

PARTE 3

MARTINA Y LOS CUENTOS DE AJEDREZ

Tácticas y Sacrificios



Rodrigo Estrada

Cuentos de Ajedrez para Dormir

Créditos y Licencia

Martina: Cuentos de Ajedrez para Dormir — Parte 3: Tácticas y Sacrificios

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 3** 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 13. Lo Que Estaba Escrito	
Cuento 14. Hielo que Quema	4
Cuento 15. El Último Capítulo	4
Cuento 16. Fuego Contra Todos	4
Cuento 17. El Pez del Río	4
Cuento 18. La Jugada que No Estaba	4

CUENTO 13

Lo Que Estaba Escrito

Donde la Sombra termina su cuaderno y le muestra a Martina que hay rivales que no han llegado todavía, pero que ya están en camino

Esa noche, Martina se durmió con la sensación de que algo se acercaba. No era miedo. Era anticipación. Como cuando ves las nubes oscurecerse y sabes que va a llover, pero todavía no ha caído la primera gota. Algo se movía en el horizonte del ajedrez. Algo grande. Y ella no sabía qué era, pero sabía que iba a llegar.

Despertó en el Reino de las Sesenta y Cuatro Casillas. Pero no en el centro, como siempre. Despertó en la esquina. En a1. La casilla más remota, la más oscura, la que ninguno visitaba a menos que estuviera huyendo de algo. Allí, sentada en una roca de obsidiana, estaba la Sombra.

Sobre sus rodillas de humo descansaba un cuaderno. El mismo cuaderno que Martina había visto en el torneo de verano. El mismo que había mencionado cuando dijo: «Estoy escribiendo algo. Y cuando esté listo, lo vas a sentir.»

El cuaderno estaba cerrado. Pero vibraba. Como si las palabras de su interior quisieran salir, pero no podían. Como si lo que contenía fuera demasiado grande para el papel. O para el humo.

—Lo terminé —dijo la Sombra, y su voz no era burlona. Era seria. Más seria de lo que Martina le había oído nunca—. Me ha llevado tres cuentos escribirlo. He recopilado material de todas las partes: del tramposo del chicle, de la niña que bailaba, del rey que aprendió a cocinar. Incluso de ese torneo de blitz con el vikingo y el relámpago. Todo eso era... investigación.

—¿Investigación para qué?

La Sombra abrió el cuaderno. Las páginas estaban llenas de anotaciones, pero no solo palabras. Eran jugadas. Cientos de jugadas. Miles. Escritas en notación algebraica, con flechas, con diagramas, con signos de exclamación y de interrogación. Era el cuaderno de alguien que había estado analizando partidas. No las suyas. Las de Martina. Y las de... de muchas más.

—He estado observando —dijo la Sombra—. No solo a ti. A todos. A los que juegan limpios los que no. A los que ganan con trampas y a los que pierden con honor. Y he encontrado algo. Algo que no esperaba.

—¿El qué?

—Hay alguien como tú. En tu mundo. En tu dimensión. Un jugador que tampoco le importa nada. Que juega agresivo, que arriesga, que nunca se rinde. No es un tramposo. Es genuino. Y está a punto de aparecer en tu camino.





Martina se sentó frente a la Sombra. La esquina a1 era oscura, pero había una luz que del cuaderno. Una luz tenue, como la de una pantalla de computadora analizando posición a las dos de la mañana.

—¿Cómo se llama? —preguntó Martina.

—No importa. Lo que importa es cómo juega. —La Sombra pasó una página—. Mira. E lo que he podido reconstruir.

Del cuaderno salió una proyección. No era una imagen fija. Era una partida. Una partida que se jugaba sola en el aire, frente a ellas. Las piezas se movían sin manos. Las jugadas aparecían sin que nadie las dictara.

—Esta es una de sus partidas —dijo la Sombra—. La jugó contra un rival con Elo 1950. É once años. Ganó en veintidós jugadas. Sin errores. Sin dudas. Sin piedad.

Martina observó la partida. Las piezas blancas atacaban con precisión quirúrgica. Peón Caballo a f3. Alfil a c4. Desarrollo clásico. Pero luego, en la jugada nueve, un sacrificio peón entregado a cambio de iniciativa. Riesgo calculado. Como lo hacía ella. Como lo hacía Tal.

—Arriesga —dijo Martina—. No es posicional. Es táctico. Agresivo. Como yo. Pero me buscó la palabra—... controlado.

—Exacto —dijo la Sombra—. Tú eres fuego. Él es hielo que arde. No sé cómo explicarlo. Las metáforas no son lo mío. Lo mío son las trampas y los estornudos falsos. Pero incluso reconozco calidad cuando la veo. Y este chico... —cerró el cuaderno— tiene calidad.



La Sombra pasó otra página. Esta vez la proyección mostraba otra partida. Distinto. Distinto torneo. Mismo resultado.

