

Rey Batallador
y Otros Juegos de Ajedrez o Combate
con Naipes y Dados

Módest Solans Mur

© Módest Solans Mur, 1993
Calle Doctor Oliva 9, 18500 Guadix (Granada)
Depósito legal: GR-30-1993
ISBN (13) 978-84-604-7017-5

Impreso en
Imprenta San José. Plaza de las Palomas 12
18500 Guadix (Granada)

Preludio

Historias del Alfil y de la Reina

El Alfil antiguo y medieval saltaba a dos casillas en diagonal si n poder de captura en la primera. En su movimiento posterior, y actual, parece haber imitado el del Cocodrilo, Cocatriz, del «Gran Ajedrez» árabe, citado en el miniado códice que se guarda en El Escorial, *Libro de Ajedrez, Dados y Tablas* (Sevilla, 1283) por Alfonso X el Sabio, el del Explorador del «Ajedrez de Tamerlán», así llamado por ser el que gustaba de jugar este gran conquistador tártaro (muerto en 1405), o el del Courier («correo» o «mensajero») del «Ajedrez Courier», que todavía en 1616 se jugaba en la muy ajedrecística localidad alemana de Ströbeck.

A finales del siglo XV, la pieza llamada *Alfferza* o *Alférez*, que movía únicamente a un cuadro en diagonal, por lo que nunca podía encontrarse con su igual del bando contrario, comenzó a jugarse «a la Dama Rabiosa», o «a la Brava Reina», en las denominaciones de la época, con su largo movimiento actual, a semejanza, se dice, del Juego de las Damas.

Los ajedrecólogos son prácticamente unánimes en situar la innovación en algún lugar de la Corona de Aragón, datándola en el último tercio del s. XV: 1475, según Tassilo von der Lasa, en *Handbuch des Schachspiels* (Berlín, 1843); ó 1485, según sostiene H. J. R. Murray en su tratado *A History of Chess* (Londres, 1913). La publicación en Barcelona de los dos primeros escritos sobre el nuevo sistema es el más sólido de los argumentos que se aducen en prueba de esta tesis.

A finales del siglo se edita un poema anónimo en catalán, atribuido al fraile Fenollar, que describe una partida jugada con la nueva Reina, Dama o Dona, entre Francesc Castellví y Narcís Vinyolés. Y en *Repetición de Amores y Arte del juego de Ajedrez* (Barcelona, 1940), Juan Ramírez de Lucena, que fue embajador de los Reyes Católicos, explica las normas del nuevo sistema, que en pocos años se impuso en toda Europa.

Corrían los tiempos de la unión de Castilla y Aragón en las personas de Isabel y Fernando, cuando la divisa de éste –*Tanto monta desanudar como cortar*– deja paso a la conyugal *Tanto monta, monta tanto...*, cuando se lucha por Guadix, Almería, Málaga, Granada..., por la hegemonía peninsular, europea y mediterránea, años en que el hacer político y diplomático de Fernando va inspirando más de una página de *El Príncipe*, de Nicolás de Maquiavelo...

No se ha reparado, que yo sepa, en ésta que, si no jugada maestra o poderosa alegoría militar de Castilla y de su reina Isabel, sí resulta, al menos, una más que curiosa coincidencia histórica.

El rey: algo más que enrocar

En nuestro juego oficial de ajedrez actual –porque en el tiempo y en otros ámbitos culturales han existido y existen numerosas modalidades¹–, en el lance del enroque, jugada eminentemente defensiva y conocida por todos, el Rey mueve dos casillas en la horizontal por una sola vez durante cada partida y bajo determinadas condiciones.

En la Edad Media el Rey, en algunos sistemas, podía: a) ir dos casillas en todas direcciones, b) jugar como Caballo en el primer movimiento o para rehuir el primer jaque, c) andar tres o más pasos en su primer movimiento sin poder cruzar casilla atacada, d) no saltar estando en jaque...

