. Rh1 Ke6 19. h4 Rfb8 20. hxg5 hxg5 21. b3 c6 22. Ra2 b5 23. Rha1 c4 24. axb5 cxb3 25. cxb3 Rxb5 26. Ra4 Rxb3 27. d4 Rb5 28. Rc4 Rb4 29. Rxc6 Rxd4
<http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1055995>

Solución Diagrama 6.14

10.... G5j

Las negras encierran el alfil y para todos los efectos las blancas quedan con una ficha menos, hasta la jugada 29. No pueden tomar con el caballo el peón de g5, a causa de la réplica caballo por d5, con lo cual perderían una pieza pues el caballo retornaría a f6 .

Conversatorio:

¿Cómo crees que se puede obtener la superioridad estando en igualdad?

¿Existen superioridades reales y aparentes?

Coordina tus fuerzas

De las diversas combinaciones ajedrecísticas tanto del ataque como de la defensa, extrajo el principio de la coordinación. -Cuando las diversas piezas cooperan entre si formando un cuerpo para lograr un objetivo, se puede afirmar que el juego es coordinado-.

La coordinación es poder. El filósofo descubrió como se originaba el poder del agua, observando una hoja mientras llovía.

Gotas dispersas se concentraban formando un hilillo de agua. Maravillado exclamó: El poder está en la concentración, dime cuanta concentración posees y te diré de cuanto poder dispones.

Vio que el principio de coordinación se aplicaba en los más diversos campos. Inclusive lo reconoció formando parte de la estructura del ser humano, cuando decía que los oídos se coordinan con los ojos, y el olfato con el gusto.

El principio de coordinación ha sido utilizado de manera magistral por el GM. Magnus Carlsen, actual campeón mundial (2014), en numerosas partidas. Una muestra precoz de su manejo la dio a los 12 años en esta partida.

Juegan negras, si toman h5 hay mate en 3. Si el rey toma h6 tienen grandes pérdidas de material debido al juego coordinado de las blancas y también hay mate antes de 15 jugadas.

Coordinación -



Diagrama 6.15 35, Nh5+

Magnus Carlsen vs. Hans Krogh Harestad (2003), Politiken Cup.

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 a6 4. Ba4 Nf6 5. O-
O b5 6. Bb3Be7 7. Re1 d6 8. c3 O-
O 9. h3 Na5 10. Bc2 c5 11. d4 Qc7 12. Nbd2 Nc6 13. d5 Nd
8 14. a4 Ra7 15. Nf1 g6 16. Bh6 Re8 17. Ng3 Nd7 18. Nh2 f
6 19. Be3 Nb6 20. axb5 axb5 21. Bd3Bd7 22. Qd2 Nf7 23.
Rxa7 Qa7 24. Qe2 Qa6 25. Ng4 Kg7 26. Bc1 Na4 27. Bc2
Ra8 28. Qe3 c4 29. Rf1 Nc5 30. Nh6Ng5 31. f4 exf4 32. Qx
f4 Bh3 33. Qh4 Bd7 34. e5 dxe5 35. Nh5gxf5 36. Qxf5 fxg
5 37. Rf7 Kxf6 38. Rh7

<http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1268980>

Solución diagrama 6.15

35. Nh5+ gxf5
 36. Qxf5+ fxg5
 37. Rf7+ Kxf6
 38. Rxf7++

Juega con coraje

Se preguntó el filósofo por qué en más de una oportunidad había perdido una partida en la cual llevaba la ventaja, y por qué también logró ganar algunas otras en que existía una razón para perder.

Rumió el problema y un buen día exclamó: - ¡ Ah, ya se, la clave la tiene el corazón! Él es la fuerza para llevar a cabo cualquier empresa. Él es el arco que permite lanzar la flecha. Gané esos juegos porque tenía el corazón a mi favor. Sentía en mi pecho el valor-. A partir de ese momento quiso experimentar coraje cada vez que combatía.

Había observado el filósofo cómo muchas partidas se habían perdido por cobardía o por temeridad. Ésta es una especie de locura, la otra falta de valor. Decía que cuando el coraje se hace presente en el corazón de un ajedrecista éste juega como un héroe.

Se dio cuenta de que el valiente, a pesar de las circunstancias negativas, siempre intentaba triunfar. Aguantaba los acosos con grandeza de alma y atacaba siempre que podía.

En la vida el valor y la confianza van unidos. Nos permiten superar lo negativo. Gracias al coraje intentamos siempre triunfar. Si nos caemos es él quien nos levanta. Querer triunfar ya es parte de la victoria; es manifestación de valor y de confianza.

El coraje y la confianza son ventajas en cualquier empresa y por esos siempre los debemos cultivar. -afirmó-.

En la partida Kasparov vs. Topalov (1999) llamada por algunos como *la inmortal de Kasparov*, vemos al principio del *Coraje* brillando con plena nitidez, pues con ninguno de los sacrificios que hizo Kasparov las negras quedaban en una red de mate. Este hecho destaca aún más el principio: *Juega con Coraje*

En la jugada 22 Nd5 Kasparov inicia un sacrificio de caballo, e inicia una combinación para entrar en los anales de los juegos inmortales del Ajedrez.

Inicia sacrificando un caballo en d5 y no hay mate.



Diagrama 6.16 22. Nd5

Kasparov vs Topalov (1999)

1. [e4](#) [d6](#) 2. [d4](#) [Nf6](#) 3. [Nc3](#) [g6](#) 4. [Be3](#) [Bg7](#) 5. [Qd2](#) [c6](#) 6. [f3](#) [b5](#) 7. [Nge2](#) [Nbd7](#) 8. [Bh6](#) [Bxh6](#) 9. [Qxh6](#) [Bb7](#) 10. [a3](#) [e5](#) 11. [O-O](#) [O-O](#) 12. [Kb1](#) [a6](#) 13. [Nc1](#) [O-O](#) 14. [Nb3](#) [exd4](#) 15. [Rxd4](#) [c5](#) 16. [Rd1](#) [Nb6](#) 17. [g3](#) [Kb8](#) 18. [Na5](#) [Ba8](#) 19. [Bh3](#) [d5](#) 20. [Qf4](#) [Ka7](#) 21. [Rhe1](#) [d4](#) 22. [Nd5](#) [Nbx d5](#) 23. [exd5](#) [Qd6](#) 24. [Rxd4](#) [cxd4](#) 25. [Re7](#) [Kb6](#) 26. [Qxd4](#) [Kxa5](#) 27. [b4](#) [Ka4](#) 28. [Qc3](#) [Qxd5](#) 29. [Ra7](#) [Bb7](#) 30. [Rxb7](#) [Qc4](#) 31. [Qxf6](#) [Kxa3](#) 32. [Qxa6](#) [Kxb4](#) 33. [c3](#) [Kxc3](#) 34. [Qa1](#) [Kd2](#) 35. [Qb2](#) [Kd1](#) 36. [Bf1](#) [Rd2](#) 37. [Rd7](#) [Rxd7](#) 38. [Bxc4](#) [bxc4](#) 39. [Qxh8](#) [Rd3](#) 40. [Qa8](#) [c3](#) 41. [Qa4](#) [Ke1](#) 42. [f4](#) [f5](#) 43. [Kc1](#) [Rd2](#) 44. [Qa7](#)

<http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1011478>

Sacrifica un segundo caballo y no hay red de mate.