—No celebra —dijo la Sombra—. ¿Ves? Gana y se queda quieto. No sonríe. No festeja da la mano al rival con superioridad. Se la da con respeto. Como si ganar fuera lo normal. Como si extraordinario fuera encontrar a alguien que le pusiera difícil ganar.

—¿Y lo ha encontrado?

—Todavía no. Pero está cerca. Muy cerca. —La Sombra la miró fijamente, aunque no tenía ojos—. Tú.

Martina sintió un escalofrío. No de miedo. De anticipación.

—¿Yo?

—Ese chico no encuentra rivales interesantes. Los otros niños no le generan desafío. Contra ellos como quien hace un trámite. Rápido. Eficiente. Sin emoción. Pero tú Sombra sonrió (o lo que fuera ese pliegue de humo)—... tú eres distinta. Tú juegas cada partida fuera la última. Como si el tablero fuera un campo de batalla y pasatiempo. Como si perder fuera aceptable pero nunca deseable. Y eso... es justo lo que lleva buscando desde que empezó a jugar.

—¿Cómo sabes todo esto?

—Soy la Sombra. Mi trabajo es observar lo que nadie ve. Los tramposos son fáciles porque hacen ruido. Pero los genios silenciosos... esos son mi debilidad. —Hizo una pausa—. Por eso escribí este cuaderno. Porque cuando dos jugadores así se encuentran, el ajedrez cambia. Yo quería estar preparada para verlo.



La Sombra cerró el cuaderno. La luz se apagó. La esquina a1 volvió a ser oscura.

—No puedo mostrarte más —dijo—. El resto tienes que descubrirlo tú. En tu mundo. torneo. Cuando te sientes frente a él. Y entonces...

—¿Entonces qué?

—Entonces jugarás la partida más importante de tu vida. No porque sea la final de Sino porque será la primera vez que te enfrentes a alguien que es exactamente con pero al revés.

—¿Al revés?

—Tú eres fuego que arde. Él es hielo que quema. Tú improvisas. Él calcula. Tú sienta el tablero. Él lo lee. Pero los dos quieren lo mismo: ganar. Y los dos están dispuestos a arriesgarlo todo para conseguirlo.

Martina se quedó en silencio. Peoncito, que había estado observando desde la casa (porque los peones siempre aparecen donde no los llaman), se aclaró la garganta.

—Perdón —dijo—. ¿Hielo que quema? Eso es físicamente imposible. El hielo se derrite. No quema. Es termodinámica básica.

—Tu bigote es físicamente imposible —respondió la Sombra—. Y sin embargo ahí está. Despegándose.

Peoncito se tocó el bigote. Efectivamente. Despegado. Otra vez.

—Touché —dijo, usando una palabra francesa que había aprendido en el diccionario de la Torre—. Página ochenta y tres. Significa «me has pillado».



—Quiero jugar contra él —dijo Martina—. En el cuaderno. En la simulación. Antes de llegar de verdad. Para prepararme.

La Sombra la miró con lo que, si hubiera tenido cejas, habría sido sorpresa.

—¿Quieres prepararte? ¿Contra una sombra de un rival que aún no conoces? ¿Usar cuaderno escrito por la encarnación de las trampas?

—Exacto.

—Eso es... —la Sombra hizo una pausa—... increíblemente profesional. Y un poco aterrac gusta. —Abrió el cuaderno por la última página—. Una partida. Solo una. La q reconstruido con más detalle. Juegas con las piezas que quieras. Yo manejo las su mejor dicho: manejo su estilo.

—¿Puedes imitar su estilo?

—Soy la Sombra. Imitar es lo que hago. Imito tramposos, imito genios, imito estornuc del estornudo me sale especialmente bien. ¿Quieres ver?

—No.

—De acuerdo. Vamos al tablero.



El tablero apareció en el centro de la esquina a1. No era un tablero de luz, como lo usaba la Reina Blanca. Era un tablero de humo, como si las casillas estuvieran hechas de la misma sustancia que la Sombra. Las piezas de Martina eran blancas. Las de la Sombra eran oscuras. No negras. Oscuras. Como una silueta que aún no tiene forma definitiva.

—Juegas tú —dijo la Sombra—. Yo replico lo que él haría. Según mis notas, claro. Pero es aproximado. Como un retrato hablado de un sospechoso. Reconoces rasgos, aunque no veas la cara.

Martina jugó e4. Agresivo. Su estilo. La Sombra respondió e5. Martina jugó Cf3. La Sombra respondió Cc6. Martina Ac4. La Sombra Cf6. Defensa de los Dos Caballos. Una apertura de lucha, que no permiten tablas rápidas.

—Está jugando exactamente como yo —dijo Martina.

—Eso dice el cuaderno. Le gustan las líneas abiertas. Las posiciones de doble filo. Donde el error te cuesta la partida pero un acierto te la regala.

