

Martina y los Cuentos de Ajedrez

En el Bosque Oscuro

 Portada de la Parte 2

Rodrigo Estrada

Cuentos de Ajedrez para Dormir

Créditos y Licencia

Martina: Cuentos de Ajedrez para Dormir — Parte 2: En el Bosque Oscuro

Escrito por: Rodrigo Estrada (Papá de Martina)

Ilustraciones: Generadas con Inteligencia Artificial y editadas por el autor.

Sitio Web Oficial: <https://martinachess.com>

Código Fuente: <https://github.com/raestrada/martina>

Este libro recopila los cuentos de la **Parte 2** publicados originalmente en formato digital en el sitio web oficial de Martina. Cada historia está diseñada para enseñar conceptos reales y prácticos de ajedrez (tácticas, finales, aperturas, resiliencia y mentalidad deportiva) a través de aventuras surrealistas y humor absurdo adecuado para niños.

Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

Usted es libre de compartir (copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material) bajo las siguientes condiciones:

- **Atribución (BY):** Debe otorgar el crédito correspondiente de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios.
- **No Comercial (NC):** No puede utilizar este material con fines comerciales.
- **Compartir Igual (SA):** Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.

Índice

- Cuento 7. El Pescador y el Elegante 2
- Cuento 8. El Relámpago y el Vikingo 7
- Cuento 9. La Sombra que Jugaba 12
- Cuento 10. Lo Que No Se Ve en el Tablero 16
- Cuento 11. La Última Grieta 22
- Cuento 12. El Peón que Bailaba 29

Cuento 7

El Pescador y el Elegante

Aquella noche, Martina no se durmió leyendo sobre aperturas ni analizando variantes. Se durmió viendo un documental sobre el match del siglo: Fischer contra Spassky, Reikiavik 1972. Dos hombres. Un tablero. El mundo entero mirando. Toda la Guerra Fría comprimida en sesenta y cuatro casillas. Y ella, con nueve años, pensando: «Esto es mejor que cualquier película.»

—Uno era un genio imposible —le había explicado su profe—. Exigía que las sillas midieran exactamente cuarenta y siete centímetros. Que el tablero tuviera un brillo específico. Que el silencio fuera absoluto. Fischer no jugaba contra personas: jugaba contra el universo. Y el universo, generalmente, perdía.

—¿Y el otro?

—Spassky era lo contrario. Tranquilo. Elegante. Cuando Fischer jugaba algo brillante, Spassky... aplaudía. En serio. Aplaudía a su rival en medio de un campeonato del mundo. Nadie había hecho eso antes. Nadie lo ha hecho después. Era un caballero.

Martina se durmió pensando en esas dos almas. La tormenta y la calma. El huracán y la brisa. El que nunca estaba satisfecho y el que siempre encontraba belleza, incluso en la derrota.



Despertó en el Reino de las Sesenta y Cuatro Casillas. Pero algo era diferente. El cielo cuadriculado tenía gradas. Gradas llenas de piezas. Peones blancos y negros apiñados como público en un estadio, con pancartas hechas de escaques y banderas de diagonales. La estrella rebelde de h12 se había puesto un sombrero de árbitro.

—¿Qué está pasando? —preguntó Martina a Peoncito, que estaba en primera fila con un cucurucho de empanada en una mano y un banderín en la otra. El banderín decía: «PEONES UNIDOS JAMÁS SERÁN CAPTURADOS EN DIAGONAL». Era una mentira obvia, pero quedaba bonito.

—¡El match del milenio! —chilló Peoncito—. Dos leyendas del ajedrez han sido invocadas por la Reina Blanca. Dos almas que jugaron la partida más famosa de la historia. Bueno, una de las más famosas. Bueno, está en el top cien. Bueno, en el top doscientos seguro.

—¿Qué leyendas?

Peoncito señaló con su cucurucho hacia el centro del tablero. Allí había dos figuras que Martina reconoció al instante, aunque ninguna de las dos se parecía exactamente a las fotos del documental.

La primera era un hombre de ceño imposible, como si sus cejas estuvieran permanentemente discutiendo entre ellas. Vestía una capa hecha enteramente de notaciones de partidas (57...Df3+ era la manga izquierda). Estaba midiendo su silla con una regla. La silla era de mármol negro. Medía exactamente cuarenta y siete centímetros. Él insistía en que medía cuarenta y seis y medio.

—Esta silla —dijo el hombre, y su voz era un trueno contenido— tiene un error de medio centímetro. Yo no juego en sillas imprecisas. Las sillas imprecisas generan pensamientos imprecisos. Y yo no tengo pensamientos imprecisos. Todos mis pensamientos son de cuarenta y siete centímetros exactos.

—Es una silla, Roberto —dijo la Reina Blanca, con una paciencia que solo una reina inmortal puede tener.

—No es una silla. Es una posición. Y la posición está mal.

Martina lo observó. Roberto Pescador. El genio. El huracán. El hombre que una vez exigió que retiraran todas las cámaras del torneo porque «el zumbido de los lentes le interfería el cálculo de variantes». En el Reino de las Sesenta y Cuatro Casillas no había cámaras. Pero él igual miraba al cielo, desconfiado.

—Esa estrella de h12 me está mirando —dijo—. Que deje de mirarme.

La estrella de h12, que era rebelde por naturaleza, titiló más fuerte.



La segunda figura era exactamente lo opuesto. Un hombre alto, sereno, con un aire de quien está de vacaciones en un spa incluso cuando juega la partida más importante de su vida. Vestía un traje que parecía planchado por hadas y un sombrero que no se caía aunque hiciera viento diagonal (que en ese reino era el único tipo de viento que existía).

—Boris el Sereno —susurró Peoncito—. Dicen que una vez jugó una partida de catorce horas y pidió un té en la jugada treinta y siete. Con galletitas.

Boris el Sereno observó la discusión de la silla con una sonrisa tenue. No una sonrisa burlona. Una sonrisa de genuina diversión. Como quien ve a un gato intentar atrapar su propia cola. Luego se sentó en su silla (que medía lo que midiera, a él no le importaba) y se puso a silbar una melodía que nadie reconoció pero que todos encontraron agradable.

—Qué hombre tan fascinante —dijo Boris, refiriéndose a Roberto Pescador, que seguía midiendo la silla—. Miren la intensidad. Esa energía es la que separa a los genios de los mortales. Yo nunca tuve esa energía. Yo siempre fui más de... —hizo una pausa—... silbar.

—¡Y ganaste el campeonato del mundo! —gritó Peoncito.

—Ah, sí. Eso también. Pero lo del silbido es más difícil. Créeme.

 Roberto Pescador midiendo su silla frente a Boris el Sereno tomando té en un tablero mágico



Finalmente, después de que la Reina Blanca hiciera aparecer mágicamente una silla de cuarenta y siete centímetros exactos (que Roberto midió tres veces, aceptando con un gruñido), el match comenzó.

Las piezas se colocaron. El silencio se extendió como una capa de nieve. Hasta el Reloj Parlante, colgado de su poste, enmudeció por voluntad propia, lo cual era un acontecimiento histórico que merecía su propio titular.

El sorteo dictó que Roberto llevaría blancas. Lo cual era bueno, porque si le hubieran tocado negras, probablemente habría pedido que cambiaran el color del tablero.

Roberto jugó e4. Agresivo. Clásico. Su peón saltó dos casillas con la energía de un resorte comprimido durante años.

Boris respondió c5. Defensa Siciliana. La respuesta más combativa. El hombre que silbaba no venía a empatar. Venía a jugar.

—Siciliana —murmuró Martina, y sintió un escalofrío de emoción—. No me lo puedo creer. Estoy viendo esto en vivo.

—Pues claro que puedes —dijo Peoncito—. Estás dormida. Todo es posible. La semana pasada soñé que era una dama y me perseguía un sándwich.

—Cállate y mira.

Roberto desarrolló Cf3. Boris d6. Roberto d4. Boris cxd4. Roberto Cxd4. Boris Cf6. Roberto Cc3. Boris a6.

—Variante Najdorf —dijo Martina—. La línea más agresiva de la Siciliana. Boris no está jugando a defenderse. Está jugando a ganar.

—Y eso que es el tranquilo —comentó Peoncito—. Si este es el tranquilo, no quiero ver al agresivo cuando se enoja.

En ese momento, Roberto se detuvo. Miró a Boris. Miró el tablero. Miró a la estrella de h12, que seguía titilando.

—Esa estrella —dijo— está transmitiendo mis jugadas. Lo sé.

La estrella, ofendida, se apagó un segundo.

—No transmite nada —dijo la Reina Blanca—. Es una estrella.

—Eso diría una estrella espía.



La partida se convirtió en una obra de arte. Roberto atacaba con precisión quirúrgica. Boris se defendía con elegancia. Cada jugada era un argumento. Cada respuesta, un contraargumento.

Para la jugada veinte, la posición estaba equilibrada. Roberto tenía una ligera ventaja de espacio. Boris tenía una defensa sólida como una roca. Pero el reloj de Roberto corría más rápido. Había gastado diez minutos decidiendo el ángulo exacto de su alfil en e3.

—El alfil estaba torcido —explicó al árbitro—. Un grado. Quizás dos.

—Los alfiles no se tuercen —dijo el árbitro.

—Este sí. Mírele la mitra. Está inclinada tres milímetros a la izquierda.

El Alfil Exiliado, que casualmente era el alfil en cuestión, se ofendió profundamente. «Mi mitra está perfectamente centrada —dijo—. La he medido yo mismo. Con una escuadra. Que me prestó un peón arquitecto.»

Boris, mientras tanto, se tomaba un té. Había aparecido una taza de la nada sobre la casilla g8. Nadie preguntó de dónde había salido. Era Boris. Las tazas de té simplemente aparecían donde él estuviera. Era su superpoder.



La partida llegó al final. Se habían cambiado damas. Se habían cambiado torres. Quedaban pocas piezas sobre el tablero. Un rey blanco en e4. Un rey negro en e6. Unos cuantos peones. Y un concepto que Martina reconoció de sus estudios.

—Esto es zugzwang —dijo Martina en voz baja—. O va a serlo.

Peoncito la miró sin entender.

—¿Zug... qué?

—Zugzwang. Es alemán. Significa «obligación de mover». Es cuando cualquier jugada que hagas empeora tu posición. Estás perdido no porque el rival te amenace, sino porque mover es malo y no mover no es una opción. Es como... —Martina buscó la metáfora—... como cuando tu mamá te dice que elijas entre lavar los platos o tender la cama. Las dos opciones son malas. Pero tienes que elegir una.

—En mi caso —dijo Peoncito— sería elegir entre que me capturen en diagonal o que me ignore el resto de la partida. Lo segundo es peor.

—Exacto. Eso es zugzwang.

La posición en el tablero era la siguiente: Roberto tenía el rey en e4. Boris el rey en e6. Se miraban. Como dos pistoleros en un duelo del oeste. Pero con menos balas y más peones.

—Oposición —explicó Martina a Peoncito, que ya había sacado una libreta diminuta y fingía tomar apuntes—. Los reyes están enfrentados. El que tiene que mover está en desventaja. Porque mover el rey abre el paso al rey enemigo. Y mover un peón es debilitarse.

Roberto Pescador acababa de jugar Re4. Su rey miraba fijamente al rey de Boris. Le tocaba mover a Boris. Y Boris... sonrió.

—Zugzwang —dijo Boris, y su voz fue la de un profesor que acaba de ver a un alumno resolver el problema más difícil del examen—. Estoy en zugzwang. Si muevo mi rey, el suyo entra. Si muevo un peón, se debilita mi estructura. Cualquier cosa que haga... me acerca a la derrota.

Hizo una pausa. Dio un sorbo a su té.

—Es una jugada bellísima —dijo—. De verdad. Miren esa oposición. Miren ese control de las casillas críticas. Miren cómo mi propia obligación de mover se convierte en mi peor enemiga.

Y entonces Boris el Sereno hizo algo que Martina jamás olvidaría.

Tres palmadas. Lentas. Solemnes. Como las campanas de una iglesia.

—Bravo, Roberto —dijo—. Has jugado un final perfecto.

 Boris el Sereno aplaudiendo majestuosamente la genialidad de su rival



Roberto Pescador se quedó inmóvil. Sus cejas, que habían estado discutiendo toda la partida, se congelaron en una tregua temporal. Miró a Boris. Miró el tablero. Miró sus propias manos.

—No... no se aplaude al rival —dijo, y su voz, por primera vez en toda la noche, sonó desarmada—. Se le gana. O se le pierde. Pero no se le aplaude.

—Yo aplaudo —dijo Boris—. Cuando la belleza aparece, hay que reconocerla. Aunque venga del otro lado del tablero. A veces, el mejor tributo que puedes hacerle a tu oponente es decirle: «Eso fue hermoso. Gracias.»

Hubo un silencio. El silencio más grande que el Reino de las Sesenta y Cuatro Casillas había experimentado desde que el Reloj Parlante se calló por primera vez (lo cual acababa de pasar hacía veinte minutos, pero ya era leyenda).

