

Introducción

Estimado lector y... futura "víctima",

Esta breve antología de 222 problemas está particularmente destinada a ajedrecistas como usted, que piensan que el Ajedrez no es más que lucha, competición, resultados, puntuación ELO, etc., y que sólo consumen libros del tipo "Piense y juegue (si es que puede) como un Maestro", "Conviértase en un *killer* con la Grünfeld", o el "incomestible" texto alfa-numérico del popular Informator.

Como ya conozco de sobra la mayoría de las "pegas" que va usted a alegar en torno a los problemas de mate, por haberlas oído en muchas ocasiones, se las voy a enumerar de entrada:

- a) Los problemas son puras elucubraciones de compositores especializados en este campo, y no tienen ningún valor práctico para el jugador de torneo.
- b) Presentan siempre situaciones confusas y poco ortodoxas, en las que el gran desequilibrio material se combina con una disposición estrafalaria de las piezas.
- c) No ofrecen la tensión habitual de la lucha ajedrecística: cuando una posición está ganada o más que ganada, deja de interesarme, y no me preocupa saber si puedo lograr el mate en 2, 3, 4 o x jugadas...
- d) En otras palabras, cuando estoy frente al tablero, me gusta contestar a la pregunta ¿QUÉ puedo hacer en la posición de mi partida? y no ¿CÓMO puedo resolver el enigma planteado por otro señor?

¿Acaso no es éste un buen resumen de sus ideas con respecto a los mencionados problemas?

Ahora me toca hacerle entender que su postura, hecha de prejuicios absurdos, no le deja acercarse a un mundo repleto de interés y fantasía, incluso para un jugador "práctico". He aquí algunas de sus virtudes, que usted parece haber borrado de un plumazo:

- a) Resolver un problema es ante todo enfrentarse a un reto y dilucidar un enigma, lo cual favorece el desarrollo de la atención y la aplicación de un método de investigación lógica. Además, lo propio de cualquier ajedrecista es aceptar desafíos.
- b) Dar con la clave oculta, a menudo tan hermosa como espectacular, le permitirá cultivar su sensibilidad estética y capacidad contemplativa, en una época en que dichas facetas parecen estar relegadas a un puesto secundario.
- c) Los problemas tienen una gran utilidad, aunque usted no esté dispuesto a admitirlo: desarrollan la "visión del tablero" del jugador, es decir su captación de temas y maniobras de tipo geométrico que resultan tan esenciales en la práctica del noble juego, y le enseñan a ver "lo que existe realmente", desconfiando de apariencias y espejismos.
- d) Por fin, pueden ser resueltos por personas que sólo conocen la marcha de las piezas, ya que no hacen intervenir los conceptos estratégicos y tácticos usuales en una partida.

¡Hasta su propio hijo puede ayudarle a resolverlos!

Por supuesto, para llegar a ser un buen solucionista, tendrá que "cambiar de chip" y darse cuenta de que una composición de mate plantea problemas de naturaleza muy distinta a los habituales: deberá luchar contra las ilusiones ópticas, los actos reflejos y las impresiones tan nefastas que afectan a nuestros juicios "a priori", y aceptar un tipo de lógica distinta, que favorece el uso universal del Zugzwang (obligación de jugar perdedora).

En breve, este cambio de registro le vendrá probablemente muy bien para alejarle de la rutina y hacerle pasar excelentes ratos durante su tiempo de ocio.

La presente antología consta de 3 capítulos de 64 diagramas cada uno (de *, **, y ***, según el grado de dificultad) y de un cuarto capítulo de 30 ejercicios, en donde se muestran diversas curiosidades y ejercicios de lógica basados en el Ajedrez.

Aunque el proceso de selección de los problemas abarcó un periodo de casi 5 años (1998-2002), lo suficiente para elegir ejemplos "limpios" y diagramas interesantes para la mayoría de los solucionistas, el plazo de redacción quedó finalmente limitado a tan sólo ¡cuatro! semanas, ante la llegada inminente de la Feria del Libro.