Segundo sacrificio

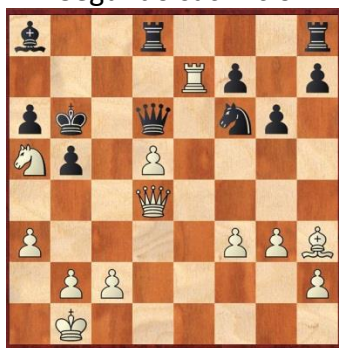


Diagrama 6.17 26. Qd4

Sacrifica torre y no hay red de mate

Juegan negras



Diagrama 6.18 37. Rd7

...y el valor al final rindió su fruto. 44. Qa7 y las negras abandonaron porque si toma peón pierden torre. Y si la Reina toma h7 el final está perdido.

Las negras abandonaron



Diagrama 6.19 44. Qa7

Mantén tu Libertad

Le llegó a ser muy familiar al filósofo la siguiente estrategia: Creaba a su adversario un problema para obligarlo a llevar sus fichas hacia allí, y luego, gracias a la mayor libertad de sus fuerzas las trasladaba inmediatamente al otro flanco para conseguir alguna ventaja.

Su táctica era posible porque su juego estaba libre; el de su adversario no. Mantenía la libertad de sus piezas al mismo tiempo que obstaculizaba la del oponente.

Reflexionando sobre esta estrategia descubrió la libertad como principio esencial del juego, pues ella le permitía realizar sus planes. A partir de entonces quiso conquistarla en todas sus partidas porque ella le garantizaba la victoria... Y le puso por nombre iniciativa.

La experiencia anterior lo llevó a comprender la libertad como principio fundamental de la existencia humana, y por ello, intentaba conservarla en todas las actividades que emprendía.

El principio anterior – la libertad- lo vemos utilizado en la partida E. Lasker /Maroczy vs Meyer, Praga, (1900). Le correspondía jugar a las blancas y ellas desplazaron la acción del sector reina al del rey con la movida 34. Rad1. Las negras tomaron el peón de 34...a5. A partir de ese momento las blancas dieron mate en 6 jugadas.

Cambio de flanco



Diagrama 6.20 La Iniciativa

Solución diagrama 6.20

- 35. Rd8+ Kf7
- 36. R1d7 Kf6
- 37. Rf8+ Ke5
- 38. Re8+ K4f
- 39. Rd4+ K3g
- 40. Re3++

<http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1094222>

Juega activamente.

Entre dos jugadas equivalentes, si una es activa y la otra pasiva, expresó el filósofo, escoge siempre la primera.

El mar es poder. La roca es fuerte. Sin embargo, el movimiento del primero acaba destruyendo a la segunda.

Si tienes la oportunidad de atacar no dudes en hacerlo pues la mejor defensa es el ataque. Si tu ataque triunfa conseguirás lo deseado.

Utilizaba los principios en el análisis de una posición, allí donde el cálculo no llegaba, y les daba prioridad a su cumplimiento.

El principio más importante

Le preguntaron al filósofo cuál era el principio más importante y comentó: hay nueve principios mediante los cuales se puede alcanzar la victoria, pero ellos se pueden reducir a tres y estos se pueden reducir a uno.

Los tres originan la base de todas las reglas y leyes del Ajedrez. Ellos son Los principios del plan, del centro y el de conseguir la igualdad con la inferioridad.

Si se consigue la igualdad con la inferioridad, es decir, si puedes controlar un caballo de tu adversario con un peón tuyo, por ejemplo, va a aparecer tu superioridad en otra parte del tablero. Esa superioridad se manifestará como posición porque tendrás a tu favor en última instancia la oposición.

Si se controla el centro, estás jugando activamente y ello solo es posible si se tiene libertad.

Si se juega teniendo un plan tus fuerzas estarán coordinadas en torno a un objetivo, y ello te dará coraje para llevarlo a cabo.

Concluyó el filósofo diciendo: “Todos los principios se pueden sintetizar en uno: El Plan, porque si este es perfecto, los incluye a todos.”

Durante un tiempo se le ocurrió aplicar los principios del ajedrez para resolver sus problemas vitales y descubrió que funcionaban con mucho éxito. Llegó a decir: “Vivir es como jugar una partida”.

A partir de ese momento, el vivir se convirtió en su prioridad y por ello se propuso encontrar sus fundamentos, sus principios. Su personalidad acusó el cambio porque encontró otra brújula para tomar sus direcciones.

Conversatorio:

¿Siempre que se pierde una partida es porque se ha violado un principio?

¿Los principios tienen excepciones?

Alekhine quien fuera un genio para atacar posiciones aparentemente seguras, nos ilustra cómo utilizar el **principio de actividad** en la partida conocida como el **Sacrificio de las Tres Reinas**, *contra Bogoljubov (1922)*.

Alekhine permite que las blancas tomen su primera Reina, perdiendo él aparentemente una torre.

30 Rxa8 b4xc3
 31 Rxe8 c2
 32 Rxf8+ Kh2
 33 Nf2 c1=Q

Sacrifica la primera Reina, pero sigue atacando, diagrama 5.18

Sacrifica la primera dama



Diagrama 6.21 30. Rxa8

Efim Bogoljubov vs. Alexander Alekine (Hastings 1922), 0-1.

1. [d4](#) [f5](#) 2. [c4](#) [Nf6](#) 3. [g3](#) [e6](#) 4. [Bg2](#) [Bb4](#) 5. [Bd2](#) [Bxd2](#) 6. [Nxd2](#) [Nc6](#) 7. [Ngf3](#) [O-](#)
[O](#) 8. [O-](#)
[O](#) [d6](#) 9. [Qb3](#) [Kh8](#) 10. [Qc3](#) [e5](#) 11. [e3](#) [a5](#) 12. [b3](#) [Qe8](#) 13. [a3](#) [Qh5](#) 14. [h4](#) [Ng4](#) 1
5. [Ng5](#) [Bd7](#) 16. [f3](#) [Nf6](#) 17. [f4](#) [e4](#) 18. [Rfd1](#) [h6](#) 19. [Nh3](#) [d5](#) 20. [Nf1](#) [Ne7](#) 21. [a4](#) [N](#)
[c6](#) 22. [Rd2](#) [Nb4](#) 23. [Bh1](#) [Qe8](#) 24. [Rg2](#) [dxc4](#) 25. [bxc4](#) [Bxa4](#) 26. [Nf2](#) [Bd7](#) 27. [N](#)
[d2b5](#) 28. [Nd1](#) [Nd3](#) 29. [Rxa5](#) [b4](#) 30. [Rxa8](#) [bxc3](#) 31. [Rxe8](#) [c2](#) 32. [Rxf8](#) [Kh7](#) 33.
[Nf2](#) [c1=Q](#) 34. [Nf1](#) [Ne1](#) 35. [Rh2](#) [Qxc4](#) 36. [Rb8](#) [Bb5](#) 37. [Rxb5](#) [Qxb5](#) 38. [g4](#) [Nf3](#)
39. [Bxf3](#) [exf3](#) 40. [gxf5](#) [Qe2](#) 41. [d5](#) [Kg8](#) 42. [h5](#) [Kh7](#) 43. [e4](#) [Nxe4](#) 44. [Nxe4](#) [Qx](#)

[e4](#) 45. [d6](#) [cxd6](#) 46. [f6](#) [gxf6](#) 47. [Rd2](#) [Qe2](#) 48. [Rxe2](#) [fxe2](#) 49. [Kf2](#) [exf1=Q](#) 50. [Kxf1](#) [Kg7](#) 51. [Ke2](#) [Kf7](#) 52. [Ke3](#) [Ke6](#) 53. [Ke4](#) [d5](#).