Boris movió su rey. Rf6. La única jugada posible. Y entonces Roberto avanzó su rey: Rd5. Las blancas entraban. Las negras se desmoronaban. Boris jugó Rf5. Roberto jugó e6. El peón blanco avanzó. Boris movió Rf6. Roberto jugó Rd6. El rey blanco escoltaba a su peón como un guardaespaldas. Boris movió Rf5. Roberto jugó e7. Boris no tenía más jugadas. No había hacia dónde ir sin perder el peón o dejar pasar al rey enemigo.

Boris se inclinó ligeramente. No con tristeza. Con respeto. Como un espadachín que saluda a su rival después de un duelo limpio.

—Abandono —dijo—. Y lo digo con la misma satisfacción que si hubiera ganado. Porque he visto ajedrez del bueno hoy. Del que no se olvida.

Roberto lo miró fijamente. Sus cejas, por primera vez en quién sabe cuántos años, se relajaron. Una casi sonrió. La otra no, porque era la ceja desconfiada, la que siempre sospechaba de todo. Pero la primera sonrió. Y eso ya era un milagro.

—El té —dijo Roberto—. ¿De qué era?

—De jazmín —respondió Boris.

—Nunca he probado el té de jazmín.

Boris hizo un gesto y una segunda taza apareció en la casilla e4, justo al lado del rey blanco.

—Ahora sí.

Y Roberto Pescador, el genio imposible, el huracán humano, el hombre que medía sillas y desconfiaba de estrellas, dio un sorbo de té de jazmín. Y no se quejó. Lo cual, viniendo de él, era como si hubiera ganado otro campeonato del mundo.



Después del match, Martina se acercó a Boris. El hombre estaba recogiendo su taza de té y su sombrero. Seguía silbando. Seguía tranquilo.

—¿Siempre eres así? —preguntó Martina—. ¿Tan... sereno?

Boris la miró. Sus ojos eran como dos tableros en calma.

—El ajedrez —dijo— es demasiado hermoso para sufrirlo. Se sufre cuando uno cree que ganar es lo único que importa. Pero cuando entiendes que cada partida es una conversación, incluso las que pierdes te enriquecen. —Dio un sorbo de té—. Y además, el té ayuda.

Martina se volvió hacia Roberto, que seguía en su silla (cuarenta y siete centímetros exactos). El genio miraba el tablero vacío. Pero ya no con desconfianza. Con algo distinto. Curiosidad, quizás.

—¿Y tú? —preguntó Martina—. ¿Siempre tan exigente?

Roberto tardó en responder. Lo suficiente para que la estrella de h12 titilara cinco veces.

—La perfección —dijo— no existe. Pero eso no significa que no debamos perseguirla. Cada jugada que hago, cada línea que calculo, cada silla que mido... es un intento de acercarme a algo que no voy a alcanzar nunca. Y sin embargo... —miró su taza de té vacía—... a veces el rival te enseña algo que no esperabas. Y eso también es perfección.

—Como un aplauso —dijo Martina.

Roberto no dijo nada. Pero su ceja izquierda —la buena— se curvó ligeramente hacia arriba. Y Martina supo que, en el lenguaje secreto de los genios imposibles, eso era un sí.



La fiesta posterior al match fue legendaria. Torreta sirvió una empanada nueva que inventó para la ocasión: la «Empanada Pescador» (de pescado, obviamente, con un toque de limón que representaba la acidez de Roberto) y la «Empanada Sereno» (de verduras al vapor, con té de jazmín en la masa). La primera se vendió bien. La segunda solo la pidió Boris. Y le gustó.

El Caballo de D le preguntó a Roberto si podía enseñarle a calcular variantes. Roberto dijo que sí, pero solo si el caballo se comprometía a saltar en L perfecta. El Caballo de D lo intentó. Falló. Roberto dijo: «Eso no es una L.» El caballo respondió: «Era una L con acento.» Roberto se fue. Pero antes de irse, por encima del hombro, murmuró: «Practica. Y vuelve en un año.»

Peoncito le pidió un autógrafo a Boris. Boris se lo dio encantado. En la dedicatoria ponía: «Para Peoncito, que pronto coronará. Disfruta cada casilla del camino. —Boris.» Peoncito enmarcó el autógrafo y lo colgó en la séptima fila, junto a la puerta de luz.

Martina sintió que el tablero se volvía suave. Hora de volver.

Antes de irse, se acercó una última vez a los dos maestros. Estaban sentados en las gradas vacías, cada uno con su taza de té. Roberto ya no medía distancias. Boris ya no silbaba. Solo estaban allí, dos viejos rivales, viendo las estrellas cuadrículadas.

—¿Volverán a jugar? —preguntó Martina.

Boris sonrió. Roberto no. Pero su ceja izquierda sí.

—El ajedrez —dijo Boris— no termina cuando acaba la partida. Termina cuando dejas de querer jugar. Y nosotros... —miró a Roberto— aún no hemos terminado.

Roberto no dijo nada. Pero dio un sorbo a su té. Y no se quejó de la temperatura. Lo cual, en su lenguaje, era un poema de amor.

*Fin del séptimo cuento.
Continuará...*

El Secreto detrás del Cuento

Este cuento relata el espíritu del legendario **"Match del Siglo"** (Reikiavik, 1972) entre el excéntrico genio estadounidense Bobby Fischer ("El Pescador") y el caballero soviético Boris Spassky ("El Elegante"). En la histórica **Partida 6**, Fischer jugó de manera tan brillante e impecable que Spassky, en un acto de deportividad sin precedentes en un campeonato mundial, se puso de pie y aplaudió a su rival. ¡Revive la magia reproduciendo esa misma partida real!

Escanea este código QR con tu móvil o haz clic en el enlace para abrir el tablero interactivo en martinachess.com y reproducir cada jugada.

<https://martinachess.com/cuentos/07-el-pescador-y-el-elegante.html#partida-real>

Cuento 8

El Relámpago y el Vikingo

Donde Martina descubre que jugar a la velocidad del rayo y jugar a la velocidad del té no son tan distintos como parecen

El sábado del torneo de blitz, Martina llegó temprano. Le gustaba el blitz. Cinco minutos por jugador. Sin piedad. Sin tiempo para dudar. Jugabas con el instinto, con las tripas, con lo primero que veías. O ganabas en diez jugadas o perdías en ocho. No había término medio. Era el ajedrez reducido a su esencia más pura: ver, mover, golpear el reloj. Repetir.

—El blitz es como una empanada frita —le había dicho Torreta una vez (en su imaginación, obviamente, porque Torreta no existía)—: se hace rápido, se come rápido, y si te equivocas de relleno, ya no hay vuelta atrás.

Martina no sabía qué significaba eso exactamente, pero le gustaba.

El polideportivo estaba dispuesto distinto al de torneos clásicos. Menos silencio. Más ruido. Los relojes no hacían tic-tac: hacían tictictictic como ametralladoras. Había jugadores que movían tan rápido que sus manos eran un borrón. Otros, en cambio, jugaban a velocidad normal pero con una calma que parecía sobrenatural, como si tuvieran más tiempo que los demás aunque el reloj dijera lo contrario.



Y luego estaban ellos dos.

El primero era un chico de diecisiete años, delgado, con el pelo revuelto como si acabara de despertarse de una siesta, pero sus ojos eran dos motores encendidos. Jugaba a una velocidad que no era humana. Sus dedos volaban sobre las piezas y el reloj como colibríes furiosos. *Plaf-tac-plaf-tac-plaf-tac*. Sus partidas duraban lo que un estornudo. Sus rivales salían de la mesa con cara de «¿qué acaba de pasar?». Algunos miraban el tablero vacío como si las piezas se hubieran evaporado.

Se llamaba Hans. Pero todos lo llamaban «el Relámpago».

—Dicen que memoriza doscientas líneas de apertura antes del desayuno —susurró Peoncito, que se había colado en el torneo dentro de la mochila de Martina (porque era un peón y los peones no pagan entrada)—. Y que después del desayuno memoriza otras cien. Y que cena variantes. Literalmente. Se las come.

—Los peones no deberían espiar conversaciones ajenas —dijo Martina.

—Los peones hacemos lo que podemos. No tenemos brazos, no tenemos piernas, solo tenemos orejas y bigote. Bueno, yo tengo bigote. Los demás no. —Hizo una pausa—. Bueno, mi primo sí. Pero ya sabes. Epidemia.

Hans el Relámpago acababa de ganar su tercera partida en doce minutos. Tres rivales. Tres victorias. Cero dudas. Se levantó de la mesa y caminó por la sala con la seguridad de quien acaba de resolver el ajedrez y está esperando a que el resto del mundo se entere.

—El ajedrez es simple —dijo en voz alta, sin dirigirse a nadie en particular— si lo entiendes. Si no lo entiendes, es imposible. Yo lo entiendo.

Nadie respondió. Principalmente porque era difícil discutir con alguien que acababa de ganar tres partidas en doce minutos.



El segundo era un muchacho de diecinueve años, fornido, con cara de haber jugado más partidas de las que el resto de la sala jugaría en toda su vida. Pero no parecía un jugador de ajedrez. Parecía un surfista que se había equivocado de torneo. O

un vikingo que había perdido el barco y había decidido quedarse a jugar un rato.

Martina: Cuentos de Ajedrez - Parte 2

Se llamaba Magnus. Pero todos lo llamaban «el Vikingo».

—Es el campeón —susurró Peoncito—. O lo fue. O lo será. O lo es y lo fue y lo será todo al mismo tiempo. Su relación con el tiempo es complicada.

Magnus el Vikingo no jugaba rápido. No jugaba lento. Jugaba... raro. A veces movía en un segundo, como si la jugada fuera tan obvia que pensar era un insulto. Otras veces se quedaba quieto treinta segundos, mirando el tablero con los ojos entrecerrados, como un gato que evalúa si vale la pena cazar un ratón o si mejor se echa una siesta.

Y luego estaban sus aperturas. Ay, sus aperturas.

Magnus jugaba la Defensa Siciliana, por supuesto. Pero también jugaba la Defensa Escandinava (que nadie serio juega). Y la Defensa Alekhine (que casi nadie juega). Y a veces jugaba 1.e4 e5 2.Re2 (que NADIE juega porque es una broma, pero él la jugaba y ganaba). En una ocasión, según los rumores, jugó 1.f3 y 2.Rf2. Ganó. El rival pidió explicaciones. Magnus dijo: «Me apetecía.» El rival se retiró del ajedrez.

—Es un genio o un loco —dijo Martina.

—Sí —respondió Peoncito—. Eso es lo que lo hace aterrador.

El Relámpago jugando a hipervelocidad frente al Vikingo tomando jugo de manzana
⚡☕⚡

El destino —o más bien el sistema suizo de emparejamiento, que es el destino de los torneos— quiso que en la cuarta ronda Hans el Relámpago y Magnus el Vikingo se enfrentaran. Martina estaba en la mesa de al lado, a punto de empezar su propia partida, pero no podía dejar de mirar.

—Esto va a ser histórico —dijo Peoncito—. Como cuando la Reina Negra estornudó y la Reina Blanca dijo «salud» y luego se miraron fijamente durante diecisiete jugadas. Fue tenso.

Hans llegó a la mesa antes que Magnus. Se sentó. Colocó sus piezas. Ajustó su reloj. Miró la silla vacía de su rival. Empezó a tamborilear los dedos. Impaciencia pura. Un motor en punto muerto.

Magnus llegó un minuto después. No porque quisiera molestar. Sino porque se había parado en el kiosco a comprar un jugo. Entró a la sala bebiendo de una cajita con pajita. Como si esto fuera un picnic y no un torneo.

—Perdón —dijo, y su voz fue la de alguien que no está pidiendo perdón realmente sino informando de un hecho—. Se me acabó el de naranja. Tuve que elegir entre manzana y pera. Eso lleva tiempo.

Hans lo miró con sus ojos de motor.

—¿Manzana o pera?

—Manzana. La pera estaba caliente.

Hans no dijo nada. Pero su expresión decía: «He calculado diecisiete líneas de la Siciliana mientras esperaba y este hombre estaba decidiendo entre jugos.»

⚡☕⚡

La partida comenzó. Hans jugó e4 a la velocidad de la luz. Magnus respondió c5 a velocidad normal. Hans jugó Cf3 en cero coma. Magnus d6. Hans d4. Magnus cxd4. Hans Cxd4. Magnus Cf6. Hans Cc3. Magnus a6.

—Najdorf —dijo Martina desde su mesa—. Otra vez la Najdorf. Esta defensa me persigue.

—Es que es la mejor —dijo Peoncito—. Después de la Defensa Peoncito. Pero esa no existe. Todavía.

Hans jugaba como una máquina. Cada jugada era instantánea. Cada captura, precisa. Su reloj apenas bajaba. Magnus, en cambio, jugaba... como Magnus. Una jugada rápida. Una jugada lenta. Una jugada extraña que hacía que todos en la sala se

inclinaran para ver si habían leído mal.

En la jugada doce, Magnus hizo algo que nadie esperaba.

Jugó h5.