1. *Evolución del Ajedrez: 40 siglos*, de Gabriel Vicente Maura (Madrid, 1980), ofrece una panorámica muy completa y amena de la historia del juego que todo aficionado al ajedrez debería conocer y disfrutar. El autor, portorriqueño, es creador del Ajedrez Moderno, que añade la pieza llamada Ministro, con los movimientos de Alfil y Caballo y el correspondiente peón, sobre tablero de 9x9 casillas.

Arnous de Rivière propuso en 1880 que el Rey tuviera la facultad permanente de mover también como Caballo², y el inglés Falkener dio a conocer, en «The British Chess Magazine» (Londres, 1982), el Rajá, Rey que combina los movimientos de Dama y Caballo.

Si convenimos en dar a la pieza del Rey mayor movilidad y potencia de juego, estaremos entrando en los dominios del Rey Batallador.

Pongamos que el Rey Batallador mínimo pueda mover, en defensa o en ataque, dos casillas en horizontal, pero sólo en la primera línea, y el máximo Rey Batallador sea aquel cuya potencia de juego consista en mover y capturar como el Rajá de Falkener: indistintamente como el Caballo y la Dama actual.

Entre un nivel y otro fácil resulta deducir el resto de posibilidades de Rey Batallador, sin salirnos del marco de los movimientos de las piezas actuales³.

«¡Pero tal Rey en ajedrez es imbatible!» –se dirá– «¡Y va a ser peor el remedio de la reforma que las enfermedades que se tratan: el mal de tablas, la saturación en el conocimiento teórico del juego o los progresos de la informática acorralando al ajedrez de los hombres...!» –se podría añadir.

Obviamente, al Rey Batallador, en cualquiera de sus grandes posibles, hay que imponerle alguna limitación, pues de lo contrario resultaría prácticamente invulnerable y la mayoría de las partidas podrían acabar en tablas. Tres parecen ser las restricciones posibles más efectivas y razonables:

- a) Que el Rey Batallador no pueda, en ningún caso, atravesar casilla atacada –batida– por pieza enemiga.
- b) Que tal limitación únicamente rijas al recibir jaque, es decir, para escapar al ataque y para capturar la pieza que le amenaza⁴.
- c) Que el Rey Batallador, al recibir jaque, mueva a un solo cuadro contiguo –o sea, como el rey clásico– excepto si puede tomar pieza, la que le da jaque u otra, y se decide a hacerlo.

De la combinación de estas tres limitaciones con los distintos reyes posibles según el movimiento que se acuerde surge un considerable número de variantes. En su exploración y prueba hemos fatigado durante años los tableros y la paciencia de familiares, amigos y conocidos; menos mal que algunos de ellos, para alivio del autor, conceden haberlo pasado muy bien, a veces.

Y aunque sólo la práctica podrá validar como mejor –al menos como más aceptado– uno u otro sistema, esa experiencia, aunque naturalmente limitada, ha demostrado que la opción C es la que antes y más fácilmente se asimila y acepta, tanto por aficionados abiertos a los cambios y a la experimentación como por los ajedrecistas más ortodoxos y reticentes a cualquier innovación aun a título de juego o divertimento.

Como quiera que la inclinación por esta forma de limitar la fuerza del Rey Batallador suele ir unida a la preferencia porque éste mueva como la Reina o Dama, vamos a hacer de esta variante propuesta concreta y a entrar en el detalle de sus peculiaridades y reglas de juego.

2. Citado por Joseph Boyer en su obra en dos volúmenes *Les jeux d'échecs non-orthodoxes* (París, 1951).

3. Fuera de ese marco, las posibilidades se multiplican con sólo hojear la citada *Evolución del Ajedrez: 40 siglos*, en especial la sinopsis de las variaciones habidas en los movimientos de las piezas, capítulo III, páginas 199-203. Puede verse también, del autor de estas páginas, el folleto *Ajedrez de los Infantes y otras variaciones* (Sevilla, 1981).

4. Adviértase que este sistema permite el jaque al Rey contrario con el Rey propio e incluso el jaque mate ejecutado de Rey a Rey; siempre, claro está, que medie casilla no atravesable por hallarse batida.

Ajedrez de Rey Batallador

El Rey Batallador se desplaza y captura como la Reina Brava o Dama actual: a cualquier distancia del tablero en horizontal, vertical o diagonal.

