

REVISTA. EL NACIMIENTO DEL AJEDREZ

March 24, 2020

Categorías: Noticias, Revista



A pesar de que resulta difícil fechar con precisión la remota aparición del ajedrez, todas las hipótesis coinciden en situar su origen geográfica en la India, muy probablemente en Cachemira.

El ajedrez nació fruto de la combinación entre la chaturanga, juego indio de azar y guerra, y la petteia, juego griego de lógica y estrategia.

Pocos juegos han suscitado tanta curiosidad y pasión como el ajedrez. Su dispersión mundial y el interés que genera, hace que se acomode a la cultura, el pensamiento y el lenguaje de los pueblos que lo adoptan. Criticado, y a veces censurado, por las autoridades religiosas, ha sido musa de poetas, escritores, artistas, orfebres, combate el aburrimiento y ayuda a combatir la neurastenia.

El ajedrez se ha instalado en la mente humana como un juego de guerra y estrategia.

Desde siempre, los hombres han jugado a juegos de mesa, consistentes, en su mayoría, en una persecución del adversario que progresaba mediante tiradas de dados. Es el caso del sena, que utiliza 30 casillas y que ya se jugaba en Egipto tres mil años a.C., o del juego de las 20 casillas, practicado en Oriente Próximo en la misma época. En la antigua Grecia se jugaba a la petteia, un juego de estrategia y reflexión que no utilizaba dados. En la India y todo Oriente se jugaba a la chaturanga, juego bélico de 4 jugadores.

La dinastía persa Sasánida, tras conquistar la India, exportaron la chaturanga a todo su imperio. El nombre Indio de Chaturanga evolucionó al nombre Persa de Chatrang. En definitiva, el Chaturanga tuvo dos grandes variantes (de cuatro y de dos jugadores), mientras el Chatrang se jugó siempre entre dos personas.

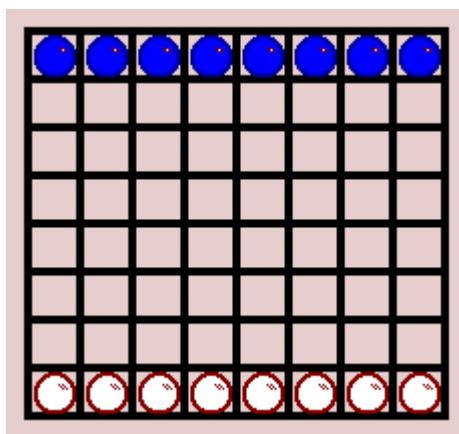
La invasión del imperio persa y de la India por Alejandro Magno, en el siglo IV a.C; posiblemente favoreció la fusión de la chaturanga y la petteia, originando ajedrez. Lo que provocó la desaparición del dado. La reflexión y la estrategia reemplazó al imprevisible golpe de suerte de los dados. De nuevo los persas consiguieron recuperar su imperio adoptando el nuevo juego como suyo y exportandolo a nuevos territorios hasta la llegada de los árabes. La conquista árabe de Persia en el S. VII supuso un nuevo impulso para el juego ya muy popular en aquel país. Los árabes pasaron a llamarlo Shantraj o Shatranj. Estos fueron los primeros estudiosos de este juego/deporte/ciencia y por ello fueron los principales responsables de su propagación principalmente a través de la conquista de la Península Ibérica, donde el nombre evolucionaría hacia Al Xadraz y de ahí hasta el Ajedrez.