Martina jugó Cg5, atacando f7. La línea más agresiva. La Sombra respondió con calma. Martina exd5. La Sombra... no capturó el peón. Jugó Ca5. Una desviación. Una jugada para quien prefiere la iniciativa a la comodidad. De quien arriesga.

—Ahí está —dijo la Sombra—. El riesgo calculado. Podría capturar el peón y quedar en una posición sólida. Pero prefiere atacar. Prefiere incomodar. Prefiere... —sonrió—... jugar.

La partida continuó. Martina atacaba. La Sombra respondía. No era una partida real. Era una partida contra la sombra de un rival. Pero Martina sentía cada jugada como si el rival estuviera al otro lado. Como si sus dedos de once años estuvieran moviendo las piezas oscuras. Como si sus ojos de hielo estuvieran calculando cada variante.

En la jugada dieciséis, Martina sacrificó un alfil. La Sombra aceptó el sacrificio. Pero luego, en la dieciocho, encontró una defensa que Martina no había visto. Un recurso, su movimiento de dama que cubría el punto débil sin perder la iniciativa.

—Esa defensa no la tengo en el cuaderno —dijo la Sombra—. La he sacado yo. Es lo que haría si estuviera aquí. No lo sé con certeza. Pero lo intuyo.

—¿Desde cuándo intuyes?

—Desde que empecé a escribir este cuaderno. Observar a los genios te cambia. Te hace mejor. Incluso a mí. —Hizo una pausa—. No se lo digas a nadie. Tengo reputación por mantener.



La partida terminó en tablas. Por posición. Martina no pudo romper la defensa. La Sombra pudo contraatacar con suficiente fuerza. Las piezas se miraron desde sus casillas con ejércitos agotados que reconocen que la batalla ha sido justa.

—Tablas —dijo Martina—. No me gustan las tablas.

—Lo sé. Pero a veces las tablas no son un empate. Son un aviso. —La Sombra cerró el cuaderno definitivamente—. Has aguantado contra su estilo. No has ganado, pero no has perdido. Y eso... para un primer encuentro... es más de lo que ha conseguido nadie.

—¿Nadie le ha empatado?

—Nadie de su edad. Los mayores le ganan a veces. Pero los de su edad... —negó con la cabeza—... no lo rozan. Por eso te digo que te prepares. Porque cuando te sientes frenado de verdad, no será una simulación. Será real. Y él no va a ser una sombra. Va a ser un ser de carne y hueso que lleva años esperando encontrar a alguien como tú.

Martina asintió. No con miedo. Con determinación.

—¿Cuándo?

—Pronto. Muy pronto. El cuaderno no da fechas exactas. Solo dice... —la Sombra le mostró la última página—... «cuando esté lista».

—Estoy lista.

—Lo sé. Por eso él está en camino.



Martina se alejó de la esquina al. El tablero de humo se desvaneció. La Sombra guardó el cuaderno bajo el brazo —o donde estaría el brazo si las sombras tuvieran brazos— y observó marcharse.

—Una cosa más —dijo la Sombra—. Cuando lo conozcas... no le digas que existo. Él no cree en las sombras. Cree en el trabajo. En el estudio. En el tablero. No necesita motivación externa. Se motiva solo. Y eso... —hizo una pausa—... es lo que lo hace peligroso. Y admirable.

—No le diré nada.

—Bien. Porque si descubre que una sombra ha estado analizando sus partidas... no se sentirá halagado u ofendido. Probablemente ninguna de las dos. Probablemente asienta y siga jugando. Como hace siempre.

Martina sonrió. Le gustaba ese chico. Y ni siquiera lo conocía.

Peoncito, que había estado en silencio durante toda la despedida (algo inédito en Peoncito) aclaró la garganta.

—Cuando venga —dijo—, ¿le ofrezco una empanada?

—Ofrécele dos. De Apertura Italiana. Calientes.

—¿Y si no le gustan?

—Le gustarán. El cuaderno dice que le gusta todo lo que está bien hecho. Y las empanadas de Torreta están bien hechas.

—Eso no lo dice el cuaderno.

—Lo digo yo.



Esa noche, antes de dormirse del todo, Martina oyó la voz de la Sombra por última vez en un susurro. Como el roce de una página al pasar.

—Está en camino. Prepárate. Y recuerda: juega como siempre. Sin miedo. Sin trampas. Porque él también juega así. Y cuando dos jugadores sin miedo se encuentran a jugar ajedrez se convierte en otra cosa. Algo más grande. Algo que ni siquiera yo, que lo he hecho todo, puedo describir.

—¿Y qué es?

—Eso —dijo la Sombra— tendrás que descubrirlo tú.

Fin del decimotercer cuento.

Continuará...