Pero, al recibir jaque, para rehuirlo, sólo puede mover a un paso o casilla en cualquier dirección, como el Rey clásico, excepto si decide tomar por sí mismo pieza, ya sea aquélla que le amenaza u otra.

En todo caso, en su siguiente turno de juego, recupera toda su fuerza de desplazamiento y captura; siempre, claro está, que no haya recibido un nuevo jaque.

Se suprime la facultad de enroque.

Se admite, e incluso se recomienda, la colocación libre inicial de las piezas, por turno, por sorteo, por movilización secreta, con separador interpuesto o por otro procedimiento, según acuerdo previo entre los jugadores o dispuesto en el reglamento de competición.

El juego finaliza por jaque mate o abandono, por acuerdo de empate o situación de tablas, y por rey sin piezas o robado. Tres finales posibles que bien pueden puntuarse en tres escalones: 1-0, 0'5-0'5 y 0'75-0'25, respectivamente.

Juegos de Ajedrez con naipes

Dios mueve al jugador y este, la pieza.
¿Qué dios detrás de Dios la trama empieza?

Jorge Luis Borges, *Ajedrez*

Juego el juego por el juego mismo

Arthur Conan Doyle, *Sherlock Holmes*

Desde el comienzo existe un juego de posibilidades
y de probabilidades, de buena y de mala suerte,
que aparece en todos los hilos de su trama
y hace que de todas las ramas de la actividad humana
sea la guerra la que mas se asemeje a un juego de naipes.

Carl von Clausewitz, *De la guerra (Libro 1)*

Breiskol dice que se corresponden entre sí los juegos
del ajedrez y de los naipes. En su concepto los naipes
no conservaron más que la mitad de las piezas
del otro juego, que son: rey, general, elefante,
caballo, dromedario, peón, convirtiendo los peones
en cartas sencillas de numero progresivo.

Cesare Cantù, *Historia Universal*

Heráldica aplicada

Scuta lectissimis coloribus distinguunt
Tacitus, *De moribus Germanorum*

La heráldica se ha asociado en ocasiones al ajedrez, si bien siempre con carácter ornamental o de referencia y evocación históricas.

Aquí se propone su uso y se reclama su funcionalidad originaria –un sistema de signos *en*, de *insignias*; una lengua, en fin– que se aplica a individualizar, con un efecto nuevo, las piezas de aquellos juegos llamados de mesa que simulan o reproducen un combate, y en particular del más ilustre y difundido de todos ellos, el ajedrez, en cualquiera de sus variantes, de manera que la señalización de las fichas remite a unos naipes (o a unos dados, etc.), cuya tenencia (o posición de caída) condiciona en mayor o menor medida el juego de las piezas y su suerte sobre el campo.

A la izquierda, el León de Inglaterra, Rey en *The Royal Beasts Chess Pieces*, de Sulpercast Ltd (colección particular). Arriba, un Peón del ajedrez de Carlomagno y escudo ajedrezado en gules y oro de *Juegos de la Guerra antigua* (inédito del autor). Sobre estas líneas, ilustración del *Ajedrez de los Infantes y otras variaciones* (Sevilla, 1981).

Los naipes

La representación gráfica (sea ésta figurativa, abstracta, simbólica, total, parcial, simplificada, por colores, líneas, formas o dibujos, o por combinaciones de estos elementos entre sí o de unos con otros), en cartulina o similar, de cada una de las piezas o fichas del juego es la carta o naipе (del árabe *naïb*, con el significado literal de *representante*). El conjunto de estas cartas, en número variable de representantes por figura, constituye la baraja.

En función de las fichas que se utilicen, la diferenciación de éstas entre sí y su representación en los naipes se realizará de distintas maneras.

Si se usa un juego de piezas en el que cada una de ellas es visiblemente diferente a las demás –como ocurre en aquellos ajedreces, mal llamados «de fantasía», que reproducen determinadas batallas o contiendas, con personajes históricos o legendarios, animales mitológicos, etc.–, la correlación pieza-naipе o pieza-dado resulta evidentemente sencilla de conseguir: basta la reproducción gráfica de la figura en el naipе o en la cara del dado.