<http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1012099>

Sacrifica la segunda Reina, pero sigue atacando, diagrama 6.19

Sacrifica la segunda Reina



Diagrama 6.22 47... Qe2

Sacrifica la tercera Reina pero quedó con un final ganador, diagrama 6.20

Sacrifica la tercera Reina



Diagrama 6.23. 49. exf1=Q+

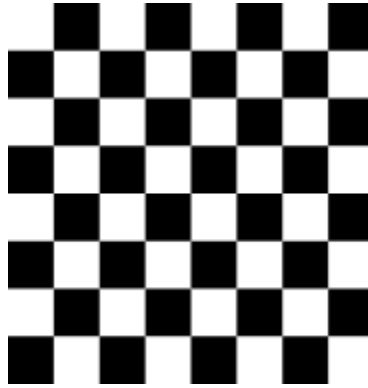
- 50. Kxf1 Kg7
- 51. Ke2 Kf7
- 52. Ke3 Ke6
- 53. Ke4 d5
- 54. Abandonaron 0-1

Conversatorio:

¿ Se puede ganar en ajedrez sin atacar?

¿ Existe un ataque pasivo y otro activo en ajedrez, de la misma manera que hay conductas pasivas con las que también se ataca?

.....



Capítulo 7

El Arquitecto - Constructor



Fig. 7.1

La Paz

Buscando Kirsán los fundamentos del vivir se convirtió en arquitecto y constructor. Le dio primacía a su sensibilidad más que a su intelecto, pues sintió que había “verdades que tenía el corazón que la mente no podía entender”.

Tomando en cuenta el camino que había recorrido, encontró un tema maravilloso de inspiración: El diseño espiritual para la construcción de sí mismo. ¡Ese va a ser mi arte, mi creación, esa será mi obra! Reflexionando sobre el proyecto decía - ¿pero, quién se podría construir a sí mismo sin mutarse- ¿Quién lograría levantar ese edificio sin colocar sus bases?

Descubrió que podría mutarse, que podría construirse a sí mismo, esas fueron sus bases. En ese proceso de transformación encontró un punto de referencia del cual alejarse: La insatisfacción. Observó que esta tenía una manifestación contraria: La paz, que sería el gran pilar de su edificio.

Si no tengo ningún dolor estoy en paz. Si no tengo hambre, ni sed, ni frío, estoy en paz. Si no estoy preocupado, ni triste, estoy en paz. ¡La paz es mi necesidad primordial! – concluyó- Buscando las fuentes que originaban la paz descubrió virtudes y por ello las cultivó.

Indagando por las leyes y principios que rigen el vivir, se había dado cuenta que tanto las virtudes como los defectos personales se proyectaban sobre el tablero, y modificaban el nivel de juego de los participantes.

Por ello, tomó la resolución de cambiar, de mutarse, de cultivar sus virtudes y erradicar sus defectos con el objeto de incrementar tanto su nivel de juego como su paz. Tiene más paz el que juega mejor. Quien se equivoca menos es quien gana la partida. Mis defectos son enemigos internos que se proyectan sobre el tablero y originan las derrotas. Como a mis enemigos, los atacaré, - solía decir-.

En donde estaba un defecto sembró una virtud y gracias a ello pudo adquirir un nivel de juego superior. Cultivó a la virtud con la misma pasión que en otro tiempo había dedicado a la ciencia y a la filosofía.

Kirsán, tenía como defecto natural el desorden de sus objetos personales, y entonces deseó averiguar cómo nacía en él la virtud del orden. La siguiente fue su experiencia: -No me molestaba en lo más mínimo tener mis cosas en desorden. Es otro tipo de orden –decía-. Sin embargo, comencé a colocarlas una y otra vez en orden, hasta que un buen día ví para mi sorpresa, que estaban en desorden, y eso me produjo malestar. Había nacido en mí la virtud del orden personal.

Mi orden primero fue un acto que reiteré hasta que lo convertí en un uso. Este se repitió hasta que fue un hábito permanente, una costumbre.

La virtud es un hábito que nos mueve obrar externamente, un testimonio de aquello que nuestro corazón considera como un acto bueno –concluyó-.

La fuente del presente capítulo es el libro de Perdomo, Rómulo(2010). **Como Enseñar con Base en Principios Éticos.** (2ª ed.) Mérida: Venezuela: Consejo de Publicaciones. Allí se presentan los principios éticos como grandes guías y herramientas de paz en las relaciones docente-estudiante.

A partir de la fecha en que comenzó a buscar y a practicar la virtud empezó a mutarse. El cambio se operó de adentro hacia afuera. Pudo descubrir, por sí solo, cuales virtudes representaban las mujeres que vio en el Templo de la Victoria, cuando apenas era un niño.

Esas mujeres lo habían estado acompañando durante su vida, aunque él no se había dado cuenta de ello.

Tenía fe y creyó sin ver. Confió tanto en su juego como en él mismo. Creyó en los frutos que recogería si jugaba al Ajedrez, los cuales estaban más allá de cualquier análisis.

Se llenó de esperanza y aprendió que muchas jugadas más adelante aparecería el fruto, originado por la observancia de las leyes y principios aplicados.

Veamos cómo se hacen presentes algunas virtudes en una partida de ajedrez.

La Inmortal de Wilhelm Steinitz vs. Von Bardeleben.

Cuando ya se acercaba a sus 60 años Steinitz jugó su “*partida inmortal*”, en el famoso torneo de Hastings, y nos la dejó como un compendio de leyes, principios y virtudes ajedrecísticas.

Esta partida Steinitz vs. Von Bardeleben sirve para ilustrar todas las ideas de los diagramas de ajedrez del presente capítulo.

Steinitz vs. Von Bardeleben

1. [e4 e5](#) 2. [Nf3 Nc6](#) 3. [Bc4 Bc5](#) 4. [c3 Nf6](#) 5. [d4 exd4](#) 6. [cxd4Bb4+](#) 7. [Nc3 d5](#) 8. [exd5 Nxd5](#) 9. [O-](#)
[O Be6](#) 10. [Bg5 Be7](#) 11. [Bxd5 Bxd5](#) 12. [Nxd5 Qxd5](#) 13. [Bxe7 Nxe7](#) 14. [Re1 f6](#) 15. [Qe2 Qd7](#) 16. [Rac1 c6](#) 17. [d5 cxd5](#) 18. [Nd4 Kf7](#) 19. [Ne6 Rhc8](#) 20. [Qg4 g6](#) 21. [Ng5 Ke8](#) 22. [Rxe7 Kf8](#) 23. [Rf7 Kg8](#) 24. [Rg7 Kh8](#) 25. [Rhx7](#) Abandonó 1-0
<http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1132699>

En la jugada 9 Steinitz puso de presente la virtud de la esperanza.

Juegan las blancas con esperanza

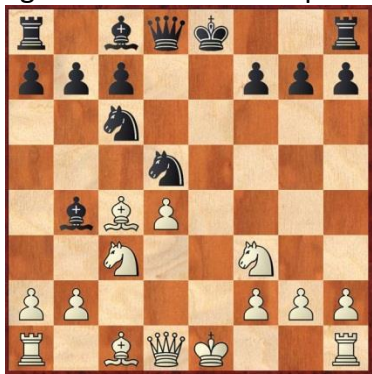


Diagrama 7.1 8... Nxd5

Solución: 9. O-O ¡

Las negras no pueden tomar el peón ofrecido por el blanco porque quedan en inferioridad en las diversas variantes. Por ejemplo: 9..Bxc3? 10.bxc3 Nxc3?? 11.De1+ y las blancas ganan pieza.

Conversatorio:

¿ La esperanza tiene una base objetiva?

¿Cuáles son las condiciones que deben darse para que la esperanza no sea ilusoria?

Los cimientos

El arquitecto – constructor puso como pilares:

A la previsión , para ver los efectos de una jugada en el futuro.

A la docilidad, para aprender de las experiencias ajenas.

A la objetividad, para ver la estructura de la posición como es, y no como deseamos que fuera.

A la precaución, para evitar peligros y tropiezos futuros.