El Secreto detrás del Cuento

La Variante Knorre de la Defensa de los Dos Caballos (1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ac4 C4. Cg5 d5 5. exd5 Ca5 6. d3) es una línea sumamente aguda donde las negras sacrifican un peón a cambio de una fuerte iniciativa y desarrollo activo. En este cuento, Sombra le muestra a Martina cómo la preparación previa y la anticipación táctica son fundamentales. Reproduce esta histórica partida (Steinitz vs. Chigorin, 1892, Juego 16), duelo clásico donde Chigorin demuestra el inmenso dinamismo de esta variante frente al juego sólido y posicional del campeón mundial.



¡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/13-lo-que-estaba-escrito.html#partida-real>

← Volver al inicio

CUENTO 14

Hielo que Quema

Donde Martina conoce al rival que estaba escrito, descubre que el silencio también juega, y entiende que los verdaderos oponentes no se miden por rating sino por lo que te hacen crecer

El sábado amaneció distinto. Martina lo supo antes de abrir los ojos. No por el sol entraba por la ventana como siempre— ni por el olor a pan tostado —que venía de la cocina como siempre— sino por algo que no se veía ni se olía: se sentía. Como cuando en un tablero te dice que hay un jaque en tres y todavía no lo has visto, pero ya sabes que está ahí.

—Hoy hay torneo —dijo su papá, apareciendo en la puerta con una taza de café que llevaba diez minutos frío porque se le había olvidado beberla—. El mensual del club. ¿Te apetece?

—Sí.

—¿Estás nerviosa?

—No.

Era verdad. No estaba nerviosa. Estaba expectante. Que era parecido pero con más energía y menos temblor de manos. Llevaba una semana pensando en el cuaderno de la Somnolencia, en las partidas de humo. En «hielo que quema». En un chico que no celebraba. En una partida que estaba «Está en camino.»

Hoy no era un día cualquiera. Hoy era el día en que el camino podía terminar.



El torneo mensual del club se jugaba en un salón comunitario con suelo de linóleo y color mostaza que olían ligeramente a tabaco de otra época. Veinte mesas. Cuatro jugadores. El nivel era irregular: algunos niños aprendiendo, otros veteranos del club venían a pasar la mañana, dos o tres que jugaban en serio.

Martina entró, se anotó en la lista y buscó su mesa. Mientras esperaba el emparejamiento repasó mentalmente lo que la Sombra le había mostrado. El rival desconocido. El chico ganaba sin celebrar. «No le digas que existo. Él no cree en las sombras. Se motiva solo.»

Recorrió la sala con la mirada. Reconocía a casi todos. Estaba Tomás (el erizo del cuento ahora con el pelo un poco más largo pero igual de rápido jugando). Estaba Amanda (la de la Siciliana, del cuento seis, con su trenza todavía tirante). Estaba Pablo. Sí. Pablo, el tramposo del chicle de fresa. Martina lo vio en la mesa 3, ajustando sus gafas de sol sobre la cabeza y mascando lo que probablemente era otro chicle de fresa. Lo ignoró. Hoy no tocaba Pablo.

Y entonces lo vio.

Sentado en una silla contra la pared, alejado de todos. Un chico de once años, pequeño y delgado. Pelo oscuro, ligeramente revuelto pero con la Revolución Controlada, como si alguien supiera exactamente adónde ir. No miraba el móvil. No hablaba con nadie. Parecía aburrido ni interesado. Simplemente... estaba. Con las manos quietas sobre las rodillas y los ojos fijos en un tablero vacío que había en la mesa de al lado.

Martina sintió un pinchazo. No en el estómago. En el pecho. Como si alguien hubiera metido una pieza dentro de ella.

—Es él —susurró Peoncito, que se había colado en el bolsillo de su polera sin que nadie notara (los peones caben en cualquier parte; es su superpoder más infravalorado)—. Mira. No ha hablado con nadie en diez minutos. Yo en diez minutos ya he dicho diecisiete cosas. Dieciocho con esta.

—Lo sé.

—¿Cómo se llama?

Martina no lo sabía. Pero lo iba a averiguar.



El emparejamiento cantó. Mesa 7. Martina vs. León.

León. Incluso el nombre encajaba. Corto. Sólido. Sin adornos. Como sus jugadas. Como su postura. Como todo él.

Martina se sentó. Ajustó sus piezas. Pulsó el reloj. León llegó sin prisa, se sentó sin colocar sus piezas sin mirar a nadie. No llevaba gafas de sol. No llevaba chicle. No llevaba nada que sobrara. Era la persona más minimalista que Martina había visto en su vida.

—Juegas blancas —dijo ella, porque era su turno de anunciarlo.

León asintió. Una sola vez. Sin palabras. Sin sonrisa. Sin nada. Pero su mirada, cuando encontró con la de Martina, no era fría. Era evaluadora. Como si estuviera leyendo algo solo él podía ver.

Jugó e4.

Agresivo. Clásico. Sin miedo.

Martina respondió c5. Siciliana. Su respuesta favorita contra e4. La de las que no viene a empatar.

León jugó Cf3. Martina d6. León d4. Martina cxd4. León Cxd4. Martina Cf6. León Cc3. Martina a6.