Pero sí, como es lo más frecuente, se juega con seis piezas diferenciadas por su forma y que en distinto número integran el set completo de fichas –ocho peones, dos torres, dos caballos, dos alfiles, una dama y un rey por cada bando–, en tal caso es preciso proceder a su diferenciación, que habrá de ser común para ambas formaciones, a fin de que los contendientes puedan usar una única baraja o los mismos dados.

En el caso del ajedrez actual de 64 casillas y 16 fichas por jugador, este sería el caso de las piezas convencionales más extendidas: las *staunton* o inglesas –adoptadas prácticamente en todo el mundo–, de las españolas, francesas, etc., y en general de todos los juegos de piezas abstractas, figurativas y de fantasía (con fichas representando personas, animales, cosas o formas) constituidos a partir de seis trebejos básicos.

En rigor y por economía de signos, no todas las piezas requerirían marca, pues Rey y Dama ya se diferencian por su forma; y de las restantes, uno de los ocho peones, un alfil, un caballo y una torre tampoco la precisarían para singularizarse. No obstante, parece recomendable por coherencia estética, tanto de las piezas sobre el tablero como de los naipes en la baraja, que todas las fichas ostenten indicadores que las singularicen, aunque con ello se incurra en alguna redundancia.

Las piezas individualizadas

Las posibilidades señalización, heráldica o no, son prácticamente ilimitadas, a salvo, claro está, las banderas, escudos y distintivos en general con titularidad reconocida y registrada o protegida. Ello permite la aplicación de este sistema a cualquiera de los ajedreces –o juegos que se

practiquen con varias fichas– conocidos o por conocer, sea cual sea el número de piezas o de casillas, la forma de unas y otras, y el reglamento de juego. Simplemente, a mayor número de fichas, mayor número de insignias o distintivos habrá que utilizar y de complejidad creciente.

De entre tantas posibilidades, y para el ajedrez actual, se propone como principal opción, sin renunciar a ninguna otra⁵, la más elemental y efectiva para la función que se persigue: el uso de los ocho distintivos cromáticos del blasón (los seis colores y dos metales heráldicos).

Después de realizar numerosas pruebas, sugerimos como básica –por permitir una diferenciación óptima entre las parejas de piezas iguales en forma y en la posición inicial convencional– la concreción siguiente, siempre referida a la pieza mayor que se cita y a uno de los peones:

Rey, oro (o color amarillo); Dama, plata (argén o blanco); Alfiles, azur (azul) y sable (negro) respectivamente; Caballos, gules (rojo) y sinople (verde); y Torres, anaranjado (orange) y púrpura (morado). En los juegos de piezas torneadas ya definidos, las áreas idóneas a marcar parecen ser el cuerpo estilizado o bien la base o peana de la ficha, bien en su totalidad o en parte de las mismas.

En piezas figurativas puede resultar indicado colorear el escudo, la cimera, el vestido o una parte de la indumentaria, la bandera, el estandarte, etc., según los casos y siempre que se garantice la función, es decir, una óptima diferenciación de la pieza individualizada en cualquier posición, respecto a las de su propio bando y a las del rival.

Ni que decir tiene que cuanto menor sea la señalización de las piezas, menor será la distracción visual que se sufra si se desea usar el mismo set de piezas para practicar el ajedrez sin naipes. Puede utilizarse, a tal fin, cualquier sistema eficaz de marca de quita y pon: cordones, gomas elásticas, adhesivos o montables, como escudos, cascos, cimera, estandartes, plataformas o bases, etc., lo que por otra parte facilitará la práctica de algunas variantes de juego que más adelante se explican.