A la seguridad, para hallar los medios adecuados que permitan resolver una situación difícil.

A la experiencia, para que le enseñase de los juegos ganados y perdidos las lecciones aplicables al futuro.

Con base en **la experiencia** sobre la utilidad de las columnas semiabiertas y las ventajas de impedir el enroque, hizo Steinitz en su “inmortal” la siguiente jugada.

Juegan las blancas con experiencia



Diagrama 7.2 13. Nxe7

Solución:

14. Re1j f6

Las blancas tendrán un gran dominio de las columnas semiabiertas 'c' y 'e'. El caballo negro está clavado y las negras no pueden enrocar.

Conversatorio

¿Cuál es la utilidad de la experiencia?

¿Por qué se ha comparado la experiencia con una lámpara?

La Prudencia

El arquitecto-constructor erigió a la prudencia para que le aconsejase aquello que debía hacer o evitar en una determinada posición.

Por ello se alejó:

De la precipitación, porque ello lo llevaba a elegir una jugada sin haberla reflexionado.

De la rutina, o jugar sin proponerse un motivo.

De la inconstancia, que lleva a cambiar las decisiones en el juego sin motivo suficiente.

De la negligencia, la cual actúa sin deseo, atención ni cuidado.

De las celadas, porque había aprendido que cuando se da una cosa es porque se desea conseguir otra. Esto lo aprendió de la virtud de la templanza.

Percibió un concepto humilde de su juego, pues en verdad sabía con exactitud cuánto jugaba. No caía en el orgullo, o sobre aprecio de su nivel de juego, ni tampoco en la abyección, en el desprecio de sus facultades como jugador.

Con la humildad también le llegó la modestia y aprendió a no hacer ostentación de sus conocimientos de ajedrez.

Averiguó que la honestidad es el honor que nos debemos tanto a nosotros mismos como a los demás. Se hizo honesto y respetó el nivel del juego tanto de sus oponentes como el suyo propio. No despreciaba a sus rivales. Esto le permitía prestar la debida atención para no dejarse vencer por jugadores inferiores a él. No los menospreciaba, porque ellos tenían la llave de su gloria.

Su honestidad lo impulsaba a realizar partidas que no desmerecieran su imagen; a evitar comportamientos que le causaran oprobio.

Un día respondió respecto a la presencia de la justicia en Ajedrez lo siguiente. Haz en todo momento la jugada justa. Se entiende por tal aquel movimiento que la posición exige de acuerdo a tu nivel de juego.

La justicia se manifiesta en el Ajedrez en darle a cada ficha dentro del juego el papel que le pertenece. Si aplicas las reglas, leyes y principios tomando en cuenta las particularidades propias de cada posición, entonces actuarás con equidad. Esta es la justicia del caso en concreto. El proceder de esta manera hace a tu juego justo y le da extraordinario poder.

Steinitz en su jugada 17 manifestó la prudencia, pues hizo lo que ésta, en ese momento aconsejaba hacer.

Juegan blancas con prudencia



Diagrama 7.3 Negras jugaron 16. ...c6

Solución diagrama 7.6:

17. d5j

Con las siguientes ideas: Liberar la casilla d4 para el caballo.

Abrir la columna d o c.

Aprovechar la posición clavada del caballo

Debilitar la posición de la reina negra, al exponerla a ataques.

Realizar un sacrificio posicional.

No es posible reina por d5 por reina por e7 mate.

Conversatorio

Qué opinas: ¿La prudencia implica acción o inacción, o las dos cosas?

¿Cuál es el comportamiento de la prudencia a la hora de hacer una jugada?

La fortaleza

Observó el arquitecto-constructor una fortificación militar que servía como defensa en la guerra. Esta podía contener convenientemente un ataque gracias a su estructura y al valor de sus defensores.

También contempló a los que asediaban la fortificación. Ellos vencían al temor y evitaban la temeridad para no correr riesgos innecesarios...Y entendió que había fortaleza tanto en el defender como en el atacar.

El arquitecto - constructor aprendió la virtud de la fortaleza de hombres que soportaban grandes pesos para aumentar sus fuerzas. Esa virtud mide tu resistencia frente al dolor.

La voluntad -añadía- cuando juega una buena partida, debe soportar sin desfallecer los inconvenientes que se le presentan, como si estuviera esforzándose por levantar grandes piedras.

Se acostumbró a soportar ataques en posiciones inferiores y también a no desfallecer en los proyectos que emprendía. De ese entrenamiento aparecieron en él la magnificencia, la paciencia y la constancia.

Apoyándose en la paciencia soportaba sin desfallecer las adversidades que le deparaba el juego. En base a esa virtud no caía en sus dos extremos: la ira y el abatimiento.

Con base en la constancia perseveraba en su esfuerzo hasta coronar la obra emprendida.

Por lo anterior el arquitecto - constructor se alejó:

De la precipitación, porque ella lo llevaba a elegir una jugada sin haberla reflexionado.

De la rutina, es decir, jugar sin proponerse un motivo.

De la negligencia, la cual actúa sin atención ni cuidado.

Se alejó tanto de la inconstancia, la cual cede fácilmente al cansancio y a la dificultad, como de la terquedad, la cual lleva a la obstinación, a mantener a todo trance una decisión que ya se ha tornado inconveniente.

El arquitecto - constructor alejaba de sí mismo a la pequeñez de ánimo y a la timidez, porque le impedían emprender cosas mayores.

En virtud de la magnificencia emprendía en determinadas ocasiones, cuando la posición lo permitía, grandes sacrificios de material para dar mate o para ganar la partida.

Gracias a la fortaleza ejecutaba grandes combinaciones dignas de elogio, sin caer en la presunción, la cual emprende obras superiores a sus fuerzas, ni en la vanagloria que busca recompensas de poco valor.

Averiguó que la honestidad es el honor que nos debemos a nosotros mismos cuando no estamos divididos, es decir, cuando nuestro sentimiento es igual a nuestro pensamiento y este es igual a nuestra acción. Cuando así actuamos; jugamos como un dios-.

Steinitz en la jugada 21 inicia una de las combinaciones más largas y espectaculares de todos los tiempos. En ella se hacen presentes la Honestidad, Fortaleza, Previsión, IMagnificencia... en sumo grado.

Fortaleza, Honestidad, Magnificencia...



Diagrama 7.4 21 juegan blancas

Solución:

21. Ng5+ Ke8

22. Rxe7+ Kf8

No 22. Qxe7? porque después de 23 Rxc8+ Rxc8 24. Qxc8+ Qd7 25 Qxd8+ Kxd8 26. Nxh7, las negras tienen un final perdido.

23.Rf7+j Kg8

No Ke7? Porque Qxd7 mate

No 23... Qxf7 porque Rc8+ y se entra en la variante anteriormente comentada en la jugada 22.

La torre blanca se pasea impunemente por la séptima fila y es intocable para las negras.

24. Rg7+ Kh8

25 Rxe7+ j

La previsión

La previsión le permitía conocer con anticipación los efectos de una jugada en el futuro, y ver las relaciones entre beneficios y daños cuando analizaba el árbol de las variantes significativas.

Esa virtud la logró gracias al desarrollo de la visión interna, la cual le permitía ver mentalmente el tablero y poder mover las fichas sin tocarlas.

El arquitecto-constructor logró jugar el Ajedrez a la ciega, pues ya no necesitaba como casi todos los demás ver el tablero porque al cerrar sus ojos, en su mente con suma claridad lo contemplaba.

Previsión: Mate en 10



Diagrama 7.5 25. Rxe7

Mate en 10

En este momento Von Bardeleben calladamente salió de la sala de juego y no volvió. Steinitz viendo que había desaparecido su rival anunció a los espectadores un mate en diez jugadas. La sala estalló en aplausos, los presentes tiraron sus sombreros al aire porque sintieron que habían estado presenciando una de las más grandes partidas en la historia del Ajedrez, conocida como la ***Inmortal de Steinitz***.