—Najdorf —dijo León. No era sorpresa. Era confirmación. Como quien abre un libro y encuentra exactamente lo que esperaba.

—¿La esperabas?

León no respondió. Pero la comisura de sus labios se movió un milímetro. En cualquier persona, eso habría sido una sonrisa. En León, era un discurso.



La partida se convirtió en una de esas que se recuerdan años después. León atacaba con precisión de cirujano. Martina contraatacaba con creatividad de artista. Cada jugada era un desafío. Cada respuesta, una declaración de intenciones.

En la jugada nueve, León sacrificó un peón en b5. Lo soltó como quien suelta lastre globo: sin mirar atrás. A cambio, abrió la columna b, puso su torre en juego y empezó a presionar el flanco de dama de Martina.

—Arriesgas —dijo Martina, capturando el peón.

—Calculo —respondió León. Y era la primera frase completa que le dirigía. Dos palabras. Justas. Precisas. Como sus jugadas.

En la jugada catorce, Martina encontró un contraataque. Jugó d5, abriendo el centro y desafiando la estructura blanca. Era una jugada que no estaba en los libros. Era una jugada de instinto. De «me apetece». De «confío en lo que veo aunque no lo haya calculado todo».

León se detuvo. Su mano quedó suspendida sobre el alfil. Miró el tablero durante tres segundos. Luego doce. Luego quince. Era la primera vez que dudaba en toda la partida.

—Buena jugada —dijo, y lo dijo sin condescendencia, sin ironía, sin segundas intenciones. Dijo como quien reconoce un hecho. «El agua moja. El fuego quema. Esa jugada es buena».

Martina sintió una oleada de orgullo. No por el cumplido. Por haber hecho dudar a alguien que nunca dudaba.



Pero León se recuperó. Encontró la defensa exacta. No la más obvia. La más precisa. Ae3, protegiendo el punto débil y amenazando el centro de Martina al mismo tiempo. Una jugada de esas que separan a los buenos de los excelentes.

La partida continuó. Martina atacaba. León defendía y contraatacaba. Era como ver dos estilos opuestos bailando el mismo tango. Fuego contra hielo. Improvisación contra método.

En la jugada veinticuatro, León encontró un recurso táctico. Un sacrificio de caballo que abría la posición del rey de Martina y permitía una entrada decisiva de la dama blanca.

Martina lo vio un segundo tarde. Solo un segundo. Pero en ajedrez, un segundo diferencia entre ganar y perder.

—Lo vi —dijo Martina, y su voz no era de excusa. Era de reconocimiento—. Un segundo. Pero lo vi.

León asintió. No dijo «mala suerte». No dijo «casi». No dijo nada. Pero su mirada cambió por primera vez, no era evaluadora. Era respetuosa.

Cuatro jugadas después, Martina volcó su rey.

—Abandono.



El silencio que siguió no fue incómodo. Fue denso. Como el aire después de una tormenta. León no sonrió. No festejó. No levantó los brazos ni miró a su entrenador ni buscó la mirada de nadie. Se quedó quieto, mirando el tablero, como si la partida no hubiera terminado. Como si siguiera jugando en su cabeza.

—Ha sido... —empezó a decir Martina.

—Difícil —completó León—. Muy difícil. Más que cualquier otra partida que haya jugado este año. —Hizo una pausa—. Estuve a punto de perder. En tu jugada catorce. No la vi venir. Me descolocaste. Y eso... no me pasa nunca.

Martina lo miró. Aquel chico que nunca hablaba acababa de soltar cuatro frases sencillas. Para él, eso era un monólogo.

—¿Nunca?

—Nunca. Los demás... —León hizo un gesto vago hacia la sala—... juegan a no perder. Pero contra eso, gano fácil. Pero tú juegas a ganar. Como yo. Y cuando dos juegan a ganar, la partida es otra cosa. Es... —buscó la palabra—... real.

—¿Y las otras no son reales?

—Las otras son trámites.

Martina sintió una mezcla de orgullo y frustración. Orgullo porque León acababa de que ella era la primera rival real que encontraba en mucho tiempo. Frustración porque perdido. Pero la frustración era pequeña. El orgullo era grande.



Después de la partida, León no se levantó. Normalmente, cuando alguien ganaba, se comentaba la partida con su entrenador, a celebrar, a caminar por la sala. León se sentó. Quieto. Mirando las piezas vacías.

Martina tampoco se levantó. No sabía por qué. Quizás porque sentía que la conversación había terminado. O quizás porque quería ver qué hacía León cuando no jugaba.

—¿Siempre eres así? —preguntó ella.

—¿Así cómo?

—Silencioso. Quieto. Como si estuvieras jugando incluso cuando no hay partida.

León se tomó su tiempo para responder. Tres segundos. Los mismos tres segundos que el reino de la Sombra. Martina los contó.