Igualmente se comprende que, empleándose los colores heráldicos para individualizar las piezas, estos colores deben ser descartados para señalar la oposición de ambos bandos en blancas y negras, especialmente en lo que se refiere a las negras; madera clara y oscura es una alternativa, por lo demás bastante difundida, a tener en cuenta; marfil y caoba, etc. Si se opta por piezas oro-plata (o similares), los dos metales heráldicos deben representarse con los colores equivalentes tradicionales: amarillo y blanco, respectivamente. Si bien, tanto en un caso como en otro, puede optarse por dejar sin marca las piezas afectadas, lo cual puede resultar casi necesario si se desea diferenciar varios sets de piezas para disfrutar de alguna de las numerosas variaciones de ajedrez para cuatro jugadores.

Por otra parte, no hay ninguna razón, que no sea la propia tradición heráldica, para limitar los colores a los estrictamente reconocidos como heráldicos, y si abrimos la carta de colores y tonalidades a todas sus gamas, sin excluir las metalizadas, las posibilidades de señalización son realmente infinitas, con las únicas restricciones que imponga una fácil diferenciación de los signos o grupos de signos. Y otro tanto cabe decir de las «cargas» o motivos (líneas, formas, dibujos...), pues la referencia a la heráldica o blasón debe entenderse en su sentido más amplio de conjunto de insignias: un sistema de individualización de las piezas o fichas por cualquier procedimiento y/o marca que haga posible su representación diferenciada en naipes, dados u otro soporte.

El naipе como representante

La representación gráfica de las piezas en los naipes ofrece a su vez innumerables posibilidades, de las que habría que descartar en la práctica las menos funcionales.

Como puede deducirse de lo expuesto, en el diseño del naipе debe figurar la pieza y la marca que la individualiza, sea la marca color, líneas, formas, dibujo o sus combinaciones. Para piezas torneadas individualizadas con los colores descritos, puede utilizarse un juego de naipes como los

5. Por ejemplo: los ocho palos de las barajas francesa (corazones, tréboles, picas y diamantes) y española (oros, copas, espadas y bastos) forman, juntos, un sistema de signos válido para individualizar las piezas del ajedrez. (Al gran Lewis Carroll... *in memoriam*).

que se reproducen a continuación, sin descartarse, naturalmente, otras materializaciones más artísticas u ornamentales que se diseñen.

La principal ventaja de una baraja de este tipo es que puede ser usada con cualquier set de piezas, por su diseño universalmente conocido y aceptado.

Se propone una baraja-tipo de 64 naipes, cuatro por cada pieza, de uso indistinto por ambos bandos, pues las señalizaciones son comunes: cuatro cartas de rey, cuatro de un caballo, cuatro del otro, cuatro de una torre, etc.

Asimismo, como opción, cada baraja dispone de 4 comodines, con motivos ajedrezados, bufonescos, apocalípticos, diablescicos, alegóricos de la muerte del tiempo u otros, que representan a cualquier pieza.

Se deja a criterio de los jugadores la ampliación del número de naipes añadiendo otra baraja completa o parte de ella. Por un lado, el aumento de naipes ensancha la incertidumbre; por otro, evita tener que barajar de nuevo si la partida se prolonga.

En las páginas que siguen, y a título de ejemplo, se presentan algunos posibles naipes de distintas barajas, estilos y épocas. En la siguiente, las que corresponderían al Lewis Chess, así llamado por haberse encontrado en la isla escocesa de ese nombre. Las figuras originales, talladas en dientes de foca, se conservan en los museos de Edimburgo y Británico. (La pieza de la torre, en cambio, está confeccionada a partir de piezas de un ajedrez germánico del siglo XIV). A continuación, naipes inspirados en diseños heráldicos del siglo XIX y estilo modernista para la Dama, una Torre, un Caballo y un Alfil.

En esta lámina y en la siguiente, siete naipes de una baraja inspirada en dibujos del *Züricher Wappenrolle*, la más antigua colección alemana de armas (primera mitad del siglo XIV) que contiene más de quinientos escudos y cimbras, y del *Wapenboeck* del Heraldico Gelre, Claes Heymen (1334-1372).

Cómo jugar con naipes

Todo juego se rige por unas reglas comúnmente aceptadas, reglas que en cualquier momento pueden ser variadas de mutuo acuerdo por los jugadores o por los organizadores si se juega en competición. Por otra parte, el encuentro de estos dos juegos, el de naipes y el de piezas, con tanta historia y variaciones en su práctica cada uno, permite tal cantidad de modalidades de juego que las que aquí se dan son solamente indicativas –y susceptibles de cambio, como otras que se prefieran entre las posibles y así se convengan.