Con todo, he intentado que el texto de presentación de cada ejercicio sea tan ameno como instructivo, haciendo un uso profuso del humor (¡que tanto le hace falta a este juego!), de citas literarias y de proverbios sacados del refranero internacional.

Estimado lector, le ruego me disculpe si, en ocasiones, me he metido demasiado con usted: no puedo evitarlo, pero en el fondo, sepa que le aprecio... De todos modos, da igual, porque sé que "Dios me perdonará: es su oficio". (H. Heine)

Ahora, sólo me queda desearle que pase momentos muy gratos tratando de resolver estos selectos problemas, perlas de la composición que, junto con los estudios, desempeñan sin lugar a duda un papel fundamental en el Arte del Ajedrez.

René Mayer
remay47@yahoo.es

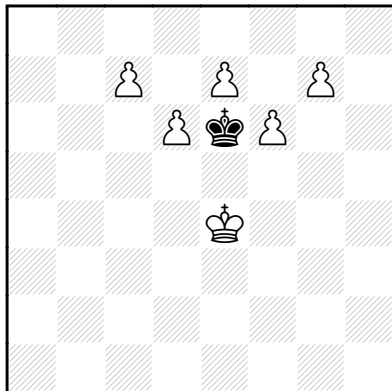
Madrid, Abril de 2003

Nivel 1 (*)

Tiempo aconsejado para la reflexión: entre 5 y 15 minutos por problema

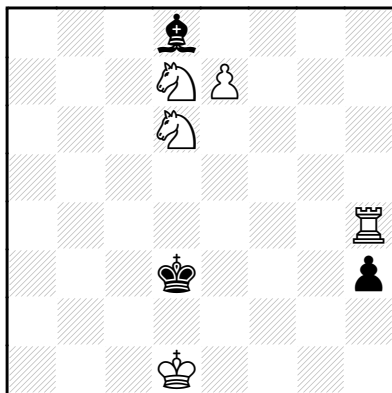
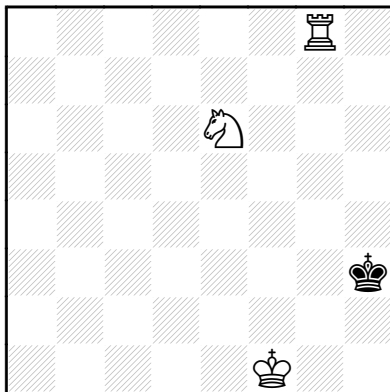


1 F. Hoffmann. "Sonntagsblat" Mate en 3, 1887



En su hermosa y simétrica composición, que bien podría titularse "Anciano acompañando a sus nietos al colegio", el alemán Hoffmann nos propone un divertido mate en 3, basado, como usted ya lo suponía, en la subcoronación. Pero no cualquiera... Por ejemplo, el intento 1.c8♚? fracasa ante 1...♔f7.

Para resolver este "wennigsteiner" de tan sólo 4 piezas, le proponemos que se inspire en dos refranes españoles. El primero de ellos, ligeramente alterado, afirma: "En tomar y dar (¡mate!), es fácil errar", mientras que el segundo, "Asno en polvo, mula en lodo, y el caballo para todo", le confirmará el valor del equino en el campo de las 64 casas. Pero tampoco actúe a mata caballo, recordando que la torre es poderosa, y no debe permanecer en su idem de marfil.