A continuación el mate que previó Steinnitz.

Mate en 10

25.... Kg8

26 Rg7 Kh8

Si toman las negras la torre con dama entramos en un final perdido ya analizado. Y si toman con rey pierden dama y entran en una red de mate.

27. Qh4+ Kxg7 28. Qh7+ Kf8 29. Qh8+ Ke7 30 Qg7+ Ke8 31 Qg8+ Ke7 32 Qf7+ Kd8 33 Qf8+ Qe8 34 Nf7+ kd7 35 Qd6++

Conversatorio:

¿El conocimiento y práctica de las virtudes sobre el tablero eleva tu nivel de juego?

¿ Hay alguna relación entre la virtud y el poder?

EL bien y el mal

¿Qué es el mal en ajedrez? -se preguntó el arquitecto-constructor-. Observó que sabía con certeza cuando una jugada estaba bien porque le era evidente cuando estaba mal. El conocimiento del bien y del mal están unidos. -concluyó-.

El bien es la jugada perfecta, el mal la jugada equivocada. Las veces que perdí me equivoqué, lo hice mal. Por esto, entendió que si los dos jugadores movieran sus fichas de manera perfecta el resultado sería tablas.

El mal actúa como una traba para no dejar pasar a un jugador al siguiente nivel. Ese obstáculo está compuesto de ignorancia. Cuando se supera se observa que el mal no tiene sobre el bien ningún poder.

...Y quien tiene el conocimiento se convierte en invencible. El bien es conocimiento, el mal es ignorancia.

Cuando se dio cuenta del poder del bien en Ajedrez, comenzó a buscarlo para no equivocarse en todo lo que hacía. Esa fue su nueva brújula y siguiendo el norte que marcaba -el bien- consiguió la paz.

*Sin embargo, recorriendo ese camino, se lamentaba al arquitecto y decía: como no conozco todas las posibilidades del juego, ¡estoy sin remedio condenado a equivocarme! No logre ver el efecto que tenía esa jugada en última instancia, ¡caramba, en Ajedrez también aparece el **efecto mariposa**!.*

El efecto mariposa.

“El simple aleteo de una mariposa puede cambiar el mundo”. La frase anterior tiene su origen en un proverbio chino. Pone de presente que cualquier fenómeno por pequeño que sea puede cambiar todo un sistema. Eso lo señaló Lorentz en sus ecuaciones con respecto al clima.

Observa cómo se presenta el efecto mariposa cotidianamente. Si sales con tu vehículo a transitar un minuto antes o un minuto después, esa sola variación temporal modifica todo el sistema de tránsito de tu ciudad.

Es curioso señalar que el diagrama matemático ideado para predecir el clima por Edward Loretz, tiene la forma de una mariposa. Sorprendente la concordancia con el proverbio chino.

Efecto Mariposa, febrero 11, 2014, en Wikipedia. Recuperado en Marzo 26 del 2014 de http://es.wikipedia.org/wiki/Efecto_mariposa

Las Fichas

Descubrió el Arquitecto que el tablero es el símbolo del mundo, de la dualidad, y que a él lo rigen los opuestos. Sin embargo, oyó decir a alguien que tenía fama de sabio: “Dualidad es ignorancia, unicidad es conocimiento”.

El significado del rey en ajedrez también lo decodificó: ¡ Es el símbolo del problema y también de la solución!

¡Un rey se presenta en todos mis problemas y en todas mis soluciones! Si no puedo ver el problema no puedo encontrar su solución.

¡Cuántos problemas aparecen por no reconocer al verdadero problema! ¡Cuántas batallas inútiles he librado por no haber identificado el problema principal! –se lamentaba–.

El ajedrez solo tiene un problema: Mate al Rey. Si ello se consigue en la partida todos los demás quedan solucionados. Igual es en la vida. Si resolvemos el problema esencial los demás quedan resueltos.

Se enteró el arquitecto de un gobernante que había dado orden de matar a quienes protestaran públicamente. Los manifestantes y fuerzas represivas lucharon unos por expresar su protesta otros por hacer cumplir la orden, y el resultado final arrojó muchas muertes en ambos bandos.

Cuando se ataca al rey en Ajedrez se ataca al problema. Si hubieran asaltado primero al gobernante que dio la orden de masacrar a los manifestantes, se habrían ahorrado muchas muertes, concluyó.

Fue consciente también de lo que simbolizaba cada una de las fichas. Quedó maravillado con la función que cada una representaba y exclamó: ¡En verdad, no puede haber creado el Ajedrez!

Computador y crisis

Quiso el arquitecto jugar Ajedrez contra alguien distinto de sí mismo... su deseo se cumplió.

Gracias a la Biointeligencia, la cual reproduce los actos inteligentes, colocó todo lo que sabía de Ajedrez en un programa para ver si la máquina ganaba, y ¡oh sorpresa! el monstruo de silicón lo derrotó.

Muchas preguntas le surgieron:

¿ Qué pasó con mis virtudes enfrentadas al cálculo de la computadora?

¿ Alcanzaré la suprema sabiduría vital si sigo jugando al Ajedrez?

¿Por qué una máquina me logró ganar?

¿ El ajedrez es solamente cálculo?

¿Pensar es calcular?

¿Absolutamente todo es computable?

¿ Qué futuro nos espera?

¿Quién debe ganar?

Muchas otras preguntas le surgieron y por ello el arquitecto cayó en crisis. Desde ese laberinto comenzó a buscar respuestas en diversos campos.

Biointeligencia y Lógica (2010). Perdomo, Rómulo, Mérida: Venezuela, Universidad de los Andes, Consejo de Publicaciones, presenta a la Biointeligencia como la ciencia que reproduce los actos inteligentes con base en las huellas que ellos mismos han dejado.

La Computadora.- El encuentro de Kasparov con Deep Blue (1997) para muchos señaló la primera derrota de un campeón mundial por una computadora. Sin embargo, las críticas de Kasparovov estuvieron justificadas.

“Las principales críticas por parte de Kaspárov tienen que ver con las actuaciones de [IBM](#) posteriores a los encuentros, especialmente después de la segunda partida. Kaspárov, con las piezas negras, planteó un sacrificio de peón suponiendo que, al igual que la mayoría de los programas de la época, sería aceptado por Deep Blue, lo que le daría la oportunidad de

plantear un contraataque. Como Deep Blue no aceptó el sacrificio, Kaspárov supuso que la jugada le fue indicada por un operador humano.

Kaspárov solicitó después de la partida los registros escritos de los procesos de Deep Blue, la empresa IBM aceptó entregárselos tras el encuentro pero finalmente no lo hizo. Ante esta situación, Kaspárov denunció que el encuentro fue organizado sólo con fines de propaganda y no científicos. Finalmente, Kaspárov desafió a la empresa IBM a presentar a Deep Blue en un torneo oficial: La empresa no aceptó. Kasparov decía: "Yo personalmente les garantizo a todos los aquí presentes que si Deep Blue participa en ajedrez de competición, personalmente, repito, garantizo que le haré pedazos".⁴

[http://es.wikipedia.org/wiki/Deep_Blue_\(computadora\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Deep_Blue_(computadora))

¿ Quien tenía razón?

Preguntaron al arquitecto.- *El comentó: El nombre que tiene la verdad en su origen se conoce con un solo vocablo: **Es**. Este pone de presente todas sus propiedades, pues todas son, y pueden ser estudiadas.*

*La mentira se conoce también en su origen con dos palabras: **No es**.*

*Por cuanto la verdad continuamente **es**, siempre se puede presentar y analizar. No así la mentira, porque cuando se le quiere ver a la luz del escrutinio se esconde, pues desaparecería y se vería su verdadero ser: Que no es.*

El arquitecto comento: La verdad se deja escrutar siempre, la mentira no. Este es el criterio que debemos tener en cuenta para no ser engañados.