Jugando a carta robada

Esta es la forma más sencilla de jugar con naipes, y, aunque aparentemente algo sosa, puede resultar útil para el aprendizaje, los solitarios e incluso para alguna modalidad de juego periódicamente forzado.

En cada turno, el jugador roba una carta y mueve forzosamente la pieza en ella representada. Si no puede moverla o ya no dispone de ella, el turno pasa al otro jugador. El enroque es jugada de Rey.

El principal inconveniente de este sistema estriba en que en las primeras jugadas, si se juega con la posición inicial establecida actualmente, hay muchas piezas inmovilizadas. Puede agilizarse el comienzo acordando colocación libre de las piezas o situando, antes de empezar, todos los peones o alguno de ellos en la tercera línea.

Con cartas en mano

Al comenzar la partida, se reparten cartas (se recomienda un mínimo de 6 y un máximo de 16 por jugador) y se dejan las restantes sobre la mesa para ir robando o, en su caso, reponer los descartes.

A la vista de sus naipes, el jugador a quien corresponda la salida decide que pieza, de las representadas en las cartas de que dispone, desea mover. Pone la carta boca arriba sobre la mesa, mueve la pieza representada, roba una carta y pasa el turno. El otro jugador hace lo propio y así sucesivamente, hasta que uno de los contendientes logre la captura o rendición del Rey adversario.

Si en el transcurso del juego y como consecuencia de la sucesiva pérdida de piezas, un jugador no tiene en su mano naipes que le permita mover ficha, deberá desprenderse de una carta cualquiera, pasar el turno sin mover y robar otro naipes. Ante esta eventualidad, que puede darse

con alguna frecuencia si la partida se prolonga, se sugiere que se acuerden, siempre antes del inicio del juego, normas concretas, como el descarte y reposición de varios naipes, con o sin pérdida de la vez u otras reglas que se convengan. Si se agotan las cartas a robar, se procederá a barajar de nuevo y a continuar el juego.

Dos jugadas por carta

Otra forma interesante de jugar al ajedrez con naipes es igual en todo a la expuesta, con la salvedad de que cada naipe permite mover dos veces la pieza que representa. Para el primer movimiento el jugador pondrá boca arriba la carta de la pieza a mover en una zona predeterminada de la mesa para cada contendiente, y para efectuar el segundo movimiento –que podrá demorarse hasta el turno de juego que estime conveniente– la depositará en la zona determinada para los descartes comunes de ambos jugadores. En esta modalidad solo se robaría al desprenderse definitivamente del naipe, esto es, tras el segundo movimiento.

Otras modalidades

Dos variantes más se pueden practicar –y no queremos ser prolijos en la enumeración de posibilidades– si, jugando como ya se ha dicho, en lugar de robar carta al desprenderse de una, se aplaza la reposición de naipes al momento en que se agotan todos.

Otras modalidades son posibles estableciendo descartes múltiples en cualquier momento del juego, de mutuo acuerdo o a petición de uno de los jugadores, con o sin pérdida del turno, etc.

Estrategias libres

Si se acuerda situar las piezas sobre el tablero tras el reparto de las cartas, cada jugador podrá disponer sus fuerzas de acuerdo con una estrategia basada en los naipes que le hayan correspondido y cada partida será una batalla distinta incluso antes del primer movimiento.

La colocación de las piezas deberá hacerse por turnos, si se realiza a la vista de ambos jugadores, o mediante un separador que impida ver el despliegue que prepara el contrincante.

Sistemas mixtos

Todas las modalidades descritas, y otras posibles, pueden practicarse estableciendo cada equis movimientos uno o varios turnos de juego libre. Y viceversa jugando básicamente de forma convencional.