—Sí —dijo—. No sé ser de otra forma. El ajedrez no se apaga cuando acaba la partida. Dando vueltas. Y a veces... —hizo una pausa—... es lo único que se queda.

—¿No tienes amigos?

León la miró. No con tristeza. Con honestidad.

—Tengo rivales. Los amigos... —volvió a hacer esa pausa suya—... todavía estoy aprendi

—Yo puedo ser las dos cosas —dijo Martina.

León parpadeó. Era la primera vez que lo veía parpadear.

—Eso... es nuevo. —Y por primera vez, algo parecido a una sonrisa le curvó la comisura labios. No era una sonrisa completa. Era un borrador de sonrisa. Pero estaba ahí.



Luego hablaron. De verdad. Como dos jugadores que se acaban de encontrar después años buscándose sin saberlo.

León le contó que jugaba desde los cinco años. Que su papá le enseñó en un tablero de madera que todavía conservaba, con las piezas desgastadas de tanto usarlas. Que a los siete ya ganaba a todos los de su edad. Que a los nueve empezó a jugar contra adultos porque los niños se aburrían de perder contra él. Que a los diez dejó de celebrar las victorias porque ya no le sabían a nada. Eran demasiado fáciles.

—Ganar sin esfuerzo es como comer sin hambre —dijo—. Lo haces, pero no lo disfrutas.

—¿Y hoy? —preguntó Martina—. Hoy has ganado. ¿Has disfrutado?

León la miró. Esa mirada evaluadora que tanto le había llamado la atención al principio ahora no evaluaba su juego. Evaluaba algo más.

—Hoy he disfrutado. Mucho. Porque por primera vez en meses, no sabía si iba a ganar.

—hizo la pausa—... es lo mejor que le puede pasar a un jugador.



Martina le habló de sus ídolos. De Polgar, que rompió barreras jugando contra hombres cuando nadie creía que pudiera. De Tal, que entraba en bosques oscuros sin miedo.

—Polgar —dijo León—. La conozco. Mi entrenador me pone sus partidas. Dice que tengo que aprender a atacar como ella. Preciso. Calculado. Sin errores.

—Y Tal, ¿qué?

—Mi entrenador no me pone partidas de Tal. Dice que Tal es peligroso. Que te enseña a sacrificar sin calcular. Y que si aprendes a sacrificar sin calcular...

—... acabas sacrificando demasiado —completó Martina.

—Exacto. Pero a veces... —León bajó la voz—... a veces sacrificar sin calcular es la única forma de ganar. Porque si calculas todo, hay partidas que nunca empiezan.

Martina asintió. Aquel chico entendía. Entendía más de lo que decía. Y decía muy poco lo que decía valía la pena.



Antes de despedirse, León se detuvo. Se volvió hacia Martina.

—¿Sabes por qué he venido a este torneo? No es mi club. No es mi ciudad. He venido de otra provincia. Mi entrenador no quería. Dijo que era un torneo menor. Que no ganaba.

—¿Y por qué viniste?

León se tomó cuatro segundos. Su récord.

—Por ti. —La palabra cayó como una pieza sobre el tablero—. Había oído hablar de alguien que jugaba sin miedo. Que odiaba empatar. Que arriesgaba. Que iba a torneos nuevos los dos meses de empezar. Y pensé: «Tengo que jugar contra ella. Tengo que saber la verdad.»

Martina se quedó sin palabras. Martina. Sin palabras. Eso nunca pasaba.

—Y... ¿es verdad?

León asintió.

—Es verdad. Y más. Mucho más. —Hizo una pausa—. Me has hecho dudar. En la j catorce. En la dieciocho. En la veintidós. He dudado tres veces en una misma parti récord anterior era cero.

—¿Eso es bueno?

—Es lo mejor que me ha pasado desde que aprendí a jugar.



León se fue. No dijo adiós. Solo asintió, se levantó y caminó hacia la puerta. Pero an salir, se giró una última vez.

—Deberías jugar torneos abiertos —dijo—. No solo contra niños de tu edad. No solo c niñas. Contra cualquiera. Contra hombres. Contra grandes maestros. Contra el que se enfrente. Porque tú... no eres una jugadora de tu categoría. Eres una jugadora. Punte jugadoras de verdad no eligen a sus rivales. Los aceptan. Y los vencen.

Y se fue. Sin ruido. Sin aspavientos. Como había llegado.

Martina se quedó sentada, mirando la puerta por la que León acababa de desapare Peoncito asomó la cabeza del bolsillo.

—¿Le ofreciste la empanada?

—No.

—¿Por qué?

—Porque no hacía falta. Él ya sabía lo que valía.

Peoncito se quedó pensando. Luego se tocó el bigote.

—Eso es profundo. Y un poco triste. La empanada estaba buena.

—Se la ofreceré la próxima vez.

—¿Va a haber una próxima vez?

Martina sonrió.

—Va a haber muchas.