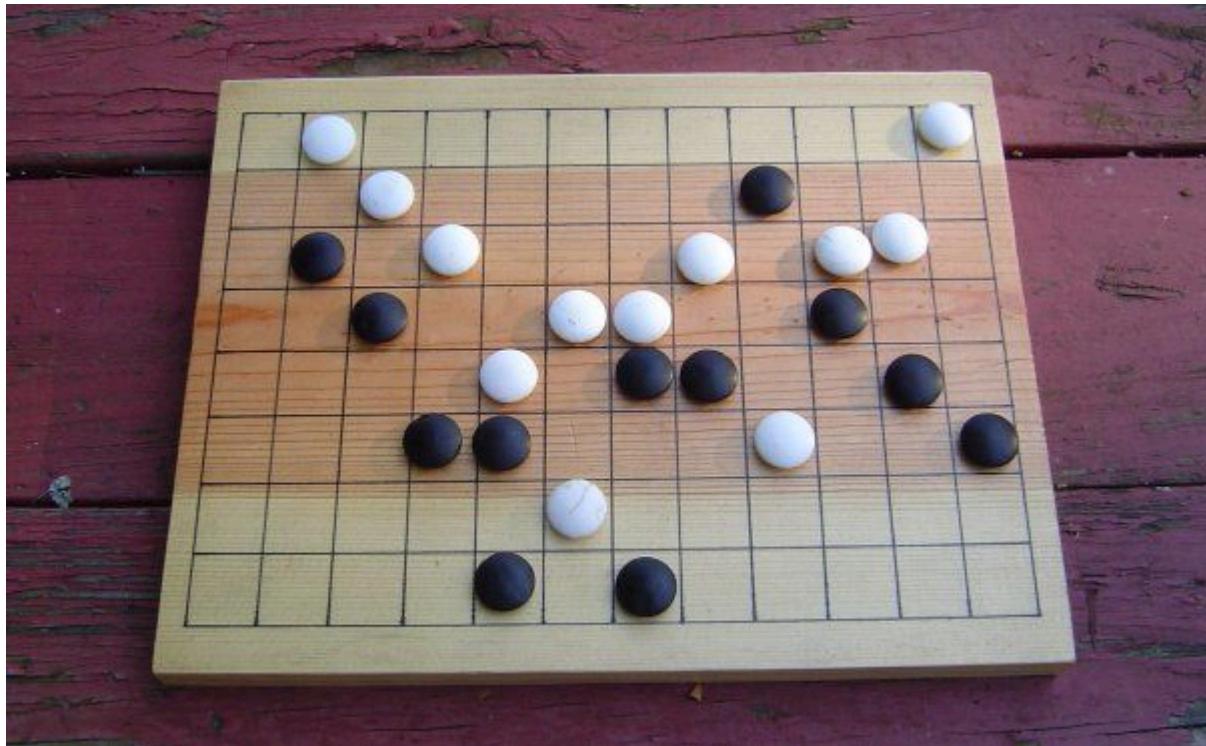


La petteia

La simplicidad de las reglas y la complejidad potencial que se desarrolla en el juego indica que este conjunto de reglas ofrecido debe aproximarse a aquellas que mantuvieron a los griegos y romanos fascinados por tantos siglos.

Las imágenes anteriores muestran más vasos con imágenes de Ájax y Aquiles jugando Petteia. Se encontró un fragmento de tablero en las excavaciones de Troya.