Un sistema mixto muy interesante es el que podríamos llamar progresivo o «de liberación». Consiste en que una pieza se puede jugar libremente –esto es, por decisión del jugador y sin gastar naipe– a partir del momento en que se posee una carta representante, dos o las que se establezcan antes de comenzar la partida. La pieza afectada deberá marcarse –o más propiamente: desmarcarse– para indicar que ya juega libremente; véase al respecto lo dicho acerca de la señalización de quita y pon con adhesivos o montables en el capítulo «Las piezas individualizadas».

Juegos de ajedrez con dados

Una mayor intervención del azar se consigue jugando con dados. Ya los antiguos hindúes practicaban el juego llamado *Chaturanga* –una variante primitiva, o quizás el ajedrez originario, para cuatro jugadores– utilizando dados alargados para mover las piezas. Y en el *Libro de Ajedrez, Dados y Tablas* (Sevilla, 1283), editado por el rey Alfonso X, el Sabio, se da cuenta del uso de dados de ocho y siete llanas para jugar al *Grande Acedrex* –semejante al conocido como *Ajedrez de Tamerlán*– y *Acedrex de las Diez Casas*, respectivamente, para que con su utilización «se juegue más ayna», lo que viene a significar: más deprisa y más fácil.

Aquí se propone el empleo, no de dados con números o incisiones en sus diversas caras y en proporciones aproximadas de representación pieza-dado, como en aquellos, sino de dados en cuyas caras estén representadas todas las piezas en juego, en proporción exacta e individualizadas.

Lo dicho para la singularización de las piezas y su representación en los naipes es aplicable a

los dados, sustituyendo las cartulinas por las caras o llanas de estos, si bien el número limitado de poliedros regulares existentes, cinco, va a condicionar las posibilidades.

Si nos decidimos por el icosaedro regular, dispondremos de veinte caras triangulares, con lo que, una vez representadas las dieciséis piezas, nos sobran cuatro llanas que podemos convenir en usar como comodines que sirvan para mover cualquier pieza a libre elección del jugador.

Otra posibilidad consiste en usar dos octaedros regulares, uno para las ocho piezas mayores y otro para los peones, por ejemplo. Lanzados los dados, el jugador elige cuál de las dos piezas representadas quiere mover. O bien, si se conviene en jugar dos piezas por turno, y se dispone de ellas sobre el tablero, mover ambas.

La utilización de dos dodecaedros permite jugar como con los octaedros y deja, además, cuatro caras libres por dado, que ocupamos con comodines, pudiendo establecerse movimiento libre con la aparición de dos comodines o de uno solo. El juego completo mínimo de dados se compone, pues, de un icosaedro, dos dodecaedros, tres hexaedros y dos octaedros, pudiéndose practicar, usándolos en distintas combinaciones, numerosas variaciones, así como sistemas mixtos con o sin naipes.

Si se utilizan tres dados cúbicos tendremos representadas en sus dieciocho caras las dieciséis piezas y dos comodines. La forma de jugar, como puede deducirse, es semejante a la expuesta para los octaedros y dodecaedros.

Entendemos que deben desecharse, en la práctica, los dados de cuatro caras o tetraedros por su excesiva angulosidad y casi nula capacidad para rodar, así como por necesitarse en número de cuatro.

En la materialización de los dados es importante, al menos funcionalmente, cuidar que lo representado en caras adyacentes no pueda inducir a confusiones visuales por colores o formas semejantes.

En las figuras que siguen representamos los poliedros propuestos como dados –en alguno de sus posibles desarrollos sobre el plano– para piezas individualizadas del ajedrez actual de dieciséis trebejos por bando, a excepción de los tetraedros, por las razones expuestas, y de otros poliedros irregulares utilizables, como algunos prismas.

Variaciones

(recomendadas para jugar a Rey Batallador y con naipes o dados)

Alfil que maniobra

Ejnar Kristensen propuso en 1948 variar el movimiento del Alfil de manera que este pueda desplazarse, sin captura, a un cuadro contiguo en derecho, maniobra que constituye una jugada y que permite al Alfil jugar por todas las diagonales del tablero. Hemos probado esta variación, interesante en si misma⁶, en el ajedrez con naipes y dados, y no dudamos en recomendarla, pues agiliza en mucho el juego de esta pieza al tiempo que aumenta su potencia.