En el reflejo de la ventana del salón comunitario, una silueta de humo asintió lentamente. Sombra había visto toda la partida desde el otro lado del cristal. Y por primera vez en su vida, sabe cuántos siglos, no tenía nada que decir.

Bueno, sí tenía. Pero se lo guardó. Porque algunas cosas no necesitan comentario. Algunas cosas solo necesitan ser vistas.

Como una partida entre dos jugadores que llevaban años buscándose. Como un «adiós» que era un «hasta pronto». Como una empanada que se quedó sin ofrecer pero que estaba perfectamente caliente.

Fin del decimocuarto cuento.

Continuará...

El Secreto detrás del Cuento

La Defensa Siciliana Variante Najdorf (1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 C5 5. Cc3 a6) es la reina de las aperturas de doble filo. En el duelo entre Martina y León, vemos el choque de dos actitudes competitivas: el ataque directo y agresivo de Martina frente al cálculo frío y preciso de León. Reproduce el estudio interactivo de la Najdorf, una variante donde cada movimiento es crítico, y un solo error táctico puede decidir el destino de la partida entera en un instante.

 ¡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/14-hielo-que-quema.html#partida-real>

← Volver al inicio

CUENTO 15

El Último Capítulo

Donde la Sombra termina su cuaderno y Martina entiende que prepararse no es saber que vas a ganar, sino estar lista para lo que pase

Faltaban tres días para el torneo internacional. Tres días. Setenta y dos horas. Cua-
trescientos veinte minutos. Martina lo sabía porque lo había calculado mient-
cepillaba los dientes. Era incapaz de no calcular cosas. Era una enfermedad. Su papá le
que se relajara. Ella le decía que relajarse era perder tiempo de cálculo. No se pon
acuerdo nunca.

Esa noche, mientras se dormía, repasó mentalmente a sus rivales. Pablo. El trampo
chicle. Estaría allí —siempre estaba en todos lados, como la arena de la playa, cor
mosquitos en verano, como las galletas sin azúcar en las casas ajenas—. León. El
silencioso. También estaría. Y otros. Muchos otros.

—Esto es más grande que cualquier torneo que hayas jugado —le había dicho su prof
esperes ganar. Espera aprender.

Martina había asentido. Pero por dentro, había pensado: «Espero las dos cosas.»



Despertó en el Reino de las Sesenta y Cuatro Casillas. Pero no en el centro, como si
Despertó en el castillo del Rey Blanco. Y el castillo estaba irreconocible. Las puertas, al
de par en par. Las ventanas, sin cortinas. Y en la entrada, un cartel dibujado con ma
que decía: «GIMNASIO REAL — ABRIMOS LOS JUEVES — HOY NO ES JUEVES PERO ABI
IGUAL.»

Dentro, el Rey Blanco, en chándal. Un chándal blanco con rayas doradas. estiramientos. O intentaba. Los reyes no tienen mucha flexibilidad. Es un problema de c

—¡Martina! —saludó, sin dejar de intentar tocarse los pies—. Bienvenida al Gimnasio F
primer gimnasio del reino. Bueno, el único. Bueno, es mi castillo con una colchoneta. F
marketing es importante.

—¿Desde cuándo haces ejercicio?

—Desde que aprendí a caminar. Resulta que caminar cansa. ¿Quién lo diría? Ochoc
años sentado y ahora me duelen las pantorrillas. Es humillante. —Se incorporó—. Pe
dijeron que el dolor es debilidad saliendo del cuerpo. Así que debo de estar quedándo
debilidad. A este ritmo, en un siglo seré invencible.



La Sombra la esperaba en el centro del tablero. No estaba sola. La acompañaban
Exiliado, Torreta, el Caballo de N, el Reloj Parlante y Peoncito. Todos sentados en c
Como un comité. Como un consejo de guerra. Como una reunión de vecinos pero co
piezas y menos presupuesto.

Sobre las rodillas de humo de la Sombra descansaba el cuaderno. Cerrado. Comple
últimas páginas todavía desprendían un leve vapor, como si la tinta —o lo que fuer
usaban las sombras para escribir— estuviera fresca.

—Lo he terminado —dijo la Sombra, y su voz era más grave de lo normal—. Última p
Último capítulo. Después de esto, el cuaderno está completo. Me he quedado sin pro
Voy a tener que buscar otra cosa. Quizás la jardinería. —Hizo una pausa—. No. La jar
no. Las plantas me discriminan.

—¿Qué dice el último capítulo?

La Sombra abrió el cuaderno por la última página y leyó en voz alta:

«En tres días, Martina jugará contra el tramposo que la derrotó con sus trucos. Y con genio que la venció con su precisión. No sé si ganará. No sé si perderá. No soy adivinadora, pero sé una cosa...»

La Sombra se detuvo. Cerró el cuaderno.

—¿Qué cosa? —preguntó Martina.