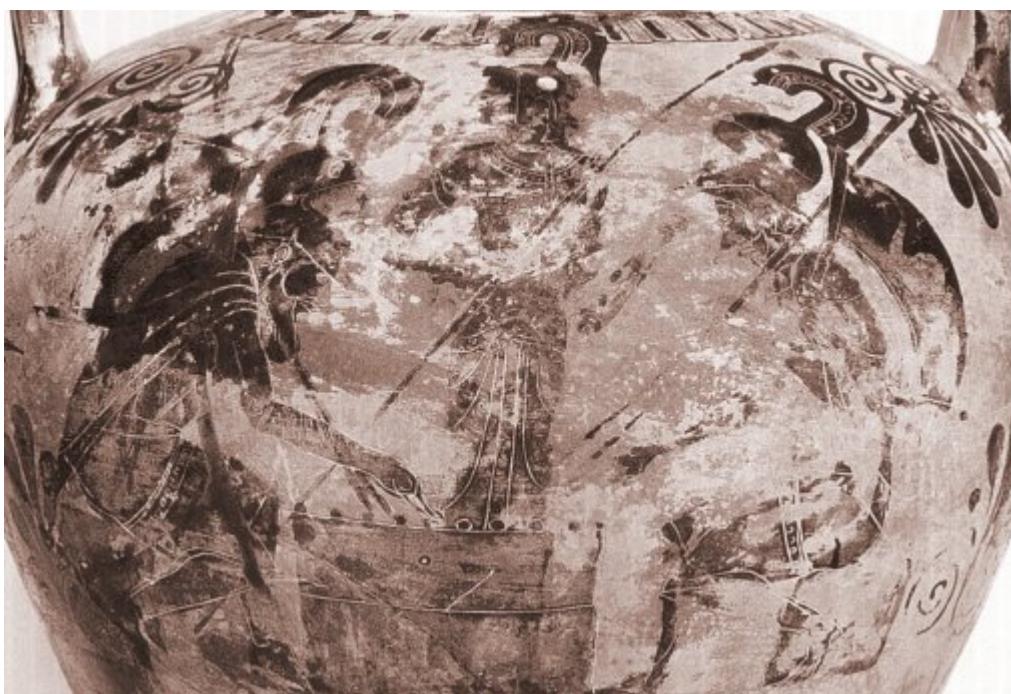


Se usa un tablero de 8 x 8. Se alinean en los ocho cuadrados del lado de cada jugador. Los conjuntos completos o casi completos aparecidos de piedras de vidrio y tableros sugieren que el número de piedras se correspondía con el número de cuadrados del lado de cada jugador. El objetivo es capturar o inmovilizar todas las piedras enemigas. Tiene unas reglas básicas:

1. Usar un tablero de 8 x 8 o 12 x 8

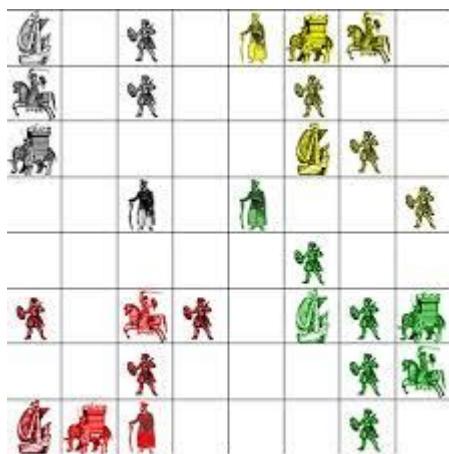
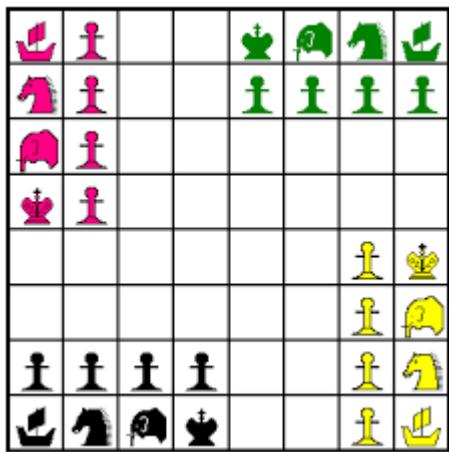
2. Las piedras están alineadas en la primera línea y las Negras juegan primero.
3. Las piedras se mueven como las torres en el ajedrez; ortogonalmente (horizontal o vertical, pero no diagonal).
4. Una piedra única es capturada cuando está rodeada por dos lados ortogonales.
5. Se pueden capturar muchas piedras cuando están rodeadas por dos lados ortogonales.
6. Se puede jugar una piedra entre dos piedras enemigas sin ser capturada.
7. No se pueden usar las «paredes exteriores» para capturar.
8. El primer jugador que mata a todas las piedras oponentes gana.
9. Un jugador puede ganar bloqueando las piedras enemigas de tal forma que no se puedan mover.

Con las reglas anteriores parece que ningún jugador sea capaz de hacer progresos a menos que se cometan errores.



La chaturanga

Este juego se practicó en el norte de la India. Las piezas corresponden a los 4 cuerpos del ejército: infantes, caballeros, elefantes y carros. El juego, consiste en matar o derrotar al ejército del rey enemigo. La partida se disputa sobre un tablero rojo y verde con 64 casillas; en él, 4 jugadores libran una batalla progresando con la ayuda de los dados.



Es el juego considerado como el antecesor del moderno ajedrez. Hay autores que lo consideran igualmente predecesor de los juegos de ajedrez chino (Xiang gi) y japonés (Xoghi). Esto provoca que el Chaturanga su evolución en el tiempo y geográficamente.