Movilidad del Peón

En cuanto al Peón, y para evitar su inmovilización, entendemos que se le debe de facultar para andar y capturar como lo hace en la actualidad y, además, como mínimo, para desplazarse libremente a las dos casillas que ahora sólo puede ocupar mediante captura.

Yendo un poco mas lejos, proponemos que el Peón mueva a un paso en cualquier dirección y tome pieza en diagonal⁷.

6. Publicada en «Arbejder Shak», revista de la Federación Danesa de Ajedrez (Copenhague, 1948), la propuesta incluía añadir una segunda Dama y facultar al Peón para retroceder un paso en la columna.

Si se opta por esta variación, es posible prescindir de su coronación o transformación en otra pieza al alcanzar la octava horizontal, pues su movimiento en todas las direcciones le permite seguir jugando como tal.

Caballería ligera

El Caballo se convierte en una pieza temible -¡más temible!- si se acuerda añadir a su peculiar movimiento el de desplazarse, sin captura y sin salto, a cualquier distancia tanto en derecho como en diagonal: una verdadera caballería ligera⁸.

Jugarse el rey

Por último, quizá no sea ocioso señalar que, jugando al ajedrez con naipes, el jugador cuyo rey, Batallador o no, ha recibido jaque puede -arriesgando mucho, y más si se juega con comodines, o haciendo de su necesidad audacia- sostener la amenaza especulando con la posibilidad de que se trate de un farol y el contrario no disponga de la carta necesaria para ejecutar la jugada decisiva y final de la partida.

7. En 1750, Sire de Légal propuso invertir la forma de juego de los peones: avance en diagonal y captura al frente en la columna. Edmund Nebermann insistía en la propuesta en el número de agosto de 1926 de la revista alemana «Funkschach». Desde entonces la variación se conoce como *Ajedrez Berlínés*.

8. Véase, respecto a los desarrollos de la infantería y la caballería en ajedrez, del autor, el citado *Ajedrez de los infantes...* y también el *Ajedrez del Infanzón* (Córdoba, 1983).

Por unos juegos de ajedrez reunidos

Es un accidente que dentro
del desarrollo del ajedrez ordinario
hayamos distraído nuestra atención,
por un milenio, algo más que suficiente,
de otras variedades de ajedrez.

En tiempos venideros
el Ajedrez Ordinario recalará
naturalmente a su sitio lógico
de una especie particular de ajedrez
en medio de infinidad de otros.

Thomas Rayner Dawson, *The Chess Amateur*

El rey de los juegos, y antes, juego de los reyes, el ajedrez, de puro prestigio intelectual, ha ido dejando de ser un juego, sobre todo en Occidente desde hace poco más de un siglo, para convertirse en, digámoslo así, *otra cosa*. Y quienes saben perfectamente que «*el ajedrez desarrolla la inteligencia, pero sólo para jugar al ajedrez*», parecen ser los más interesados en que esta certeza no sea conocida y debidamente valorada por el público en general. Lo cual, si bien se mira, podría considerarse casi un delito de lesa humanidad, porque, por un lado, priva al común de las gentes del disfrute de una de las grandes creaciones del espíritu y, por otro y al a vez, distrae de tareas y pensamientos más benéficos y provechosos a algunas de las mejores cabezas de cada generación, y todo ello bajo la capa de las más grandilocuentes declaraciones de principios e ilustraciones despóticas. Cuando Einstein dijo «*Dios no juega al ajedrez*» estaba quizás refiriéndose a esto.

Pero volvamos a nuestros juegos.

La pregunta: "*¿Echamos un ajedrez?*" tiene centenares de respuestas posibles si se dispone de las piezas precisas y sus correspondientes tableros, naipes, dados, ruletas, tabas, et cetera (porque la individualización de las piezas hace posible su representación en cualquier soporte), relojes de arena con distintos tiempos... y, desde luego, de una buena historia –como la citada *Evolución*...– de este juego sin igual. En definitiva, unos Juegos de Ajedrez Reunidos.