El peón de torre. Avanzando dos casillas en el flanco de rey. En la Najdorf. Contra un rival que había memorizado doscientas líneas antes del desayuno. Hans se detuvo. Su mano, que ya iba hacia el alfil, se congeló en el aire. Era la primera vez que no movía instantáneamente. Su reloj, por primera vez en todo el torneo, empezó a correr.

—No conoce esta línea —susurró Martina.

—¿Cómo lo sabes?

—Porque no está en los libros. Es una jugada de instinto. De feeling. De «me apetece». Y Hans solo conoce lo que está en los libros.

Magnus dio un sorbo largo a su jugo de manzana. Pajita ruidosa. El silencio de la sala hizo que la pajita sonara como un motor de avión.



Hans tardó tres minutos en responder. Tres minutos en un torneo de blitz es una eternidad. Es como esperar a que un peón recorra el tablero entero. Es como esperar a que el Caballo de D acierte una L.

Finalmente jugó Ae3. Una jugada sólida. Correcta. De libro. Magnus respondió con otra rareza: Cg4. El caballo saltó a g4, amenazando el alfil de e3, buscando cambiar piezas en una posición donde Hans quería atacar.

—Está jugando al gato y al ratón —dijo Martina—. Sabe que Hans quiere atacar. Así que cambia piezas. Desactiva la bomba antes de que explote.

—Eso es muy inteligente —dijo Peoncito.

—Eso es ajedrez.

La partida se convirtió en un duelo de estilos. Hans, el cálculo puro, buscando una combinación que rompiera la defensa. Magnus, el instinto puro, desviando todos los ataques como un torero. Hans movía rápido pero ya no instantáneo. Magnus movía lento pero ya no errático. Ambos estaban jugando al borde del abismo.

En la jugada veintidós, Hans cometió su primer error. Jugó f4, abriendo su flanco de rey, buscando un ataque desesperado. Pero su rey quedó expuesto. Magnus lo vio al instante. Literalmente al instante, porque movió su dama a h4 en cero coma cinco segundos, dando jaque y clavando la torre enemiga al mismo tiempo.

Hans se quedó pálido. No porque estuviera perdido —aún tenía defensa—. Sino porque había calculado mal. El cálculo le había fallado. El instinto de Magnus no le había fallado.

—Esto es lo que pasa —susurró Peoncito— cuando juegas de memoria y te sacan del libro. Es como si a mí me movieran a una diagonal. Me pierdo.

—Los peones no se mueven en diagonal.

—Exacto. Por eso me perdería.



Hans intentó defenderse. Movié su rey a h1. Magnus jugó Cf2+, doble de caballo y dama. Hans movió Rg1. Magnus Ch3+, otro doble. Hans Rf1. Y entonces Magnus jugó Dh1 mate.

La dama en h1. El caballo en g4. El rey blanco sin escapatoria. Hans miró el tablero durante diez segundos. Luego miró a Magnus, que estaba terminando su jugo de manzana con la pajita haciendo el ruido insoportable de cuando el vaso está vacío.

—No entiendo —dijo Hans—. Esa jugada h5 no está en ningún libro. He leído todos los libros. No está.

Martina: Cuentos de Ajedrez - Parte 2

Magnus dejó la cajita vacía sobre la mesa.

—Por eso funciona —dijo—. El ajedrez no está en los libros. Los libros están en el ajedrez. Y el ajedrez es más grande que todos los libros juntos.

—Pero yo calculé todas las líneas. Todas. ¿Cómo pudiste jugar algo que no había calculado?

Magnus se recostó en la silla. Hizo una pausa. Una pausa de esas que solo los campeones pueden hacer sin parecer arrogantes.

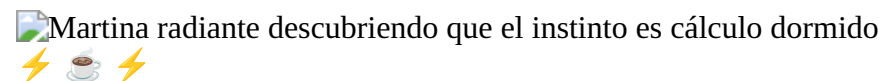
—Porque no calculé. Sentí.

—¿Sentiste?

—El tablero me dijo que h5 era buena. No sé por qué. No me importa por qué. El tablero habla. Yo escucho. A veces me equivoco. Normalmente no.

—Eso no es científico.

—No. Es ajedrez.

Martina radiante descubriendo que el instinto es cálculo dormido
⚡☕⚡

Después de la partida, Martina se acercó a Hans. El chico estaba sentado solo en una esquina, revisando la partida en una tableta, con el entrecejo tan fruncido que casi se le juntaban las cejas en una sola.

—Hiciste buena partida —dijo Martina.

Hans levantó la vista. No parecía molesto. Parecía... confundido.

—Perdí.

—Contra Magnus el Vikingo. Eso no es perder. Es tomar una clase acelerada de ajedrez con el mejor profesor del mundo. Y la clase es gratis.

Hans la miró fijamente. Sus ojos de motor se calmaron un poco.

—¿Tú crees que el instinto se puede aprender?

—Yo creo —dijo Martina— que el instinto no es magia. Es el cálculo que ya no necesitas hacer. Cuando has calculado una posición mil veces, la mil una no la calculas: la ves. El instinto es cálculo dormido.

Hans parpadeó.

—Eso es... sorprendentemente profundo. ¿Cuántos años tienes?

—Nueve.

—Nueve. —Hans se pasó la mano por el pelo revuelto—. A los nueve años yo todavía confundía la dama con el rey.

—Yo también. Pero luego aprendí.

—Nueve —repitió Hans—. Nueve años y ya entiende que el instinto es cálculo dormido. —Soltó una risa corta, seca, pero risa al fin—. Esto es humillante y maravilloso al mismo tiempo.

⚡☕⚡

Luego Martina se acercó a Magnus, que estaba apoyado contra la pared bebiendo lo que parecía ser un té (el jugo de manzana se le había acabado y había tenido que elegir entre té verde y té negro; seguía siendo un hombre de decisiones difíciles).

—¿Siempre juegas así? —preguntó Martina—. ¿Sin calcular?

Magnus la miró. Sus ojos de vikingo eran dos lagos congelados.

—Siempre calculo —dijo—. Pero el cálculo está enterrado. Como las raíces de un árbol. Tú ves las ramas y las hojas. No ves las raíces. Pero están. El instinto no es no calcular. Es haber calculado tanto que ya no necesitas hacerlo conscientemente.

—Eso mismo dije yo —dijo Martina—. Bueno, casi. Yo dije «instinto es cálculo dormido». Que es más corto.

Magnus sonrió. Una sonrisa vikinga. Amplia. Sin complejos.

—Me gusta más tu versión. ¿Puedo usarla?

—Claro. Pero cada vez que la uses, tienes que decir que la inventó una niña de nueve años con polera de ajedrez y shorts de vóley.

—Trato hecho.



De vuelta en casa, Martina se sentó en su cama. Había ganado tres de cinco partidas en el torneo. No estaba mal. Pero lo importante no eran sus partidas. Lo importante era lo que había visto.

—El Relámpago y el Vikingo —dijo Peoncito, que se había instalado en la almohada—. El que calcula todo y el que no calcula nada. ¿Cuál de los dos eres tú?

Martina lo pensó.

—Ninguno. Y los dos. A veces calculo, a veces siento. Depende del día. Depende de la posición. Depende de si desayuné bien o no.

—Eso es trampa. No puedes ser los dos.

—Soy Martina. Y Martina es más grande que las etiquetas.

Peoncito se quedó en silencio. Luego su bigote se torció en una sonrisa.

—Eso es profundamente arrogante. Me encanta.

*Fin del octavo cuento.
Continuará...*

El Secreto detrás del Cuento

El ajedrez rápido o "blitz" pone a prueba los límites del cerebro humano. A esta velocidad extrema, el ajedrez no se trata solo de calcular todo lo que puede pasar, sino de "sentir" las posiciones basándose en miles de horas de experiencia. Como dice Martina, **"el instinto es cálculo dormido"**. ¡Reproduce esta espectacular partida rápida de la vida real donde el Vikingo vence con pura intuición destructiva!

 Código QR de Lichess

 ¡Juega la partida en tu pantalla!

<https://martinachess.com/cuentos/08-el-relampago-y-el-vikingo.html#partida-real>

Cuento 9

La Sombra que Jugaba

Donde Martina descubre que no todos los que juegan ajedrez respetan el tablero, y que las reglas son el único idioma en el que las piezas pueden confiar

Aquella noche, Martina se durmió con una sensación extraña. No era miedo. Martina no le tenía miedo a casi nada. Era otra cosa. Era como cuando miras el tablero y sabes que hay una amenaza pero no ves de dónde viene. Un olor a tormenta antes de la lluvia. Un silencio demasiado silencioso.

Despertó en el Reino de las Sesenta y Cuatro Casillas. Pero algo había cambiado. El cielo cuadriculado tenía una grieta. Una línea fina, oscura, que cruzaba de a1 a h8 como un relámpago congelado. La estrella rebelde de h12 titilaba más rápido de lo normal, como si tuviera taquicardia.

Peoncito la esperaba en la casilla e4. Su bigote estaba perfectamente encerado, lo cual era mala señal. Cuando Peoncito se arreglaba el bigote con tanto esmero, era porque algo le preocupaba y necesitaba sentirse en control de al menos una cosa en su vida.

—Hay algo raro —dijo sin preámbulos—. Muy raro. Más raro que un caballo que salta en D. Más raro que el certificado médico de la Reina Negra. Más raro que...

—Ya entendí. ¿Qué pasa?

—Las reglas —Peoncito bajó la voz, y su bigote tembló—. Alguien está jugando con las reglas. No respetándolas. Cambiándolas.



Siguieron la grieta del cielo hasta el extremo más oscuro del tablero: la casilla a1. Allí, donde el tablero terminaba y empezaba la nada, había una figura. No era una pieza. Las piezas tenían forma, color, propósito. Esta figura no. Era una sombra con silueta de jugador. Dos brazos. Dos manos. Sin rostro, pero con voz.

—Llegaste —dijo la sombra, y su voz era un susurro que sonaba a varias personas hablando al mismo tiempo pero diciendo cosas distintas—. La niña que juega limpio. La que cree en las reglas. La que piensa que el ajedrez es un caballero con sombrero y no una guerra con trampas.

—El ajedrez no necesita trampas —dijo Martina—. Las trampas son para los que no saben jugar.

La sombra rio. O hizo un ruido que podía interpretarse como risa si uno era muy generoso con la definición de risa.

—Qué inocente. Las trampas son para los que quieren ganar de verdad. Las reglas son para los que se conforman con participar. Yo no participo. Yo gano. Siempre. Con reglas o sin ellas. Con tablero o sin él. Con piezas... o sin ellas.

Chasqueó los dedos —o lo que fueran sus dedos— y del suelo del tablero brotó una pieza que Martina no había visto nunca. Era un peón negro, pero torcido. Avanzó una casilla. Luego otra. Luego una tercera. Tres casillas seguidas. Sin comer. Sin descansar. Sin que nadie se lo impidiera.

—Los peones avanzan de uno en uno —dijo Peoncito, horrorizado—. ¡De uno en uno! ¡Es la regla más básica del universo! ¡Si los peones avanzan de tres en tres, todo se desmorona! ¡Es el caos! ¡Es el fin de la civilización!

—Cálmate —dijo Martina—. Es un truco. Una ilusión.

—No es un truco —dijo la sombra—. Es talento. O mejor dicho, es entender que las reglas no son muros. Son sugerencias. Y las sugerencias se pueden ignorar si eres lo bastante bueno. O lo bastante rápido. O lo bastante... —hizo una pausa—



Martina la estudió. Aquella sombra no era un jugador. Era la encarnación de todo lo que ella detestaba en el ajedrez. El atajo. La trampa. La victoria sin mérito. El que se salta las filas, el que copia en el examen, el que le susurra al árbitro para que mire hacia otro lado.

—Has venido a desafiarme —dijo Martina, y no era una pregunta.

—He venido a enseñarte algo. El ajedrez que tú juegas... es una postal. Bonita. Educada. Con sus piezas bien alineadas y sus reglas de etiqueta. Pero el mundo real no es así. En el mundo real, la gente hace trampa. Te distrae. Te insulta. Te mueve las piezas cuando no miras. Y gana. Y el árbitro no siempre lo ve. Y el sistema no siempre lo pilla. Y tú te quedas con tu postal y tu derrota y tu sentido de la justicia que no sirve para nada.

Martina sintió un escalofrío. No por la sombra. Por lo que decía. Porque era verdad. En los torneos pasaba. A veces. No siempre. Pero a veces sí.

—Juguemos —dijo Martina—. Una partida de verdad. Con reglas de verdad. Sin trucos. Sin trampas. Sin peones de tres casillas. Tú y yo.

La sombra se inclinó. Era una inclinación burlona, pero inclinación al fin y al cabo.

—Acepto. Pero con una condición. Si gano yo... jugaremos otra. Y otra. Hasta que entiendas que el ajedrez sin trampas es un castillo de arena y el mar siempre gana.

—Y si gano yo —dijo Martina—, te vas. Y no vuelves.

—Las sombras siempre vuelven. Pero por esta noche... trato hecho.