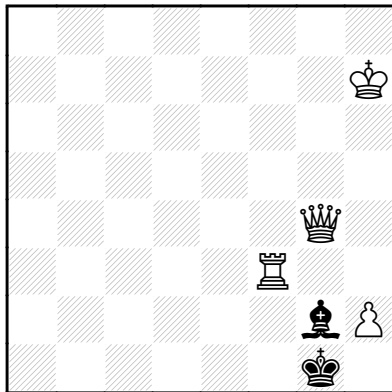
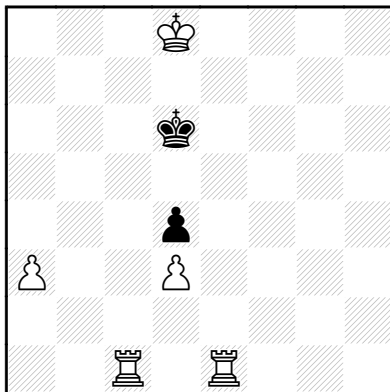


Como ajedrecista empedernido (y vicioso) que es usted, me consta que ha estado haciendo sus deberes con regularidad, aunque sea probablemente en los transportes públicos... Por consiguiente, le ofrezco ahora un tiempo para el reposo del guerrero. Esta vez, se lo prometo, el problemita del francés Orlimont no le causará mayores "problemas", y le dejará un buen sabor de boca. Sin embargo, no se acostumbre demasiado a este tipo de facilidades...

Si tiene usted la cabeza llena de pájaros, este problemilla le puede traer de cabeza. Pero no la pierda, y empiece a utilizarla ya, aprovechando las siguientes indicaciones:

1) Se trata de un tema de intercepción Cheney-Loyd. ¿Me ha entendido?

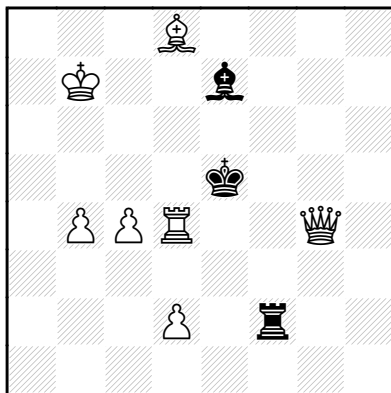
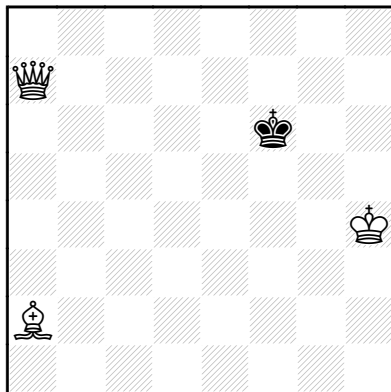
2) Pregúntese ¿para que servirá el insignificante peón marginal de a3? ¿acaso el rey negro logra alcanzar ...? Y me callo... (a la madrileña): a fin de cuentas, yo soy el torturador, y usted el sufridor... ¿algo que alegrar?



Esta vez, la creación del sueco Thoren plantea el tema Albain, que le sonará a chino (o a sueco...) si no es usted un especialista en la materia. Pues bien, se da el tema en cuestión cuando una pieza que goza de gran movilidad puede lograr su objetivo, aquí el mate en 3, a partir de una casilla, y tan sólo una. Ahora que domina la teoría, no se haga el sueco y resuelva la parte práctica.

Si usted piensa que este mini-problema de 4 piezas es "rey comido", le sugiero que repare en el proverbio malayo: "Cuando el ciervo corre aún por el bosque, se pone ya el puchero al fuego".

Y para que no se le salga líquido del puchero, le aconsejamos que entorpezca la retirada del "rey-ciervo" negro. Proceda correctamente, y podrá aplicar 3 recetas distintas de mate.



"Entre todas la mataron, y ella sola se murió"... Esto es precisamente lo que tiene que lograr con las piezas blancas: dar mate en dos, lo cual parece un juego de niños. Pero ¡qué juego de niños ni qué niño muerto! El astuto compositor polaco Dobrusky es un experto en claves ocultas.

Póngase a calcular los seis modelos distintos de mate, partiendo de la base que la evidente captura 1.♙e7? fracasa ante 1...♖f4.