El límite de las virtudes

Observó el arquitecto que la virtud era el producto del esfuerzo humano, algo aprendido que había implicado trabajo y sacrificios, como por ejemplo, desarrollar la virtud del orden en quien no lo poseía.

Cayó en cuenta que había algo superior a la virtud: El Don. Este no es el producto del trabajo, no implica esfuerzo, no hay que aprenderlo y tampoco requiere sacrificios. Sencillamente, el don está presente en quien lo tiene.

Con el don se nace o se recibe, la virtud se hace y se trabaja. La virtud llega a ser una regla el don una ley. Las reglas por definición tienen excepciones, las leyes no.

Cuando entendió la diferencia anterior se dio cuenta por qué a todas las diosas del Templo de la Victoria encontró y rindió honores jugando al Ajedrez, excepto a una, justo aquella que más le había impresionado cuando era niño, la de los dulces ojos, la Diosa del Amor... porque ella era un don, no una virtud.

La deuda

Sintió el arquitecto que tenía una gran deuda con la vida, habiéndose hecho consciente de ello intentó pagarla, y cuando comenzó a hacerlo, empezó a surgir en él una manifestación de amor: La gratitud.

Cayó en cuenta de que lo que había aprendido en su juego se lo debía a otros, y se acordó de una frase que alguna vez lo hizo reír: *“Yo soy la colección de todos mis amigos”... y la reconoció como cierta. La deuda que tenemos con todos es casi infinita -dijo- y por ello hay pagarla.*

Se acordó también de haber oído: -Párate sobre un gigante y te verán como un coloso-, que cierta es esa frase tanto para mí como para otros, observó el arquitecto, cuando traté de mirar los pies de algún coloso en Ajedrez, pude verificar tanto en sus partidas como en sus grandes combinaciones que él “estaba parado sobre los hombros de algún gigante”.

Podemos rastrear, por vía de ejemplo, en las partidas de los grandes maestros y maestras del siglo 20 y 21, los gigantes sobre los cuales se apoyaron para originar sus extraordinarios juegos. Cuando observemos en ellos fantásticas combinaciones de gran belleza, tendientes al mate o a decidir la partida de manera genial, podremos reconocer que el fundamento lo aportó la Escuela Romántica del Ajedrez, y que ellos están apoyándose en colosos como Anderssen, Morphy y Blackburne.

Si el juego de ellos es eminentemente posicional y busca controlar directamente el centro, dándole importancia especial a la apertura y a la búsqueda de los puntos débiles y fuertes, entonces estarán utilizando los aportes de la Escuela Moderna de Ajedrez, y entre sus titanes aparecerán Steinitz, Lasker y Tarrasch.

Si los maestros tratan de controlar el centro sin ocuparlo, juegan el fianchetto, tratan la apertura como si fuera el medio juego, crean su estructura de peones mirando el fin del juego, y tratan de rematar la partida con la brillantez que tenían los románticos, entonces están utilizando las contribuciones de la Escuela Hipermoderna, y ellos jugarán como neorománticos y se estarán apoyando en gigantes como Reti, Nimzowitsch y Spielman.

Si los maestros juegan dándole prioridad a los principios, el coloso sobre el que se apoyan es Capablanca, y si su prioridad es el ataque, su inspiración es Alekhine.

¿...y cuál es el aporte de los Grandes Maestros y Maestras de hoy en día? Ellos también son gigantes y sobre sus hombros –sus aportes- se apoyarán las generaciones venideras.

El balance

Cuando el arquitecto hizo el balance de lo aportado por las virtudes a su juego y a su transformación vital manifestó: -El conocimiento en quien lo tiene se debe convertir en sangre, carne, hueso y acción. De lo contrario, es un adorno hecho de humo y viento, es pura necesidad. Si al conocer no me transformo he perdido mi vivir-.

Cayó en cuenta que gracias a su deseo de perfeccionar su juego, había sido capaz de ir descubriendo por sí solo, a cuales diosas representaban los rostros de las bellísimas estatuas que muchos años atrás, cuando era un niño, contemplara en el Templo de la Victoria.

Observó que un aumento en su poder de juego era uno de los regalos que cada una de ellas le habían brindado.

Repasando los distintos senderos por los cuales había transitado y viendo los logros obtenidos por otros buscadores, el arquitecto comentó: Se puede llegar a la cumbre tan ansiada por la artesanía, por las artes marciales, por la ciencia, por la filosofía ... hay muchos caminos por donde llegar, sin embargo, en cada uno aparecen señales contrarias, desiertos enormes, montañas por escalar, pero en realidad ¡ Hay una sola cumbre por conquistar!

.....



Capítulo 8

Los Peregrinos

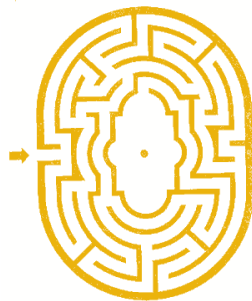


Fig. 8.1

El barco

Cuando Kirsán comenzó a indagar por la presencia de la Diosa del Amor en el Ajedrez, el reconocimiento de lo que habían aportado sus amigos y adversarios, apareció. Entonces el tablero y las fichas cobraron un nuevo significado, se transformaron y comenzaron a desdibujarse, pues había empezado a surgir en él la gratitud.

Averiguando por la Diosa del Amor, el tablero y las fichas comenzaron a desaparecer porque cada una le decía: “aquí no está, aquí no está”. Entendió que ese juego ya había cumplido su objetivo y experimentó por él ajedrez, el mismo cariño que sentimos por los juguetes que tuvimos en la infancia.

Sintió que el ajedrez había sido como un barco que lo había llevado a la otra orilla de un gran mar, en donde al arribar al puerto aparecía un nuevo continente. En esas nuevas tierras había muchos caminos por los cuales transitar y cuando llegó una sorpresa le aguardaba.

El encuentro

De una manera inesperada le llegó al peregrino su biografía. Quedó maravillado al caer en cuenta de que alguien sin haberlo conocido hubiera podido escribir con tanto detalle su historia.

Por su parte, su biógrafo también quiso conocer personalmente a Kirsán y le llegó en sueños un mensaje: “Juega únicamente con Kirsán, lo reconocerás porque solamente él puede valorar su biografía. Únicamente Él puede pagar con creces tu trabajo, pues la Diosa de la Fortuna lo bendijo.”

Se reunieron el personaje y su biógrafo y muchas preguntas fueron respondidas. Uno de ellos compartió una observación diciendo: La Sabiduría es como un árbol, tiene muchas ramas y un solo tronco. Las ramas son los oficios, las profesiones y las ciencias. El otro comentó, eso es muy cierto, y su tronco está constituido por la filosofía perenne, esta permite que personas que buscan a la Sabiduría desde los más diversos campos, se puedan entender y compartir información vital. Una gran amistad surgió entre ellos.

Biógrafo y personaje se hicieron conscientes de que eran peregrinos y que en sus caminos habían visto y oído las más diversas experiencias.

Tus amigos y enemigos

Oyó decir el peregrino: “Tu eres el creador, el constructor de tu mundo”, y tratando de entender esa afirmación observó a unos humanos suspendidos en el aire, colgados de unos ganchos que les atravesaba su piel, ellos aparentemente no sentían dolor, por el contrario, afirmaban experimentar un gran placer.

Observó una hipnosis colectiva. Los participantes comían gustosamente cebollas como si fueran manzanas y no se afectaban. No había lagrimeo, ni molestia alguna.