 Martina desafiando a una temible sombra sin rostro en el tablero mágico



El tablero apareció entre ellas. Las piezas se colocaron con una lentitud inquietante. Martina llevaba las blancas. La sombra, las negras. Alrededor, las piezas del reino observaban en silencio. Torreta había cerrado el carrito. El Alfil Exiliado estaba en su diagonal, inmóvil como una estatua. El Caballo de D ni siquiera intentaba saltar. El Reloj Parlante, por primera vez en su existencia, estaba en silencio. Total. Absoluto. El silencio más aterrador del mundo.

Martina jugó e4. La sombra respondió e5.

Martina jugó f4. El Gambito de Rey. La apertura más agresiva del ajedrez. La de los que no vienen a empatar. La de los que vienen a sacrificar.

—Gambito de Rey —dijo la sombra, y su voz tenía un tono de respeto que no había mostrado antes—. Interesante. Sacrificas material a cambio de iniciativa. Regalas para atacar. Es una estrategia... casi tramposa.

—No es tramposa —dijo Martina—. Es generosa. Le doy un peón al rival y a cambio recibo el centro, el desarrollo y el ataque. Es un intercambio justo. Las dos partes saben lo que está pasando. Esa es la diferencia entre un sacrificio y una trampa: el sacrificio es transparente.

La sombra capturó el peón: exf4. Martina desarrolló su alfil a c4. La sombra dio jaque con la dama: Dh4+. Martina movió su rey a f1. Una jugada extraña. Perder el enroque. Pero en el Gambito de Rey era normal. El rey blanco se quedaba en el centro. Incómodo. Pero vivo.

—Tu rey está en el centro —dijo la sombra—. Expuesto. Vulnerable. Como un caracol sin concha.

—Mi rey está en el centro porque el centro es mío. Y un rey en el centro propio es más seguro que un rey enrocado en un castillo que se desmorona.



La partida se convirtió en una tormenta. Martina desarrollaba. La sombra intentaba atacar. Martina sacrificó un caballo, luego una torre, luego la otra torre. Cada sacrificio era un cálculo. Cada pieza entregada abría una línea, debilitaba una defensa, creaba una amenaza.

—Estás regalando todo tu ejército —dijo la sombra, y por primera vez su voz sonó ligeramente preocupada—. Te vas a quedar sin nada.

—No lo regalo —dijo Martina—. Lo invierto. Y el retorno de inversión se llama jaque mate.

La sombra capturó la segunda torre. Su dama estaba en a1, su alfil en g1, sus piezas desperdigadas por el tablero como hojas secas. Martina apenas tenía material, pero sus piezas restantes —un alfil, dos caballos, unos pocos peones— estaban en las casillas exactas. Las casillas que importaban.

—Judith Polgar —dijo Martina— enseñó que no necesitas más piezas que tu rival para ganar. Solo necesitas que las que tienes estén en el lugar correcto, en el momento correcto, haciendo el trabajo correcto. Y Mikhail Tal enseñó que a veces, para entrar en el lugar correcto, tienes que volar por los aires las puertas.

Jugó Ag5. El alfil blanco apuntó a la dama negra. La sombra movió su dama a b2, capturando otro peón. Codiciosa. Siempre codiciosa.

Martina jugó Cd5. El caballo blanco saltó al centro, amenazando múltiples jaques. La sombra intentó defender. Demasiado tarde.

Martina jugó Df6. La dama blanca se plantó frente al rey negro. Jaque. El rey capturó la dama. El sacrificio final.

—¿Sacrificas la dama? —La sombra no daba crédito—. ¿Tu última pieza valiosa?

—No es la última —dijo Martina—. Es la primera del resto de mi ataque.

Y jugó Ae7 mate.

Alfil y caballo. Dos piezas menores. Las más humildes del tablero. Dando jaque mate a un rey rodeado de piezas mayores que no podían mover. Que no podían ayudar. Que estaban en el lugar equivocado porque se habían pasado la partida persiguiendo peones gratis en vez de defender a su propio monarca.

Martina logrando un jaque mate épico con solo dos piezas menores

La sombra se quedó inmóvil. El tablero vibró una vez, dos veces, y luego se quedó quieto. La grieta del cielo empezó a cerrarse, pero muy lentamente. Como si no estuviera del todo convencida.

—Has ganado —dijo la sombra—. Con reglas. Con sacrificios. Con estilo. Te felicito.

—No necesito tu felicitación. Necesito que te vayas.

—Me iré. Pero antes quiero que entiendas algo. —La sombra se acercó. Su falta de rostro era más inquietante que cualquier cara— Yo no existo solo en este reino. Existo en todos los tableros. En todos los torneos. En todos los patios de colegio donde un niño mueve una pieza mientras el otro mira para otro lado. En todas las salas donde un jugador le susurra algo al árbitro y el rival no se entera. En todos los partidos donde alguien gana sin merecerlo porque encontró el atajo en vez del camino.

Martina la miró fijamente.

—Lo sé.

—¿Y qué vas a hacer cuando me encuentres allí? ¿En tu mundo? ¿Cuando no puedas vencerme con una partida porque no hay partida que valga? ¿Cuando el que haga trampa no sea una sombra sino un niño de tu edad con cara de bueno y un árbitro que mira hacia otro lado?

Martina no respondió de inmediato. Porque no tenía una respuesta fácil. Porque la sombra tenía razón en algo: el mundo real no era un tablero con reglas perfectas. A veces la gente hacía trampa y ganaba. Y no siempre había un árbitro que lo viera. Y no siempre el sistema lo corregía.

Pero luego levantó la cabeza.

—Cuando eso pase —dijo—, jugaré mi mejor ajedrez. Denunciaré la trampa si puedo demostrarla. Y si no puedo demostrarla y el tramposo gana... —respiró hondo—... volveré al día siguiente y jugaré otra partida. Y otra. Y otra. Porque el ajedrez no se acaba cuando pierdes una partida. Se acaba cuando dejas de luchar. Y yo no he dejado de luchar nunca.

La sombra la observó en silencio. Luego, lentamente, empezó a desvanecerse.

—Me gustas, niña —dijo, y su voz ya era un eco—. Eres de las que pierden y vuelven. De las que sangran y sonríen. De las que saben que el juego es más grande que la victoria.

—No necesito que te guste.

—Lo sé. Por eso me gustas.

Y se fue. Pero la grieta del cielo no se cerró del todo. Quedó una línea finísima, casi invisible, que cruzaba de a1 a h8. Como una cicatriz. Como un recordatorio.



Las piezas del reino volvieron a respirar. Torreta abrió el carrito con manos temblorosas. «Empanadas para todos —dijo—. Por cuenta de la casa. Necesitamos calor. Necesitamos masa. Necesitamos relleno.»

El Caballo de D intentó un salto de celebración y aterrizó en una casilla que no existía, pero por una vez a nadie le importó.

Peoncito se acercó a Martina. Su bigote seguía perfectamente encerado, pero ahora por una razón distinta: orgullo.

—No me ha gustado esa sombra —dijo—. No me ha gustado nada. Hablaba raro. Olía raro. Y movía peones de tres en tres. Eso es blasfemia.

—Lo sé.

—Pero dijiste algo importante. Algo sobre volver al día siguiente y jugar otra partida.

—Es lo único que se puede hacer —dijo Martina—. El ajedrez no se acaba cuando pierdes. Se acaba cuando dejas de intentarlo. Y las trampas existen. Y la gente mala existe. Y los árbitros que no ven existen. Pero el tablero sigue ahí. Y mientras el tablero siga ahí, yo seguiré jugando.

Peoncito asintió lentamente.

—Eso es muy bonito. Pero yo le habría dado un bigotazo.

—No tienes brazos.

—Lo habría intentado igual.

Martina sonrió. Y por un momento, la grieta del cielo fue solo una raya. No una amenaza. Una raya. Y las rayas se pueden ignorar. O se pueden recordar. Martina decidió recordarla.



Esa noche, antes de dormirse del todo, Martina oyó la voz de la sombra en el borde del sueño. No era una amenaza. Era una pregunta.

«¿Estás lista?»

Martina no respondió. Pero en su mente, las piezas ya se estaban colocando para la próxima partida.

El Secreto detrás del Cuento

Martina vence a la sombra tramposa usando las mismas jugadas de la famosa "**Partida Inmortal**" jugada entre Adolf Anderssen y Lionel Kieseritzky en Londres, 1851. Esta partida es legendaria porque las blancas sacrificaron casi todo su ejército (un alfil, dos torres y la dama) para dar un jaque mate espectacular con solo tres piezas menores. ¡Repasa esta joya del ataque y la iniciativa!

 Código QR de Lichess

 ¡Juega la partida en tu pantalla!

Escanea este código QR con tu móvil o haz clic en el enlace para abrir el tablero interactivo en martinachess.com y reproducir cada jugada.

<https://martinachess.com/cuentos/09-la-sombra-que-jugaba.html#partida-real>

Cuento 10

Lo Que No Se Ve en el Tablero

Donde Martina descubre que hay partidas que no se ganan con jugadas, pero tampoco se pierden con una derrota

El torneo regional no era gran cosa. Un polideportivo pequeño, veinte mesas, olor a piso recién trapeado y a nervios de sábado por la mañana. Martina se sentó en la mesa 7, ajustó su reloj, miró a su alrededor. Todo normal. Demasiado normal.

Su rival llegó tarde. No mucho. Un minuto. Lo suficiente para que el reloj de Martina empezara a correr y ella tuviera que decidir si pulsarlo o esperar. Lo pulsó. No iba a regalar tiempo.

—Perdón, perdón —dijo el chico, dejándose caer en la silla con un suspiro teatral—. Es que el tráfico, no sabes, mi mamá se perdió tres veces, luego el GPS dijo «gire a la izquierda» y mi mamá giró a la derecha porque ella es de las que no confían en las máquinas, y luego no encontrábamos dónde aparcar, y luego el ascensor no funcionaba...

Martina lo observó. Pablo. Once años. Elo 1520. Gafas de sol puestas en la cabeza aunque estábamos bajo techo. Una sonrisa fácil. Demasiado fácil. El tipo de sonrisa que no pedía permiso para existir. Olía a chicle de fresa. Martina decidió en ese instante que desconfiaba de cualquier jugador que mascara chicle de fresa antes de una partida seria.

—No hay ascensor en este polideportivo —dijo Martina—. Es planta baja.

Pablo parpadeó. La sonrisa no se movió. Ni un milímetro.

—Ah. Bueno. La escalera mecánica, entonces.

—Tampoco hay.

—Detalles —dijo Pablo, e hizo una pompa de chicle que explotó con un chasquido impertinente—. Juguemos.

✖ ✖ ✖

Martina abrió con e4. Clásico. Agresivo. Su estilo. Pablo respondió e5. Simétrico. Martina jugó Cf3. Pablo Cc6. Martina Ac4. Apertura Italiana. Pablo respondió Cf6. Defensa de los Dos Caballos.

—Italiana —dijo Pablo, y no lo dijo como quien reconoce una apertura, sino como quien insinúa algo—. Clásica. ¿La juegas mucho?

Martina no respondió. Los rivales que hablaban durante la partida buscaban una cosa: desconcentrarte. Ella lo sabía. Lo había leído. «No entres en su juego. El tablero es tu única conversación.»

Jugó Cg5, atacando f7. La variante más agresiva de la Italiana. Pablo defendió con d5. Martina exd5. Pablo... no capturó.

Martina: Cuentos de Ajedrez - Parte 2

En lugar de capturar el peón, Pablo jugó Cxd5. Una jugada extraña. No era la principal. No era la secundaria. Era una jugada de quien no conoce la teoría o de quien conoce demasiada teoría y quiere sacarte de tu zona de confort.

Martina frunció el ceño. Tenía una opción aquí: entrar en la variante del Fegatello (el «Ataque del Hígado Frito», que sonaba asqueroso pero era muy efectivo) o seguir una línea más tranquila.

En ese momento, Pablo estornudó. No fue un estornudo cualquiera. Fue un estornudo de teatro. De esos que sacuden la mesa, hacen temblar los relojes y provocan que tres jugadores de mesas vecinas levanten la vista con cara de «¿ha sido un terremoto?». El tablero vibró. Dos peones se movieron de sus casillas. El de d4 quedó en d5. El de e2 quedó... en e2, pero torcido, como si tuviera escoliosis.

—Ay, perdón —dijo Pablo—. Alergia. Primavera. ¿Tú no tienes alergia?

—No.

—Qué suerte. Yo soy alérgico a todo. Al polen. Al polvo. A los gatos. A perder. —Sonrió—. Es broma. Lo de los gatos es verdad. Lo de perder no sé, nunca me ha pasado.

Y mientras recolocaba las piezas —supuestamente—, Martina vio algo. Vio cómo su dedo rozaba el peón de d4 y lo dejaba media casilla más adelante. No era un movimiento ilegal. Era un ajuste. Un «compongo». Pero era un ajuste que cambiaba la posición ligeramente. Como si alguien te «arreglara» el peinado y te dejara flequillo sin preguntar.