Las primeras referencias a un juego de este estilo parecen remontarse al siglo IV a.C., en la India.

Tales referencias se limitan prácticamente más al mundo de los mitos o se trata de citas tan genéricas que podría pensarse que se refieren casi a cualquier juego que se desarrolle sobre un tablero.

Sí se tiene certeza y suficiente documentación de que en la India, 800 años más tarde cuando fue invadida por los persas en el S.III d.C., existía ya hacía tiempo un juego de tablero llamado Chaturanga.

La palabra Chaturanga quiere decir en sanscrito «cuatro fuerzas», «cuatro cuerpos». Muchos opinan que el nombre alude a los cuatro cuerpos que componían los ejércitos de la India en aquellos tiempos (infantería, caballería, elefantes y carros), que se verían representados en el juego por cada una de las fichas. Mientras otros, entienden que las cuatro fuerzas a que alude el nombre es a los cuatro ejércitos (cuatro contrincantes) que en sus primeros tiempos se enfrentaban sobre el tablero de Chaturanga.

En los primeros tiempos del juego se enfrentaban cuatro ejércitos de ocho piezas cada uno (cuatro soldados, una torre, un caballo, un elefante y un rey o rajah), con colores diferentes para cada uno de los ejércitos, guiados por un jugador cada uno. El juego se desarrollaba por parejas, siendo aliados los ejércitos situados frente a frente. El objetivo del juego era eliminar a los dos reyes de las fuerzas rivales. El rey de los de cada pareja de aliados que primero fuera eliminado cedería sus fuerzas supervivientes a su compañero.



Este planteamiento es el origen de una nueva variante entre dos únicas fuerzas doblando sus piezas (dos caballos, dos elefantes, dos torres y ocho soldados), y pasando a convertirse el rey de uno de los ejércitos originales en el visir o consejero en esta nueva versión del juego. El juego en sus primeros pasos se desarrollaba mediante el lanzamiento de dados.

La leyenda india

Para Fírdusi, poeta persa, no ofrece duda el origen indio del ajedrez. En su Libro de los reyes (finales del siglo x), menciona una antiquísima leyenda india. Según esta, el juego se inventó a raíz de una sangrienta guerra de sucesión entre dos hermanas. Entonces, un consejo de sabios decidió reproducir la batalla en la que sucumbió uno de los pretendientes. Un enlosado de teca y marfil representaba el teatro de operaciones; sobre él, los sabios enfrentaron una serie de estatuillas que comprendía 2 filas de infantes y, tras ellas; dispuestos en forma simétrica a uno y otro lado del rey y de su general en jefe, 2 elefantes, 2 carros y 2 caballos con sus respectivos caballeros. Los sabios atribuyeron a cada una de estas fuerzas el papel que les había correspondido en la batalla, y lo simbolizaron mediante desplazamientos sobre las casillas. Tales desplazamientos se asemejan a los movimientos actuales de las piezas del ajedrez: el general en jefe no se aleja de su rey más de una casilla; el elefante avanza cada vez 3 casillas, franqueando los obstáculos para observar el campo de batalla en su conjunto, mientras que el carro lo atraviesa rápidamente; el caballo o caballero se desplaza 3 casillas en diagonal, y a él le corresponde el efecto sorpresa y la contraofensiva. En primera fila, cada infante avanza en línea recta con pasos lentos, golpeando a derecha e izquierda. Para corroborar su demostración.

Firdusi recuerda la composición del ejército comandado por el rey indio Paurava en el año 326 a.C. Éste presentó batalla a orillas del Hidaspo, con 3000 infantes, 4000 caballeros, 200 elefantes y 300 carros. Tal ejército se designa con el muy antiguo término india de chaturanga (de chatur, «cuatro», y anga, «miembros»), que alude a los cuatro cuerpos que lo integraban: infantería, caballería, elefantes y carros, pero fue vencido por Alejandro Magno.

Si quieres saber más pincha aquí:

1. [Evolución del juego](#)
2. [Viaje del ajedrez por el mundo](#)
3. [Práctica del ajedrez en Europa](#)