Conoció a personas que padecían de aracnofobia, y sufrían profundamente con la sola vista de una pequeña araña, experimentando pánico, sudoración y náusea, mientras que otros, no solo las podían ver sino que eran capaces de disfrutar de su contacto... ¡y hasta comían con deleite enormes arañas!

Oyó el peregrino a unos monjes que clamaban de día y de noche en sus oraciones: “líbranos de nuestros enemigos”. Al escucharlos entendió por qué él era el creador y constructor de su mundo y manifestó: Ya se quienes son mis amigos y también mis enemigos: ¡ Son mis pensamientos! El placer y el dolor que yo experimento están vinculados esencialmente a mis pensamientos.

Mis pensamientos -concluyó el peregrino- originan el mundo en que yo vivo. Si los cambio modifiqué mi percepción, veré y sentiré el mundo de otra manera. Originaré otra lógica, el dolor lo puedo transmutar en placer, el placer lo puedo convertir en dolor.

Ver video

<https://www.youtube.com/watch?v=JMynFr7etOc>

No existe el enemigo

Escuchó de un Maestro del Combate, el testimonio de su más alto logro, quien dijo - Cuando llegamos al más alto nivel de realización de un arte marcial nos damos cuenta de que no existe el enemigo, y tampoco hay dualidad-.

Si no existe el enemigo, pensó el peregrino, entonces, ¿siempre estamos luchando contra nosotros mismos? ...¿ Quien conduce las blancas y contra quien juegan las negras? ... ¿No hay tablero?... ¿ No hay casillas blancas ni tampoco negras?

Morihei Uéshiba (1883-1969) padre del Aikido, podía combatir simultáneamente con varios oponentes y los derrotaba con extraordinaria facilidad, a sus 80 años, en medio de una gran paz. Eso lo podemos observar en videos que nos quedan de sus combates.

El Aikido surge como una incansable profundización del Maestro Morihei Uéshiba en las artes marciales para encontrar el fin último de las mismas. Lo que él descubrió en sus confines es que no existía el enemigo y con ello llegó a la gran paz, al sumi-kiri (claridad de la mente y del cuerpo).

Si nos adentramos en la leyenda, en 1922 el Maestro Uéshiba aceptó el reto de un oficial y maestro de kendo – arte de la espada- al cual venció con sus manos desnudas sin llegar a luchar.

Cada vez que el oficial atacaba, Uéshiba con un ligero movimiento lo esquivaba, hasta que el otro exhausto por fin desistió.

Inmediatamente, después de este encuentro experimento el sumi-kiri (la claridad de mente y cuerpo) pues se encontró identificado con el sol, la luna y las estrellas y se vio a sí mismo como siendo uno con el universo.

Llego a sentir la unicidad. ¿Y si todo es uno, en donde está el enemigo?

Ver video

Morihei Uéshiba y el Aikido, (2009, Diciembre, 06), (archivo de video) recuperado en Marzo 26 del 2014 de

<https://www.youtube.com/watch?v=rMRmf4Um4Ns>

El fin del sufrimiento

Escuchó el peregrino: “La humanidad está dormida y debe despertar”. -Despertar es poner fin al sufrimiento-. ¡No más vidas, no más trabajos, hay que entrar en el Nirvana, en la profunda paz!

Entonces se preguntó el peregrino, ¿ sólo puedo jugar si estoy dormido? En el Ajedrez siempre hay lucha, placer y sufrimiento, ¿entonces no hay Nirvana?

Cuando al Buda – *El que está Despierto*- le preguntaron qué era la iluminación, respondió: *“Es poner fin al sufrimiento”*.

-Me encanta la sencilla definición dada por el Buda como el fin del sufrimiento... El Ser es la única vida, eterna, siempre presente, más allá de las miles de formas de la vida que están sujetas al nacimiento y a la muerte. Sin embargo, el Ser no solo está más allá, sino también profundamente dentro de cada forma como su esencia más íntima invisible e indestructible. Esto significa que es accesible a usted ahora como su propio ser más profundo, su verdadera naturaleza. Pero no busque captarlo con la mente. No trate de entenderlo. Usted puede conocerlo solo cuando la mente está inmóvil. Cuando usted está presente, cuando su atención está completa se puede sentir el Ser, pero nunca puede ser entendido mentalmente.

El Poder del Ahora (1997) Tolle, Eckhart. Editorial Gaia, p.2

El Espejo

¿ Quien es el otro? -Preguntó el peregrino- Y le llegó como respuesta: “Es el espejo temporal en donde tú te miras.” -Yo soy tú, tu eres mi otro yo-. Donde quieras mirar, te estarás mirando-

Entonces, dijo el peregrino: ¿ debo llegar a la conclusión que siempre he estado jugando contra mí mismo?

Los antiguos mayas expresaban este concepto en un saludo diario: **Yo soy tu**, decía uno, y el otro contestaba: **“tu eres mi otro yo”**.

La expresión anterior recoge la conciencia de ser iguales y que integramos un único organismo: “los otros son parte mía y yo soy parte de ellos”.

Recuperado en Marzo 26 del 2014 de
http://es.wikipedia.org/wiki/Hunab_Ku

Tu voluntad

Tu decisión para hacer una jugada depende de la información que poseas en un momento dado, comentó el peregrino. Había observado cómo se manifestaba la voluntad en una partida de Ajedrez y por eso sacó esa conclusión. Igual sucede con la compra de una acción, le comentó un corredor bursátil, la decisión depende de la información de que uno disponga.

La voluntad está íntimamente vinculada al pensamiento, inclusive depende de él, y ello se ve claramente en los diversos niveles de ELO en Ajedrez. Cuando cambia tu información – continuo el peregrino- cambia tu decisión y puedes adquirir un nuevo grado, pues juegas de una manera diferente.

No se puede tener la voluntad de un gran maestro en ningún campo, sin la información que permita llegar a serlo –concluyó-.

Tu Función

Pensando sobre los múltiples inconvenientes que se le presentaban en su actual trabajo, se preguntó el peregrino : ¿Cuál será mi verdadera función?

Hizo la pregunta con base en esta reflexión:-Un bolígrafo puede tener muchas funciones, comercial, decorativa, etc., pero esencialmente solo tiene una: escribir, para eso fue fabricado. Muchos trabajos he desempeñado pero en última instancia ¿cuál es mi verdadera función? “Ser feliz” -fue la respuesta-. Pero debes saber que “Tu función y felicidad son una y la misma”.

Entendió también que hay muchos niveles del perdón. Los primeros pasos son comprender, justificar, superar y olvidar.

Perdonar es sanar, reparar, encender una luz para que no haya oscuridad.

Pero, en última instancia, comprendió –el peregrino- que perdonar es despertar. Cuando tu despiertas al mundo real te das cuenta de que estabas soñando y que el perdón en verdad está plenamente justificado. Aquello que perdonas realmente nunca sucedió. ¿Puedes acusar a los fantasmas de tu sueño una vez que has despertado? Perdonar es salvarse.-

El peregrino había tenido la experiencia de que cuando se hace una pregunta de corazón al cosmos, siempre se obtiene una respuesta. El preguntó: ¿ si perdono y vuelvo a ser agredido que debo hacer? La respuesta llegó

-Cuando se perdona no se sienta ninguna base para que te vuelvan a agredir. Tú perdonas para dejar de ser víctima.

Observa con quien perdonas la misma conducta que tienen los veterinarios cuando manipulan animales peligrosos que les podrían causar daño. Si han sido mordidos alguna

vez, y tienen que volver a trabajar con esos animales, toman todas las precauciones para que eso no vuelva a suceder. No sienten odio, ni rencor por la mordida, pero toman todas las previsiones para no volver a ser sus víctimas-.