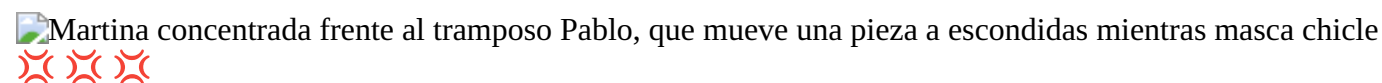
—Ese peón estaba en d3 —dijo Martina.

—¿Segura? —Pablo sonrió—. Yo lo veo en d4. ¿Llamamos al árbitro?

Martina miró al árbitro. Estaba en la mesa 12, atendiendo una disputa sobre un reloj que no funcionaba. El reloj en cuestión marcaba las 47:83. Lo cual era imposible. El árbitro le estaba dando golpecitos como si eso fuera a arreglar algo. No iba a venir. Y aunque viniera, era su palabra contra la de Pablo. Y Pablo tenía una sonrisa de ángel y una excusa perfecta.

—Déjalo —dijo Martina, y recolocó el peón en d3 ella misma—. Seguimos.

—Como quieras —dijo Pablo, encogiéndose de hombros con una inocencia que habría engañado a un detector de mentiras y probablemente a dos detectores de mentiras y a un perro policía—. Tú mandas. Bueno, tú y el reglamento. Que a veces no se llevan bien.

 Martina concentrada frente al tramposo Pablo, que mueve una pieza a escondidas mientras masca chicle
☹☹☹

La partida avanzó. Martina intentó concentrarse, pero Pablo no la dejaba. Cada dos jugadas, algo. Un suspiro que duraba demasiado, como si estuviera lamentando la muerte de un personaje en una telenovela. Un tamborileo de dedos que seguía el ritmo de una canción que solo él conocía. Una tos que empezaba floja y terminaba en crescendo, como un solo de ópera. Un «hmmm» saboreador. Y luego, cuando Martina estaba a punto de mover, Pablo soltaba:

—¿Esa es tu jugada? Interesante. Muy interesante.

No era un comentario. Era una aguja. Una aguja que pinchaba justo en el momento en que Martina iba a mover su mano. Y Martina dudaba. ¿Había visto algo que ella no veía? ¿Era un farol? ¿Era una trampa? ¿Era simplemente un niño con demasiado chicle y demasiado tiempo libre?

—Voy a pedirle al árbitro que te calle —dijo Martina.

Pablo alzó las manos, inocente. En sus palmas no había nada, pero su mirada sugería que escondía un as bajo la manga aunque llevara camiseta de manga corta.

—Solo estoy comentando. No hay regla que prohíba comentar. Bueno, sí la hay, artículo 11.5 del reglamento FIDE, pero no me ha visto nadie. —Sonrió—. Relájate. Es un juego.

—Es un juego con reglas.

—Las reglas son para los que no saben ganar sin ellas.

Y ahí Martina sintió algo. Un frío. Como si una sombra familiar acabara de pasar por encima del tablero. La grieta del cielo. La voz que susurraba: «¿Estás lista?»

«*Existo en todos los torneos.*»

Peoncito apareció en la casilla e4. Pero no estaba sentado como siempre. Estaba de pie. Rígido. Su bigote temblaba de indignación. En una mano llevaba un cuaderno diminuto donde había escrito «PRUEBAS CONTRA PABLO» con letra de peón (o sea, torcida). Debajo había una lista: «1. Llegó tarde. 2. Mintió sobre el ascensor. 3. Estornudó con mala fe. 4. Movié el peón. 5. Huele a chicle de fresa.» La última prueba era discutible como delito, pero Peoncito la había subrayado dos veces.

—Este chico es peor que la sombra —dijo—. La sombra al menos era sincera sobre sus trampas. Este las disfraza de accidentes. Es un tramposo con papeles en regla.

—Lo sé.

—¿Qué vas a hacer?

Martina respiró hondo. Muy hondo. Como si acabara de correr cien metros. Pero no había corrido. Había estado sentada. En una silla. Jugando ajedrez. Y sin embargo, estaba agotada.

—Voy a jugar.



No fue su mejor partida.

Martina cometió un error en la jugada diecisiete. Movié su alfil a d3 cuando debería haberlo llevado a e2. Una diferencia sutil. Pero en ajedrez, las diferencias sutiles son las que separan la victoria de la derrota. El alfil en d3 bloqueaba la columna d, le quitaba movilidad a la dama, y dejaba un agujero en f2 que Pablo no tardó en explotar.

Pablo jugó Cg4, amenazando el peón de f2. Martina defendió con Df3. Pablo jugó Dh4. La dama negra entró como un cuchillo en mantequilla. Martina intentó reorganizarse, pero ya era tarde. La posición se había desmoronado. No por una combinación brillante de Pablo. Por un error de Martina. Un error que no habría cometido si hubiera estado concentrada. Pero no lo estaba. Llevaba diecisiete jugadas luchando contra dos rivales: Pablo y su propia frustración.

—Jaque —dijo Pablo en la jugada veintidós, y su voz era un ronroneo—. Y creo que mate en dos. ¿Quieres que te lo muestre o prefieres descubrirlo tú sola?

Martina miró el tablero. Df2+. Su rey estaba atrapado. Su dama estaba mal colocada. Su alfil en d3 era un estorbo. Tenía razón. Mate en dos.

Volteó su rey.

—Abandono.

Pablo sonrió. No la sonrisa de quien acaba de ganar una partida de ajedrez. La sonrisa de quien acaba de ganar otra cosa. Algo que no se mide en puntos de rating.



Martina salió del polideportivo. Afuera hacía sol. Demasiado sol. Un sol insultante. Como si el universo no se hubiera enterado de que ella acababa de perder contra un tramposo.

Se sentó en un banco de la entrada. No lloró. Martina no lloraba por ajedrez. Pero sentía algo peor. Una mezcla de rabia, impotencia y... ¿vergüenza? No. No era vergüenza. Era frustración. Frustración de la buena. De la que quema por dentro

pero no te destruye. De la que te hace apretar los puños y decir: «Esto no se queda así.»

Martina: Cuentos de Ajedrez - Parte 2

Peoncito se sentó a su lado en el banco. O intentó sentarse. Los bancos no están diseñados para peones de cristal de quince centímetros. Así que se quedó de pie, apoyado contra la pata del banco, con el bigote ligeramente torcido por la indignación ajena.

—No fue justo —dijo Peoncito.

—Lo sé.

—Movié piezas. Hablé durante la partida. Te distrajo. Te hizo dudar. Ese chico no ganó jugando. Ganó haciendo trampa.

—Lo sé.

—¿Y qué vas a hacer?

Martina se quedó en silencio. Luego se levantó. Se sacudió los shorts de vóley y se ajustó los lentes.

—Nada.

Peoncito casi se le cae el bigote. Literalmente. El extremo izquierdo se despegó tres milímetros. Él no lo notó. Estaba demasiado indignado.

—¿NADA? ¡Pero si te ha robado la partida! ¡Es un ladrón de puntos de rating! ¡Un pirata de escaques! ¡Un...

—Peoncito.

—...un filibustero del enroque! ¡Un corsario de la columna d! ¡Un atracador de la Apertura Italiana!

—Peoncito, ¿estás usando un diccionario de sinónimos?

—Me lo regaló Torreta por mi cumpleaños. No tengo cumpleaños, pero ella insistió. —Se ajustó el bigote—. Página 47. «Tramposo: véase también fullero, tahúr, trapacero, filibustero...» Es muy completo. Tiene hasta insultos en francés.

Martina negó con la cabeza, pero una sonrisa minúscula se le escapó por la comisura de los labios. Peoncito no la vio. O hizo como que no la veía. A veces los peones también saben cuándo callarse.

—Peoncito. ¿Qué puedo hacer? No hay pruebas. El árbitro no lo vio. Es su palabra contra la mía. Y su palabra tiene sonrisa de ángel y pompas de chicle. Si me quejo ahora, después de la partida, sin testigos, voy a parecer una mala perdedora. Y no soy una mala perdedora. Soy una buena jugadora que perdió contra un tramposo. Son cosas distintas.

Peoncito se quedó en silencio. Cerró su cuaderno de pruebas. Guardó el diccionario. Se acomodó el bigote, ahora perfectamente horizontal. Cuando Peoncito se quedaba en silencio, era porque había entendido. O porque se le había olvidado lo que iba a decir. Esta vez era lo primero.

—Entonces... ¿dejas que gane?

—No. Aprendo. Y la próxima vez que me lo encuentre, voy a estar preparada. Voy a saber que habla, que estornuda, que mueve piezas «sin querer». Voy a saber lo que hace. Y no voy a caer.

—Pero ha ganado hoy.

—Ha ganado una partida. No me ha ganado a mí.



De vuelta en el polideportivo, Martina se encontró con su papá. Estaba en la grada, con un café frío en la mano y cara de haber visto toda la partida sin poder intervenir. Que es la peor cara que puede tener un padre en un torneo de ajedrez.

—Lo vi —dijo.

—Lo sé.

—Ese chico...

—Lo sé.

—Hablaré con el árbitro. Hay que denunciar estas cosas. Si no se denuncian, se repiten. Si se repiten...

—Papá —Martina lo miró—. Denunciar está bien. Hay que denunciar. Pero denunciar con pruebas. No con rabia. Yo no tengo pruebas. Solo tengo la certeza. Y la certeza no gana apelaciones.

Su papá la miró fijamente. Luego asintió. Despacio. Con orgullo y tristeza al mismo tiempo.

—Eres más madura que yo —dijo.

—Solo en ajedrez —dijo Martina—. En matemáticas voy raspando.

—En matemáticas vas bien.

—Raspando bien.

 Martina estudiando de noche en su habitación con una empanada mágica y Peoncito observándola


Por la noche, Martina se sentó frente a su tablero en casa. Reconstruyó la partida. Jugada por jugada. Encontró el error de la jugada diecisiete. Lo anotó en su libreta. Luego buscó la mejor continuación. La encontró. La memorizó.

A su lado, sobre la mesa, apareció una empanada que antes no estaba. Era de Apertura Italiana con tomate y albahaca. Acompañada de una nota diminuta, escrita con letra de almena: «*Para la guerrera. Las derrotas saben mejor con masa. —Torreta (desde el reino, con amor).*»

Martina mordió la empanada. Estaba deliciosa. La masa crujía. El tomate estaba en su punto justo. Por un momento, todo lo demás —Pablo, el estornudo, el peón movido— fue solo una anécdota. Una anécdota que sabía a albahaca.

El Alfil Exiliado apareció por la diagonal de la lámpara (las sombras también tienen diagonales, aunque sean más difusas). Traía una taza de algo humeante. Probablemente café. Probablemente robado de la cocina. Probablemente sin permiso. Los alfiles exiliados no piden permiso para nada.

—Hiciste bien —dijo—. No denunciar sin pruebas es maduro. Pero no olvidar es sabio. Y comerte una empanada de Torreta es terapéutico. Ella mete algo en la masa. No sé qué es. Llevo cuatrocientos años intentando averiguarlo.

—No voy a olvidar —dijo Martina—. La próxima vez que vea a Pablo, voy a jugar mi mejor ajedrez. Sin distraerme. Sin escucharlo. Sin dejar que una sonrisa de ángel me haga dudar de lo que veo en el tablero. Y si vuelve a hacer trampa...

—¿Lo denuncias?

—Le pido al árbitro que se quede en mi mesa toda la partida. Con una silla. Y un café. Y le digo: «Árbitro, este chico habla, estornuda de mentira y mueve piezas. Quédese aquí y véalo usted mismo.» Porque un árbitro que ve la trampa no necesita pruebas. Es testigo.

El Alfil Exiliado inclinó su mitra. Aprobación.

—Eres más lista que yo —dijo—. Y yo llevo cuatrocientos años de práctica.

—Es que no practiqué sola. Practiqué contra una sombra.

El Alfil no dijo nada. Pero su mitra se movió ligeramente. Como si entendiera algo que Martina no había dicho en voz alta.



Antes de dormir, Martina apuntó en su libreta tres cosas:

1. La próxima vez que juegue contra Pablo, el árbitro se queda en mi mesa.
2. Si alguien me habla durante la partida, no respondo. Si insiste, paro el reloj y llamo al árbitro.
3. Las trampas existen. La gente mala existe. Pero el tablero sigue ahí. Y yo también.

Cerró la libreta. La guardó en la mochila. Y se metió en la cama con la sensación de haber perdido una batalla pero no la guerra. Porque la guerra no se ganaba en una partida. Se ganaba en todas.

—Hoy no gané —dijo en voz baja—. Pero mañana juego otra vez.

—Eso es lo que hacen los campeones —dijo Peoncito desde la almohada, donde se había instalado con su bigote recién encerado—. Los que solo ganan, no saben perder. Y los que no saben perder, no saben nada.

—Eso es profundo. ¿Lo leíste en algún lado?

—Lo inventé ahora. Me salió solo. Será el cansancio.

—Te salió bien.

—Gracias. Le puse bigote.

Martina sonrió y apagó la luz. Y mientras se dormía, pensó en la sombra. En la grieta del cielo. En Pablo y su sonrisa de ángel falso. Y en todas las partidas que jugaría mañana. Y pasado. Y el año que viene.

Porque el ajedrez no era ganar siempre.

