

EVOLUCIÓN DEL JUEGO

March 28, 2020

Categorías: Noticias, Revista



EL JUEGO ANTIGUO

La denominación castellana de ajedrez viene del árabe al-shatrang, aunque las otras lenguas románicas utilizan nombres derivados de la raíz latina scacunt (proveniente a su vez de la voz iraní shah, sustitutiva de la india rajah), que dará scacco en italiano, escac en catalán (registrado en Barcelona en 1058), el escaque castellano (luego desplazado por la palabra ajedrez), el esches anglo-francés, el eschac provenzal (1100 d.C.) y el eshec francés. Las árabes cuando ganaban el rey decían al-shah-mat (el rey está muerto), cuya pronunciación (al shacmat) ha ido cambiando hasta convertirse en jaque mate.

Las reglas aplicadas por As-Suli (siglo X) se refieren al juego antiguo, por oposición al juego nuevo, que se impondrá hacia finales del siglo XV: el shal, se desplaza en todas las direcciones una sola casilla cada vez. El fiz o visir se desplaza en diagonal una casilla cada vez. El rokh, la pieza más poderosa, avanza en línea recta en todos los sentidos.



El fil se desplaza en diagonal y puede saltar por encima de cualquier otra pieza. El faras puede saltar sobre todos los obstáculos. El baldaq avanza sólo en línea recta y captura en diagonal, y solo puede avanzar 1 casilla por movimiento, no captura al paso y no puede coronar.

EL JUEGO NUEVO

Se habla ya del Juego Nuevo, al juego del ajedrez de la dama en contraposición al viejo ajedrez. El papel de la dama en las nuevas denominaciones refleja su nuevo poder. desde 1510 en España y en Italia el Juego Antiguo se deja de mencionar, mientras que en Francia e Inglaterra se deja de nombrar a partir de 1530.



El Juego Nuevo difiere del Antiguo en varios puntos, sobre todo en dos: cambian las reglas y movimientos de la dama y del alfil por sus movimientos actuales. La dama puede desplazarse en cualquier dirección, siempre que el camino sin saltar otras piezas. El alfil, puede recorrer toda la diagonal. En contrapartida, las 2 piezas adquieren una potencia de la que antes carecían, sobre todo la dama, que pasa a ser más fuerte que la torre, pieza dominante en el Juego Antiguo.

El peón se aprovecha de esta ventaja cuando logra coronar y se le concede la posibilidad de avanzar 2 casillas en el primer movimiento. Como el peón puede coronar y convertirse en dama, ya no se sacrifica alegremente para despejar el camino. El rey, en su primer movimiento, solo puede jugar de una en una casilla desocupada, siempre que la casilla no este controlada por el rival. Nace el enroque, con un mínimo de 16 posibilidades hasta el siglo XIX que su libertad no modificada. El ritmo del juego se acelera, y la tensión entre los jugadores es más intensa. El nuevo enfoque exige aplicar una nueva estrategia, necesita observar el juego de su adversario desde el primer movimiento y así llevar a cabo su plan.

EL NOMBRE DE LAS PIEZAS

Los nombres de las piezas se fijan durante el Renacimiento.

El shah se convierte en el rey, roi en francés, re en italiano, könig en alemán, king en inglés.

El faras pasa a ser el caballo, cavalier, cavallo, springer, knight.

El peón, pion, pedone, bauer, pawn, sustituyen al baidaq.

La dama ha tenido un camino más tortuoso, en la India, es aparzen, en Irán, el nombre primero es farzin, luego en firzan, fir, fers y fierge, y de ahí en virgo o virgen, que dará en castellano dama, dame en francés, regina en italiano, dame en alemán, queen en inglés.

El rokh, término árabe que designaba al carro, es sustituido por el de torre, tour en francés, rocca o torre en italiano, turm en alemán, rook en inglés. Sin embargo, el rokh continúa en el verbo enrocar.

El elefante alfil, se conserva tal cual en castellano y dio origen al alfino italiano y al aufin francés, reemplazado más tarde por fou (bufon), lauffer en alemán y bishop en inglés.



Rey



Dama



Torre



Alfil



Caballo



Peon

Para saber más pinche aquí:

1. **Nacimiento del ajedrez**
2. **viaje del ajedrez por el mundo**
3. **Práctica del ajedrez en Europa**