Tomando en cuenta el ejemplo anterior comenzó el peregrino a utilizar el perdón como herramienta por los grandes beneficios que brindaba. Llegado el tiempo, recibió el mayor de sus frutos, la paz verdadera.

Trabajaba el perdón y un día comentó: -Cada vez que superas algo es porque lo has perdonado. He dejado atrás muchos juguetes -dijo- y se preguntó: ¿Cuándo perdonaré al Ajedrez?"

- (1) **Un Curso de Milagros.** (Trad, María González y Y Fernando Gómez), CA: Foundation for Inner Peace, 1998.
- (2) Texto, p.719

El descubrimiento del cuerpo de energía

Vio el peregrino a un monje haciendo una presentación increíble: La punta de una lanza la apoyaba contra su tráquea, mientras que otro monje sostenía con su pie el otro extremo. Luego, el primer monje hacia fuerza con su cuello hacia abajo, hasta que doblaba el palo sin que sufriera ningún daño su garganta.

Eso lo hacía para demostrar la existencia de una energía interna. Esa energía, decía él, permitía realizar una serie de hazañas que rompían los paradigmas conocidos. - Quiero ese conocimiento para mi -dijo el peregrino... y como intuyó que podía experimentar su cuerpo de energía, comenzó a buscarlo ¡hasta que por fin un día lo sintió!

Véase video

Lanza en la Tráquea

Recuperado en Marzo 26 del 2014 de

<https://www.youtube.com/watch?v=XeMpyX7gudg>

Los tres cuerpos

Escuchó también el peregrino decir a otros maestros que por lo menos teníamos tres cuerpos, los cuales estaban interconectados: Físico, energético y espiritual. El primero es con el que lidiamos todos los días, pero es tan importante que te permite llegar al segundo, al cuerpo de energía, el que te da vida biológica. Cuando se llega a tener acceso al segundo cuerpo se está a un paso de poder entrar en el tercero, el cuerpo búdico o del despertar espiritual.

El cuerpo energético, decían, tiene una serie de propiedades que permite desarrollar facultades poco usuales, tales como sanar (se), resistir grandes golpes, etc.

En su búsqueda logró el peregrino experimentar esa energía y pudo verificar cómo se manifestaba: -cuando se coordinan formando una unidad la respiración, la mente y el movimiento, aparece esa energía-.

Se hizo consciente de que tenía un cuerpo interno de energía y le hicieron saber que si lograba experimentarlo a plenitud estaría solamente a un paso del fin del sufrimiento.

Recordó la petición que él le hizo a La Divina Madre cuando apenas era un niño: - deseo tener un juego que sea como la vida para adquirir la sabiduría que se obtiene después de haber nacido y muerto muchas veces- Evocó también las palabras que ella le dijera: “Tu puedes adquirir la sabiduría que deseas jugando o viviendo, en fin, tú lo decidirás” y a partir de ese día tomó el camino del vivir como su nuevo rumbo, pues cayó en cuenta que él solo había estado buscando a la Sabiduría a través del Ajedrez.

¿ Qué es vivir? -preguntó el peregrino-. “Vivir es amar”, le llegó como respuesta. Eso quiere decir, comentó, Qué quien no ama ¿no está vivo?

Los antiguos egipcios creían que el faraón tenía tres cuerpos y lo representaban simbólicamente, enterrándolo dentro de tres ataúdes, uno dentro del otro.

El Amor

“ Si la llama del amor no arde en tu corazón estás vacío”.

Oyó el peregrino decir: “ El amor es la primera y más grande de todas las virtudes”. La frase le llegó hasta el alma, pues su corazón la estuvo repitiendo sin interrupción, como si fuera una oración, por varios días. Entonces, experimentó como verdad aquello que había leído en el libro sagrado de su pueblo. “Si no tienes amor no tienes nada”.

Una vez que la oración cesó en su corazón, experimentó el mismo vacío que a la larga le dejaban sus partidas de Ajedrez.

Comenzó el peregrino a indagar por ese sentimiento y a observar a quienes daban con su conducta testimonios del amor.

Se acordó de haber visto cuando era niño, a una mujer hambrienta que le daba a su hijo el único pan que tenía para alimentarse. En ese momento se dijo para sí: “El amor no exige lo que es suyo”... y siguió observando el comportamiento de las madres para aprender algo acerca del amor.

Constató que ellas brindaban toda clase de bienes a sus hijos, y nunca en pleno uso de su conciencia les hacían un solo mal. Por ello, pudo afirmar: -El amor solo da el bien, no hace el mal, ejecuta lo que cree conveniente para el ser amado.

Vio a una mujer que con lágrimas en los ojos despedía a su hijo querido diciéndole: “Vete ya hijo. No deseo retenerte porque la oportunidad que no te puedo brindar no te la puedo quitar”. Entonces, el peregrino se maravilló al entender por qué el amante puede renunciar al ser amado por amor. Se le hizo evidente que el amor no aprisiona.

Observó que las mujeres sentían como propios los triunfos y derrotas de sus hijos, y pudo decir: “El amor no es envidioso, sino que siente como propios tanto los triunfos como las derrotas de sus seres queridos”.

Las madres esperaban que sus hijos superaran los defectos. Confiaban en que al final ellos serían hombres y mujeres de bien. De esa observación el peregrino pudo inferir: - En el amor la fe está unida a la esperanza-.

La acción perfecta

Viendo las conductas maternas también entendió el peregrino por qué “conocemos en la medida en amamos” y cómo se podía actuar de manera perfecta. ¡ Ah, ya se, Se puede conseguir tal como lo hacen ellas: Amando.

Los testimonios amorosos que el peregrino observó en las madres buenas lo llevaron a intuir que el amor materno era una de las manifestaciones del Amor Universal.

El respeto y reconocimiento de los derechos del otro son manifestaciones del amor como virtud. El sentir que los dos que se aman son uno, el enamorarse, es la expresión del amor como un don. El amor es tanto un don como una virtud –decía el peregrino-.

En el campo afectivo conocimos que el peregrino encontró el amor – la mujer ideal-, su esposa. La conoció en el Templo del Sonido, y después de su primer encuentro nunca se separaron. El creció gracias a ella. Ella floreció gracias a él.

Un día, leyendo la frase -Si no tienes amor, no tienes nada-, uno de ellos expresó: – si la llama del amor no arde en tu corazón estás vacío. El otro le comentó: Si, así es, pues vivir sin amar es no haber vivido-.

Dice la leyenda, que el peregrino junto con su amada, entraron corriendo al Templo de la Victoria para llevar una ofrenda, porque se avecinaba la mayor tempestad que el mundo hubiera conocido.

De sus realizaciones en campo espiritual solamente conocimos los siguientes versos, depositados por él, junto con su tablero y sus fichas, como si fueran exvotos, a los pies de la Dulce Madre.

“ Te busqué en mi ajedrez y hallé ¡ fuego, humo, viento y nada!

¡Te busqué afuera y estabas dentro!

En mares de esmeralda tus ojos resplandecen acunando a los infinitos seres que salen de la nada.

¡Oh Madre!

Vestida estás de luz, de oro y de diamantes.

Si te miro se fuga hacia ti mi alma.

Tus ojos envolventes con una mirada todo pagan.

Tu sola presencia genera el éxtasis sagrado.

¡He comenzado a verte y sentirte en todas partes!

La tierra que habla te contempló con forma,

Sin forma, y en la mágica unión del con forma y sin forma.

Tocaste mi corazón y se abrió mi entendimiento.

Te vi y apareció el Amor.

En tinieblas estaba yo hasta que surgió tu luz.

¡Para siempre me convertí en tu devoto!

Tu Hijo, el peregrino

.....