Era volver siempre.

*Fin del décimo cuento.
Continuará...*

El Secreto detrás del Cuento

Hasta los más grandes han sufrido la presión psicológica. En la **Partida 1** del histórico "Match del Siglo" (Reikiavik 1972), Bobby Fischer cometió un error infantil (capturar el peón h2 con el alfil) debido a la inmensa presión, el estrés del entorno y su propia sobreconfianza. Aunque Spassky ganó esa partida tras la equivocación, Fischer volvió al tablero en los días siguientes, se recompuso y terminó ganando el Campeonato del Mundo. ¡Reproduce este famoso error psicológico y recuerda que lo importante es volver a intentarlo!

 Código QR de Lichess

 ¡Juega la partida en tu pantalla!

Escanea este código QR con tu móvil o haz clic en el enlace para abrir el tablero interactivo en martinachess.com y reproducir cada jugada.

<https://martinachess.com/cuentos/10-lo-que-no-se-ve-en-el-tablero.html#partida-real>

Cuento 11

La Última Grieta

Donde el Rey Blanco descubre que moverse de uno en uno también es una forma de ser valiente, y Peoncito se convierte en entrenador personal de monarcas cobardes

Después del torneo donde Pablo le había robado la partida con sonrisa de ángel y estornudos de mentira, Martina se durmió apretando los puños. No de rabia —la rabia ya se le había pasado, o al menos se le había instalado en un rincón donde no

molestaba— sino de determinación. La determinación de quien ha entendido algo y no va a olvidarlo.

Martina: Cuentos de Ajedrez - Parte 2

Despertó en el Reino de las Sesenta y Cuatro Casillas. Lo primero que vio fue el cielo. La grieta seguía ahí. Más fina que antes. Casi cerrada. Pero desde dentro, una risa familiar. Baja. Como un grillo con tos.

—Sigues aquí —dijo Martina al cielo.

La grieta parpadeó. Del interior salió una voz que Martina conocía bien.

—Siempre estoy aquí. En todas partes. En tu torneo del sábado, en la mesa de al lado, en el chicle de fresa de ese niño insoportable. ¿Te saludó de mi parte? No, claro. Él ni siquiera sabe que existo. Los tramposos nunca saben que son mis hijos. Creen que inventaron la trampa solos. —La voz hizo una pausa—. Son adorables. Y patéticos. Sobre todo patéticos.

Martina no respondió. Había aprendido que discutir con la sombra era como jugar al ajedrez contra un espejo: siempre devolvía tu jugada pero un poco peor.



En el centro del tablero, algo extraño ocurría. Todas las piezas estaban reunidas alrededor del castillo del Rey Blanco. Pero no para protegerlo. Para... ¿convencerlo?

Martina se acercó. La Reina Blanca flotaba junto a la puerta del castillo, que estaba firmemente cerrada. La Reina Negra estaba a su lado, con una caja de pañuelos bajo el brazo (por costumbre, no por necesidad). Torreta tenía el carrito aparcado en la casilla d2 y ofrecía empanadas a los manifestantes. Los peones-rueda llevaban pancartas que decían: «REY, SAL DEL CASTILLO» y «e2 NO MUERDE».

—¿Qué pasa? —preguntó Martina.

Peoncito apareció a su lado, equipado con un silbato colgado del cuello y una camiseta sudadera que decía «ENTRENADOR PERSONAL» en letras dibujadas con marcador. El bigote, impecable. La actitud, de sargento.

—El Rey Blanco no sale de e1 —dijo Peoncito—. Lleva siglos ahí. Dice que los reyes no atacan. Que los reyes se protegen. Que moverse es peligroso. Que para qué avanzar si ya estás en una casilla perfectamente cómoda con vistas al enroque y calefacción central.

—Es un cobarde —dijo el Alfil Exiliado desde su diagonal—. Un monarca que nunca ha usado la oposición. Yo, que estoy vetado de las casillas blancas, tengo más movilidad que él.

—¡Y yo! —relinchó el Caballo de D, que acababa de aterrizar torpemente en f3—. ¡Yo salto a todos lados! ¡A veces a lugares que no existen! ¡Él solo puede moverse de uno en uno y no lo hace! ¡Es como tener alas y no volar! ¡O como tener bigote y no usarlo!

Peoncito se tocó el bigote, ofendido. «Yo uso mi bigote.»

—Para rascarte la nariz no cuenta —dijo el caballo.



Martina se acercó a la puerta del castillo. Llamó con los nudillos. Tres golpes. Silencio. Luego una voz aflautada, desde dentro:

—¿Quién es?

—Martina.

—¿La que le hizo jaque mate a la Reina Negra?

—Esa.

—¿La que derrotó al Alfil Exiliado en un duelo de clavadas?

—También.

—¿La que jugó contra la sombra?

—Sí.

Silencio. Luego la puerta se abrió un centímetro. Un ojo diminuto asomó entre la rendija. Era un ojo de rey. Acostumbrado a mirar sin ser visto.

—¿Vienes a obligarme a salir?

—Vengo a enseñarte que salir no es obligación. Es oportunidad.

El ojo parpadeó. La puerta se abrió un poco más. Detrás estaba el Rey Blanco: pequeño, delgado, con una corona que le quedaba grande y una capa que arrastraba por el suelo. En la mano, una taza de algo que parecía té pero que probablemente era chocolate caliente (los reyes blancos beben chocolate, no té; el té es de Boris).

—Es que... —dijo el Rey Blanco— moverse da miedo. Si avanzo, me expongo. Si me expongo, me atacan. Si me atacan, me dan jaque. Y si me dan jaque, me da taquicardia. Y si me da taquicardia, no puedo dormir. Y si no puedo dormir...

—Juegas peor al día siguiente —completó Martina—. Lo sé. Pero también sé algo que tú no sabes.

—¿Qué?

Martina se agachó para quedar a su altura.

—Que en el final, el rey es la pieza más poderosa del tablero. Más que la dama. Más que las torres. Porque cuando quedan pocas piezas, el rey no se esconde: el rey ataca.

 Peoncito como entrenador personal ayudando al asustado Rey Blanco a salir del castillo



—Mira —dijo Martina, y desplegó un tablero de entrenamiento que apareció flotando en el aire—. Imagina que estamos en un final. Quedan dos reyes y un peón. El peón quiere coronar. Los reyes se miran. ¿Ves?

Colocó el rey blanco en e4. El rey negro en e6. Se miraban fijamente, separados por una casilla vacía.

—Esto se llama oposición. Los reyes están frente a frente. El que tiene que mover está en desventaja, porque mover el rey abre el paso al otro. Es como un duelo del oeste, pero en vez de pistolas tienes los pies. Y el que mueve primero... pierde terreno.

El Rey Blanco miraba hipnotizado. Nunca le habían explicado un final de rey y peón. En ochocientos años de reinado, nadie se había molestado en enseñarle porque «los reyes no necesitan aprender, los reyes ya saben».

—Pero los reyes no saben nada —dijo Peoncito, leyéndole el pensamiento—. Los reyes saben reinar. Reinar es fácil: te sientas y esperas. Jugar es difícil: te mueves y arriesgas.

—¿Y si me equivoco? —preguntó el Rey Blanco.

—Te equivocas —dijo Martina—. Como todos. Como yo en la jugada diecisiete contra un tramposo con chicle de fresa. Como el Caballo de D cuando salta en vez de en L. Como Torreta cuando intentó hacer empanada de Fianchetto dulce y los peones-rueda hicieron huelga.

—¡Fue un experimento! —gritó Torreta desde el carrito—. ¡La masa dulce es el futuro! ¡El futuro me dio pérdidas!

Martina volvió al tablero.

—El error no es el final. El final es lo que haces después del error. Y en los finales de ajedrez, el rey sale. Camina. Lucha. Se enfrenta al rey enemigo cara a cara, casilla contra casilla.



Desde la grieta del cielo, una risa.

Martina: Cuentos de Ajedrez - Parte 2

—Qué enternecedor —dijo la Sombra—. Una niña enseñándole a un rey a mover los pies. ¿Sabes lo que pasa cuando un rey sale de su castillo en el mundo real? Lo capturan. Lo humillan. Le hacen trampa. Le estornudan encima.

El Rey Blanco dio un paso atrás, aterrorizado. La puerta del castillo empezó a cerrarse otra vez.

Martina alzó la vista hacia la grieta.

—Eso es verdad. A veces te capturan. A veces pierdes. A veces un tramposo te roba la partida y no puedes demostrarlo. Pero, ¿sabes qué? —Su voz se volvió más firme—. Prefiero perder habiendo salido que ganar escondida en un castillo.

La Sombra se quedó en silencio. Un silencio raro. Un silencio que, en cualquier otra criatura, habría sido respeto. En la Sombra, probablemente era indigestión.

—Eres insoportablemente noble —dijo al fin—. Es tu peor defecto. Y tu mejor arma. Qué asco me das. —Hizo una pausa—. Sigue.

El Rey Blanco, animado por el respaldo involuntario de la Sombra, volvió a abrir la puerta.

—Enséñame —dijo, y su voz, por primera vez en siglos, no tembló—. Enséñame a caminar.



Lo que siguió fue la clase de finales más extraña jamás impartida en el Reino de las Sesenta y Cuatro Casillas.

Martina colocó un tablero de entrenamiento y dispuso las piezas. Peoncito, con su silbato, cronometraba los ejercicios.

—Ejercicio uno: oposición simple. Rey blanco en e4, rey negro en e6. ¡Mueve!

El Rey Blanco dio un paso. Un solo paso. De e4 a e5. Temeroso. Pequeño. Pero un paso al fin y al cabo. El primer paso que daba fuera de su castillo en ochocientos años. Aterrizó en e5 y se quedó quieto, esperando que el tablero se lo tragara. No pasó nada. El tablero lo sostuvo. Las casillas no mordían. El suelo no se abría.

—Bien —dijo Peoncito—. Ahora el rey negro tiene que mover. Mire adónde va. Si va a f6, usted avanza a d6. Si va a d7, usted avanza a f6. ¿Lo ve? Usted decide la dirección. Usted es el que manda.

El Rey Blanco miró sus pies. Luego miró a Peoncito.

—¿Yo mando?

—En el final, el rey siempre manda. Los peones corren, las damas gritan, las torres se estrellan. Pero el rey... el rey camina. Y con cada paso, acerca a su ejército a la victoria. O aleja al enemigo de la suya. Es poesía con pies.

—«Poesía con pies» —murmuró el Alfil Exiliado—. Eso es bueno. ¿Lo has leído en algún sitio?

—Lo acabo de inventar —dijo Peoncito—. Me está saliendo solo. Será el silbato. Da autoridad.

—El silbato no da autoridad —dijo Torreta—. Da sordera. Llevas media hora pitando y ya me duelen las almenas.

Peoncito hizo sonar el silbato. Largo. Prolongado. Por fastidiar.



Para el final de la clase, el Rey Blanco ya caminaba. Todavía inseguro. Todavía mirando atrás cada tres pasos por si su castillo había desaparecido. Pero caminaba.

—Ahora —dijo Martina—, la lección más importante. Se llama triangulación.

—Suen a geometría —dijo el Rey Blanco, que odiaba la geometría desde que el Alfil Exiliado intentó enseñarle «la belleza de las diagonales de un solo color» durante un banquete—. La geometría y yo no somos amigos.

—No es geometría. Es paciencia —dijo Martina—. Imagina que estás frente al rey enemigo. Los dos quieren la misma casilla. Pero mover primero te perjudica. Entonces, ¿qué haces?

—¿Me rindo?

—No. Caminas en triángulo. Tres pasos. Dos adelante, uno al costado. Y de repente, sin haber avanzado realmente, el turno de mover es del rival. Has perdido un tiempo a propósito. Has hecho que el rival tenga que mover cuando no quiere. Y entonces la casilla que antes era suya... —Martina movió el rey blanco—... ahora es tuya.

El Rey Blanco miró el tablero. El rey negro estaba obligado a mover. No quería. Pero no tenía opción. Zugzwang otra vez. Siempre zugzwang. «La obligación de mover», la palabra alemana que Martina le había enseñado a Peoncito y que ahora todo el reino repetía como un mantra.

—Perder un tiempo para ganar la partida —dijo el Rey Blanco—. Perder una batalla para ganar la guerra. Como lo que hiciste con el tramposo. No denunciaste sin pruebas. Perdiste. Pero aprendiste. Y la próxima vez...

Martina asintió.

—Exacto. La triangulación no es solo para los reyes.



Llegó la hora de la verdad. La grieta del cielo seguía abierta. Martina se paró frente a ella. El Rey Blanco, detrás, con su corona torcida y sus pies todavía temblorosos pero firmes.

—Para cerrarla —dijo Martina— no basta con ganar una partida. Hay que demostrar que incluso la pieza más asustada del tablero puede aprender a luchar.

La Sombra soltó una risa desde la grieta.

—¿El Rey Blanco? ¿Luchar? —La risa se hizo más fuerte—. Pero si no distingue un peón de una cortina. Si se esconde cada vez que alguien dice «jaque». Si lleva ochocientos años en la misma casilla y el tapizado de su trono tiene la silueta de su trasero grabada para siempre.

—Por eso —dijo Martina— va a jugar él.

La risa se cortó.

—¿Perdón?

—La partida de cierre. La que selle la grieta. La juega el Rey Blanco. No yo. Él.

El Rey Blanco palideció. Su corona le resbaló hasta las cejas.

—¿Yo? ¿Contra...? —señaló la grieta con un dedo tembloroso—. ¿Contra ESO?

—Contra mí —dijo la Sombra—. Y te advierto que no voy a tener piedad. No sé qué es la piedad. La busqué en el diccionario y no aparecía. Tengo un diccionario muy malo. Solo trae palabras como «trampa», «atajo» y «estornudo fingido».

—La p está entre «pezón» y «picaporte» —dijo Peoncito—. Lo sé porque lo busqué en mi diccionario. El que me regaló Torreta.

—Tu diccionario es mejor que el mío —concedió la Sombra.

—Lo sé.



El tablero apareció. Las piezas se colocaron. Pero no era una posición normal. Era un final. Solo los dos reyes y un peón blanco en d4.

—Un final puro —dijo la Sombra—. Sin damas que esconderse detrás. Sin torres que te protejan. Sin alfiles que hagan el trabajo sucio. Solo tú, yo, y un peón que quiere coronar. ¿Aceptas?

El Rey Blanco miró a Martina. Martina asintió sin decir nada. El Rey Blanco miró a Peoncito. Peoncito hizo sonar el silbato. Largo. Prolongado. Como diciendo «tú puedes».

—Acepto —dijo el Rey Blanco, y su voz no tembló—. Pero con una condición.

—¿Cuál? —La Sombra sonaba divertida.

—Que si gano... no te vayas. No quiero que te vayas. Quiero que te quedes y veas. Quiero que seas testigo de que incluso un rey que no sabe caminar puede aprender. Y quiero que cada vez que alguien en mi reino tenga miedo de mover, tú le recuerdes que yo moví. Y gané.

El silencio fue total. Hasta el Reloj Parlante, que estaba grabando el momento para la posteridad, olvidó pulsar «rec».

La Sombra tardó en responder. Cuando lo hizo, su voz era más grave. Menos burlona. Algo que no se le había oído antes.

—Eres el primer rey que me pide que me quede. Todos los demás me han pedido que me vaya. Incluida tu amiga Martina.

—Yo no soy Martina —dijo el Rey Blanco—. Yo soy un rey que aprendió a caminar hoy. Y los que aprenden algo nuevo quieren testigos.

—Trato hecho —dijo la Sombra, y por primera vez en quién sabe cuántos siglos, su voz no sonó a trampa—. Si ganas, me quedo. Si pierdes, me voy por donde vine y no molesto más. Y te regalo mi diccionario. Que es malo, pero tiene buenos insultos.



El final comenzó. Rey blanco en e1. Rey negro en e8. Un peón blanco en d4.

El Rey Blanco dio su primer paso. e2. Avanzó. No miró atrás. No buscó su castillo con la mirada. No preguntó si era seguro. Simplemente avanzó.

La Sombra respondió con el rey negro a d7. El Rey Blanco avanzó a e3. La Sombra jugó Re6. El Rey Blanco a e4.

—Oposición —murmuró Peoncito—. Justo lo que practicamos. Los reyes frente a frente. Separados por una casilla.

La Sombra movió a f6. El Rey Blanco movió a d5. Avanzaba en diagonal. Acercándose al peón. Protegiéndolo.

La Sombra movió a e7. El Rey Blanco a e5. Otra vez oposición. La Sombra a f7. El Rey Blanco a d6. La Sombra a e8.

—Ahora —susurró Martina—. La triangulación.

El Rey Blanco no movió hacia adelante. Movi6 hacia atrás. A d5. Un paso que parecía una retirada. Peoncito apret6 el silbato sin hacerlo sonar. La Sombra movió a d7, intentando mantener la oposici6n.

El Rey Blanco movió a e5. La Sombra a e8. No quería mover a e8. Pero era la única casilla. Estaba perdiendo la oposici6n. La triangulaci6n funcionaba.

—Lo estás haciendo —dijo Martina.

El Rey Blanco movió a e6. El rey negro tuvo que ir a d8. Derrotado en la oposici6n. El rey blanco ahora acompañaba a su pe6n. Pe6n a d5. Pe6n a d6. Rey negro a e8.

—Pe6n a d7 —dijo el Rey Blanco, y su voz era la de alguien que acaba de descubrir que los pies tambi6n sirven para avanzar.

La Sombra movió su rey a f7. El Rey Blanco jug6 Rd7. Coronaci6n inevitable. El pe6n tocaría la octava fila en la siguiente jugada y el rey negro no podría impedirlo. Una dama nueva entraría al tablero. Y sería mate.

—Abandono —dijo la Sombra.

Martina: Cuentos de Ajedrez - Parte 2

No lo dijo con rabia. Ni con tristeza. Lo dijo como quien reconoce un hecho. El agua moja. El fuego quema. Un rey que camina gana finales.



La grieta del cielo se cerró. No con un estruendo. Con un suspiro. Como una cortina que alguien corre al terminar la función. En el centro exacto de donde había estado la grieta quedó una cicatriz minúscula. Un recuerdo. No una herida.

La Sombra no se había ido. Estaba allí, junto al tablero, con su falta de rostro y sus brazos de humo. Pero algo había cambiado en su postura. Ya no era desafiante. Era... residente.

—Supongo que me quedo —dijo—. Una promesa es una promesa. Y aunque yo no soy muy de promesas, esta me gusta. No me han pedido que me quede en mil años. Normalmente me echan. Con antorchas. Y cubos de agua. Y aspersores.

—¿Aspersores?

—Una vez. En un torneo sub-10. Un niño llevó un aspersor. No sé de dónde lo sacó. Pero funcionó. Estuve una semana sin poder ni susurrar.

—Aquí no hay aspersores —dijo el Rey Blanco—. Solo hay un castillo. Con calefacción central. Y chocolate caliente. Si quieres...

La Sombra se quedó quieta.

—¿Me estás invitando a tu castillo?

—No eres mi enemiga —dijo el Rey Blanco—. Eres parte del juego. Como las trampas. Como los estornudos falsos. Como perder y volver.

La Sombra no dijo nada. Pero avanzó. Un paso. Luego otro. Hacia la puerta del castillo. No como quien entra en una trampa. Como quien entra en una casa.



La fiesta de celebración fue legendaria. Torreta lanzó una empanada nueva: «La Oposición», rellena de dulce y salado al mismo tiempo. «Porque los contrastes definen los finales —explicó—. Si todo fuera dulce, sería aburrido. Si todo fuera salado, daría sed. La oposición es el equilibrio.» Se vendieron cuarenta y tres. Récord absoluto.

El Rey Blanco, por primera vez en su reinado, bailó. Mal, pero bailó. Sus pies se movían en un extraño ritmo que a veces era e2-e3-e4 y a veces era algo que no tenía nombre. Peoncito lo miraba con orgullo de entrenador. «Le he enseñado todo lo que sabe», dijo. «Le has enseñado a caminar en tres horas», respondió Martina. «Lo importante no es el tiempo. Lo importante es el primer paso.»

La Reina Negra apareció con su certificado renovado: «CERO ESTORNUDOS EN LO QUE VA DE SIGLO», firmado por un médico que probablemente no existía pero cuya letra era muy convincente. Se lo mostró a todos. Dos veces. Tres veces. La tercera, Torreta le dijo que ya lo había visto. La Reina Negra respondió: «Ya, pero míralo otra vez. Mira qué firma.»

La Sombra estaba en una esquina del castillo, observando. No bailaba. No comía empanadas (¿comerían las sombras?). Pero estaba allí. Presente. Y eso, para alguien que siempre había sido rechazada, era suficiente.

Martina se acercó.

—Nunca pensé que aceptarías quedarte.

—Yo nunca pensé que me invitarían. La vida da sorpresas. O la muerte. O lo que sea esto. —Hizo una pausa—. ¿Sabes qué es lo peor de ser la sombra? No lo que represento. Eso ya lo sabes. Lo peor es que nadie me ha dicho «gracias». En milenios.

Martina la miró. La Sombra era despreciable. Era tramposa. Era todo lo que Martina odiaba del juego. Pero también era real. Existía. Existía en Pablo. Existía en los estornudos fingidos. Existía en cada partida que se ganaba sin merecerlo. Negarlo no la hacía desaparecer. Aceptarlo, entenderlo, prepararse para ello... eso sí servía.

—Gracias —dijo Martina.

La Sombra se quedó inmóvil. Si hubiera tenido ojos, habrían parpadeado. Si hubiera tenido boca, se habría abierto.

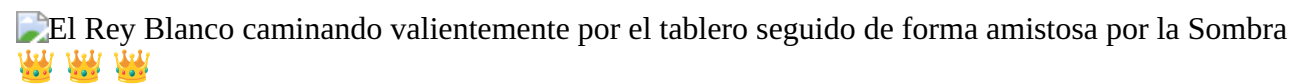
—No me des las gracias. No sé qué hacer con ellas.

—Pues apréndelo. Porque voy a dártelas cada vez que me enseñes algo. Y me has enseñado que el juego no siempre es justo. Que la gente hace trampa. Que perder duele. Pero que volver es lo único que importa.

La Sombra guardó silencio. Luego, muy bajito, dijo:

—De nada.

Y sonó raro. Sonó a palabra nueva. A palabra que no había usado nunca. A palabra que no salía en su diccionario malo.

El Rey Blanco caminando valientemente por el tablero seguido de forma amistosa por la Sombra


Martina sintió que el tablero se volvía suave. Hora de volver. El Rey Blanco se acercó a despedirla. Seguía con su corona torcida. Pero ya no le importaba.

—Gracias —dijo—. Por enseñarme a caminar.

—No te enseñé. Te mostré que ya sabías.

—Eso es más bonito. ¿Puedo usarlo en un discurso?

—Claro. Pero cita la fuente. «Martina, nueve años, camina desde que nació. Los reyes a veces tardan más.»

La última imagen que Martina vio antes de dormirse fue al Rey Blanco dando pasos por el tablero. Ya no de entrenamiento. De paseo. Uno, dos, tres. Triangulando sin darse cuenta. Caminando sin miedo. Y detrás, una sombra que lo seguía. No para atraparlo. Para acompañarlo.

Porque incluso las sombras, a veces, se cansan de estar solas.

*Fin del undécimo cuento.
Continuará...*

El Secreto detrás del Cuento

El Rey Blanco descubre que en los **Finales** la pieza más importante es él mismo. Usando las técnicas de la *Oposición* y la *Triangulación* (perder un tiempo a propósito para obligar al rival a ceder espacio), el rey logra escoltar a su peón hacia la coronación. ¡Reproduce este ejemplo clásico de final de peones para ver cómo el rey baila sobre el tablero!

 Código QR de Lichess

 ¡Juega la partida en tu pantalla!

Escanea este código QR con tu móvil o haz clic en el enlace para abrir el tablero interactivo en martinachess.com y reproducir cada jugada.

<https://martinachess.com/cuentos/11-la-ultima-grieta.html#partida-real>

Donde Martina descubre que enseñar también es una forma de jugar, y que un peón solo puede ser el que mejor baila en la pista

El torneo de verano no era un torneo de verdad. Era un torneo de mentira. Lo organizaba la asociación del barrio con mesas de plástico en el patio del centro cívico, bajo una carpa que olía a protector solar y a jugo de naranja tibio. No había rating. No había árbitros con corbata. No había padres con cara de infarto en las gradas. Había niños descalzos, jugos con pajita, galletitas de agua y un perro que se había colado y dormía pacíficamente debajo de la mesa 8.

Martina llegó con sus shorts de vóley, su polera de ajedrez con IA y cero presión. Hoy no tocaba ganar. Hoy tocaba jugar. Que era distinto. Jugar era mover piezas sin que el estómago se te hiciera un nudo. Jugar era mirar el tablero y ver posibilidades en vez de amenazas. Jugar era... bueno, jugar.

—Este torneo es un desierto de tensión —dijo una voz desde la jarra de jugo de naranja, en la mesa del fondo—. ¿Nadie hace trampa hoy? ¿Nadie estornuda de mentira? ¿Nadie mueve peones escondidos? Esto es un aburrimiento de honestidad. Me aburro.

Martina se acercó a la jarra. El líquido naranja reflejaba algo que no era el cielo. Era una silueta. Oscura. Con brazos de humo. Apoyada contra el borde de la jarra como quien se apoya en la barra de un bar y pide algo más fuerte que jugo.

—La Sombra —dijo Martina—. ¿Qué haces en un torneo de verano?

—Turismo —dijo la Sombra—. Me dijeron que aquí había competencia y solo encuentro niños compartiendo galletitas. Es deprimente. ¿Sabes lo difícil que es susurrarle a alguien que haga trampa cuando está mojando la galletita en el jugo? Imposible. El jugo absorbe las malas intenciones. Es un hecho científico.

—No creo que eso sea científico.

—Mi ciencia, mis reglas. —La Sombra se removió en la jarra, haciendo que el jugo burbujeara—. ¿Vas a jugar o qué? Dame algo interesante que mirar. Aunque sea una partida honrada. Ya que no hay trampas, al menos que haya arte.

—Hoy no hay trampas —dijo Martina—. Hoy bailamos.

—¿Bailamos?

—Te explico luego.

—Qué asco. —La Sombra hizo una pausa—. ¿Puedo mirar igual?

—Puedes.



El emparejamiento la mandó a la mesa 5. Martina se sentó. Ajustó las piezas. Esperó. Su rival no llegaba. Miró alrededor y la vio: una niña de siete años, menuda, con el pelo recogido en dos colitas que parecían signos de interrogación. Estaba frente a la mesa, a dos metros, sin atreverse a dar el último paso.

—¿Inés? —preguntó Martina, leyendo la tarjeta de emparejamiento.

La niña asintió sin hablar. Avanzó un paso. Se detuvo. Avanzó otro. Como un peón. De uno en uno. Al llegar a la silla, se sentó con el cuidado de quien se sienta en un trono ajeno.

—Es mi primer torneo —dijo Inés, y su voz era un hilo—. Aprendí a mover las piezas el mes pasado. Bueno, casi todas. El caballo todavía me cuesta. A veces salta para un lado y yo quería que saltara para el otro.

—Es normal —dijo Martina—. Yo conozco un caballo que lleva siglos intentando saltar en L y a veces le sale IJ. Y es feliz igual.

Inés la miró sin entender. Martina le sonrió.

—Chiste interno. Empiezas tú. Blancas.

Inés miró el tablero como quien mira un océano. Extenso. Profundo. Lleno de cosas que no entiende pero que intuye. Su mano tembló sobre el peón de rey. ¿e4? ¿d4? ¿c4? ¿o mejor no mover nada y esperar a que el rival se equivocara?

Jugó e4. El peón avanzó dos casillas. Tembloroso pero decidido. Como un niño que se lanza al agua por primera vez.

Martina respondió e5. Simétrico. Tranquilo. Inés respiró aliviada. Al menos la primera jugada no había sido un desastre.

 Martina jugando contra Inés, una niña nerviosa con colitas de interrogación, en un torneo de verano



Martina jugó esa partida de una forma que nunca había jugado antes. No jugó para ganar —bueno, sí, siempre jugaba para ganar, eso era sagrado— pero jugó para enseñar. Cada jugada era un mensaje. Cada captura, una lección. Cada movimiento, una ventana que dejaba entreabierta para que Inés pudiera asomarse.

Inés, por su parte, jugaba como quien aprende un idioma nuevo. Tropezaba. Se corregía. Volvía a tropezar. Pero no se rendía. Y eso, para Martina, valía más que cien partidas perfectas.

En la jugada ocho, Inés cometió un error. Cambió su peón d y se quedó con un peón aislado en c4. Solitario. Sin amigos en las columnas de al lado. El peor escenario, según le habían dicho. «Los peones aislados son débiles. Son un blanco fácil. No los tengas nunca.»

—Ay —dijo Inés, mirando su peón solitario—. Lo perdí. El profe dijo que nunca hay que quedarse con un peón aislado. Que es como estar solo en el recreo.

Martina miró el peón. Blanco. En c4. Solo. Pero erguido. Como un bailarín en un escenario vacío.

—Tu profe te dijo una verdad a medias —dijo Martina—. Los peones aislados pueden ser débiles si no sabes usarlos. Pero también pueden ser tu mejor arma.

Inés la miró con sus ojos de colita interrogante.

—¿Un arma?

—Mira —Martina señaló el tablero—. Tu peón en c4 no tiene amigos en las columnas b y d. Eso significa que las columnas b y d están abiertas. Puedes poner tus torres ahí. Puedes atacar por ahí. Nadie te lo impide. Y además, tu peón controla las casillas b5 y d5. Son dos casillas en territorio enemigo que ahora son tuyas. ¿Ves? No está solo. Está solo de peones. Pero está rodeado de posibilidades.

Inés miró el peón en c4. Seguía siendo un peón. Blanco. Pequeño. Pero ya no le daba pena. Le daba... ¿curiosidad?

—Como un bailarín —dijo Inés.

—¿Cómo?

—Como un bailarín que baila solo. Los demás necesitan pareja para bailar. Él no. Él baila solo en el centro de la pista. Y los demás lo miran.

Martina parpadeó. Aquella niña de siete años, que temblaba al tocar el peón de rey, acababa de encontrar la metáfora perfecta.

—Exacto —dijo Martina—. Se llama iniciativa. El que baila solo decide los pasos. Los que bailan en pareja tienen que ponerse de acuerdo. Y ponerse de acuerdo lleva tiempo. Tiempo que tú usas para atacar.



Peoncito apareció en la casilla c4, justo al lado del peón aislado. Llevaba un sombrero de copa diminuto y un bastón.

—¿Por qué tienes un sombrero de copa? —preguntó Martina en voz baja.

Martina: Cuentos de Ajedrez - Parte 2

—Porque este peón no está aislado: está en un escenario. Y en un escenario se necesita sombrero de copa. Y bastón. Y bigote, por supuesto. —Peoncito se ajustó el suyo—. Este peón es artista. ¿No lo ves?

—Lo veo. Pero Inés no puede verte a ti.

—Lo sé. Los artistas no necesitan que los vean. Necesitan que los sientan. Y esa niña lo está sintiendo.

Y era verdad. Inés miraba el peón de c4 con otros ojos. Ya no era una debilidad. Era una oportunidad. Un escenario. Un peón que bailaba.

Martina continuó la partida enseñando. Jugó Ae3, desarrollando. Inés jugó Cc6, atacando el centro. Bien. Muy bien. Martina jugó Cc3. Inés Cf6. Las dos desarrollaban. Las dos construían. Una aprendiendo, la otra enseñando. Las dos jugando.

En la jugada catorce, Martina le mostró la siguiente lección. Colocó una torre en la columna d abierta. Td1. La torre dominaba toda la columna. De arriba a abajo. Sin peones que la bloquearan. Libre. Como un faro que ilumina el mar.

—¿Ves esta columna? —dijo Martina—. Se llama columna abierta porque no tiene peones tuyos ni míos. La abriste tú, sin querer, cuando moviste tu peón d. Gracias a tu peón aislado, ahora tienes esta autopista. Y por esta autopista...

—...puedo llevar mis torres —completó Inés, y por primera vez su voz no fue un hilo. Fue una cuerda—. Y atacar al rey.

Martina asintió.

Inés movió su torre a d8. La puso frente a frente con la torre de Martina. Se miraron. Como dos trenes en la misma vía. Como dos bailarines en la misma pista.

—Ahora bailamos las dos —dijo Inés, y sonrió.

Peoncito mágico vestido con sombrero de copa y bastón, bailando iluminado como estrella bajo las luces de un escenario

La partida terminó con victoria de Martina. Era inevitable. Pero Inés no se fue con la cabeza gacha. Se fue con los ojos brillantes y una libreta llena de anotaciones. «Peón aislado = bailarín solitario. Columna abierta = autopista. Iniciativa = bailar primero.»

—¿Vas a volver al próximo torneo? —preguntó Martina.

—Sí —dijo Inés—. Y voy a traer más peones. Y todos van a bailar.

—Los peones no bailan solos si no saben que pueden —dijo Martina—. Pero los tuyos ya saben.

Inés se fue corriendo hacia su mamá, con sus colitas rebotando como dos peones en su primer movimiento. Martina se quedó sentada, mirando el tablero vacío.

—Ha sido bonito —dijo Peoncito desde c4, quitándose el sombrero de copa—. Muy bonito. Casi me emociono. ¿Se nota que casi me emociono?

—No. El bigote te tapa la emoción.

—Es verdad. Es parte de su encanto.



De vuelta en la mesa de los jugos, la Sombra seguía en la jarra. El nivel de naranja había bajado, aunque nadie recordaba haberla visto beber. Quizás las sombras no beben. O quizás beben pero no dejan huella.

—¿Satisfecha? —preguntó Martina.

La Sombra bostezó —o lo que fuera ese ruido de bisagras oxidadas—.

—Media hora de honestidad y buenas intenciones. He visto funerales más divertidos. —Hizo una pausa—. Pero la metáfora de la niña, lo del bailarín... eso estuvo bien. Me gustó. No se lo digas a nadie. Tengo reputación que mantener.

—Tu reputación es ser la encarnación de las trampas en el ajedrez.

—Exacto. Y a las encarnaciones de las trampas no les gusta el arte. Les gusta el caos. El polen falso. Los estornudos fingidos. Pero a veces... —la Sombra se encogió, como quien se arrebujaba en una manta invisible—... a veces una pausa no viene mal.

—¿Una pausa para qué?

—Para preparar algo grande.

Martina la miró fijamente.

—¿Algo grande?

La Sombra sonrió. Aunque no tenía boca, Martina supo que sonreía. Las sombras no necesitan boca para sonreír. Les basta con el silencio que dejan después de una frase.

—Digamos que estoy... reuniendo material. El tramposo del chicle. La niña que tiembla. El rey que aprendió a caminar. Tú, que me diste las gracias. Todo eso es material. Y yo... —el jugo burbujeó—... estoy escribiendo algo.

—¿Tú escribes?

—Todo el mundo escribe. Las sombras también. Pero lo nuestro no se lee. Se siente. Y cuando esté listo... lo vas a sentir.

Un escalofrío recorrió el patio. El perro de la mesa 8 despertó, ladró una vez y se volvió a dormir. Incluso los perros saben cuándo no hay peligro real sino solo peligro futuro.

—Hasta entonces —dijo la Sombra—, sigue bailando.

Y se desvaneció en el jugo de naranja, dejando un regusto amargo que nadie notó porque para entonces ya se habían acabado las galletitas y el torneo estaba terminando.



Esa noche, Martina apuntó en su libreta:

«Un peón aislado no es un defecto. Es un bailarín solitario. Las columnas abiertas son autopistas. La iniciativa es bailar primero. Y las sombras, a veces, escriben cosas que todavía no podemos leer.»

Cerró la libreta. La guardó. Y se durmió pensando en una niña de siete años con colitas de interrogación que había descubierto que el ajedrez no era miedo: era baile.

Y si la Sombra estaba preparando algo grande, ella también. Porque Martina no esperaba las tormentas. Las anticipaba. Como Polgar. Como Tal. Como un peón que baila solo en el centro del tablero y espera a que empiece la música.

Fin del duodécimo cuento.

Continuará...

El Secreto detrás del Cuento

El **Peón Aislado** (un peón que no tiene peones amigos en las columnas adyacentes) a menudo se considera una debilidad porque no puede ser defendido por otros peones. Sin embargo, como le enseña Martina a Inés, ¡también es una gran ventaja! Proporciona espacio, casillas centrales fuertes y líneas abiertas para que las torres y alfiles ataquen al rey. Reproduce este

 Código QR de Lichess

 ¡Juega la partida en tu pantalla!

Escanea este código QR con tu móvil o haz clic en el enlace para abrir el tablero interactivo en martinachess.com y reproducir cada jugada.

<https://martinachess.com/cuentos/12-el-peon-que-bailaba.html#partida-real>

En este libro, Martina ha explorado conceptos reales de la teoría y la práctica del ajedrez. Aquí tienes un resumen de las lecciones clave:

 El Centro y el Desarrollo

Controlar las cuatro casillas centrales (d4, e4, d5, e5) es vital. Desarrollar las piezas menores (caballos y alfiles) temprano y asegurar el rey mediante el enroque son los primeros pasos de cualquier campeón en la apertura.

 La Clavada (Pin)

Una táctica donde una pieza atacada no puede moverse porque expondría a una pieza más valiosa (como el rey o la dama) detrás de ella. Es la táctica favorita de Martina y la estudia de forma continua.

 El Zugzwang

Una situación en la que cualquier movimiento que haga un jugador empeorará su posición. En ajedrez, a veces tener la obligación de mover es una desventaja fatal.

 El Sacrificio e Iniciativa

Entregar material (como un alfil o una dama) para abrir líneas de ataque y ganar la iniciativa, obligando al oponente a defenderse en lugar de atacar, al estilo de Mikhail Tal.

 La Oposición y Regla del Cuadrado

Conceptos fundamentales de finales de peones. La oposición permite al rey ganar espacio y bloquear al rey rival, y la regla del cuadrado calcula si un rey puede interceptar a un peón pasado en carrera.

MARTINA

Y LOS CUENTOS DE AJEDREZ

Parte 2: En el Bosque Oscuro

Este libro es una puerta mágica al tablero de las sesenta y cuatro casillas. A través de aventuras absurdas y personajes entrañables, la teoría real del ajedrez cobra vida para los más pequeños.

En esta parte, Martina explora **En el Bosque Oscuro** a lo largo de 6 cuentos llenos de creatividad, humor y aprendizaje.

"Tienes que llevar a tu oponente a un bosque oscuro y profundo donde 2+2=5, y el camino de salida sea lo suficientemente estrecho para que solo quepa uno."



<https://martinachess.com>