—Eso no lo he escrito todavía. Lo dejo en blanco. Para que lo escribas tú. Con tus juicios. Con tus victorias. O con tus derrotas. Porque el último capítulo no es mío. Es tuyo.

Hubo un silencio. De esos que solo se hacen cuando alguien dice algo importante y los demás necesitan un segundo para procesarlo.

—Eso es muy poético —dijo Peoncito, rompiendo el silencio porque era incapaz de no romperlos—. Y muy vago. Podrías haber dicho algo más concreto. «Ganarás por clavada jugada diecisiete.» Eso sería útil. Esto es... inspirador. Lo cual es bonito pero no sirve para preparar una apertura.

—Peoncito —dijo Torreta—, cállate y come empanada.

—No tengo empanada.

Torreta le lanzó una. De Apertura Italiana. Con peón coronado. Cortesía de la casa.



Después de la merienda (porque toda reunión sería necesita merienda, dijo Torreta, y se atrevió a llevarle la contraria a una torre con delantal), la Sombra desplegó el tablero.

—Bueno —dijo—. Hora del entrenamiento. Hoy no es una partida normal. Hoy es una partida doble.

—¿Doble?

—Juegas contra mí. Pero yo no voy a ser yo. —La Sombra se partió en dos. Literalmer silueta de humo se separó en dos mitades, cada una ocupando un lado del tablero— mitad —dijo la mitad izquierda, que era ligeramente más burlona— soy Pablo. El trar Estornudos falsos, peones movidos, comentarios impertinentes.

—Y esta mitad —dijo la mitad derecha, que era ligeramente más precisa— soy León. El Silencio, cálculo, precisión. Cero errores.



—Vas a alternar —dijeron las dos mitades al mismo tiempo, y fue profundamente inquietante—. Jugada par: estilo León. Jugada impar: estilo Pablo. Tú no sabes cuándo tocar. Como en el torneo. Como en la vida.

—Eso es trampa —dijo Martina.

—Soy la Sombra —dijeron las dos mitades a la vez—. ¿Qué esperabas? ¿Un entrenamiento aburrido? Eso se lo dejo a tu profe.



La partida comenzó. Y fue un caos.

Martina jugó e4. La Sombra (mitad León) respondió c5. Perfecta. Precisión milimétrica.

Martina jugó Cf3. La Sombra (mitad Pablo) jugó una variante extraña, una desviación que estaba en los libros, acompañada de un comentario: «Interesante jugada. ¿Estás seguro que quieres hacer eso?»

Martina ignoró el comentario —había aprendido— y jugó d4. La Sombra (mitad León) respondió con una defensa impecable. La Sombra (mitad Pablo) contraatacó con un estornudo que movió dos peones. Martina los recolocó sin inmutarse.

—Está aprendiendo —dijo la mitad Pablo.

—Siempre aprendió —respondió la mitad León.

—No hablen entre ustedes —dijo Martina—. Son la misma sombra. Es rarísimo.

—Nos aburrimos —dijeron las dos mitades a la vez.

La partida avanzó. Martina se adaptaba, pero no era fácil. La mitad León la empujaba al límite de su cálculo. La mitad Pablo la sacaba de su zona de confort. Era como jugar partidas en un mismo tablero. Como bailar dos ritmos distintos con los mismos pies.

En la jugada diecinueve, Martina cometió un error. Confundió las sombras. Jugó contra lo que debería haber jugado contra Pablo. Y perdió un peón. Un peón central. El peor peón para perder.

—Error —dijo la mitad Pablo, con regodeo—. Te he pillado. Has jugado precisa contra tramposo y agresiva contra el genio. Justo al revés. Contra el tramposo hay que ser creativo. Lo tienes cruzado.

Martina apretó los dientes. La Sombra tenía razón. Se había equivocado.

—¿Quieres repetir? —preguntó la Sombra, fusionándose de nuevo en una sola silueta.

—No —dijo Martina—. Quiero terminar esta. Aunque pierda.

—Eso —dijo la Sombra— es justo lo que necesitaba oír.



Martina perdió la partida. No por mucho. Pero perdió. La Sombra —ambas mitades habían superado. Demasiados frentes. Demasiados estilos. Demasiado para una sola persona.

—Has perdido —dijo la Sombra, cerrando el tablero de humo—. Contra mis dos mitades. Como perderás si no estás preparada. —Hizo una pausa—. Pero has aguantado diecisiete jugadas antes del primer error. Eso es más de lo que aguantó el Alfil Exiliado contra León.

—Fueron catorce —dijo el Alfil Exiliado desde la banda—. Y ya lo hemos hablado. Prefiere recordarlo. Estoy jubilado. Otra vez.

—Estás jubilado cada dos cuentos —dijo Torreta.

—Son jubilaciones tácticas. Vuelvo cuando hay empanadas.



Esa noche, antes de dormirse del todo, Martina oyó la voz de la Sombra por última vez.

—El cuaderno está completo —dijo—. Pero la última página está en blanco. Te toca a ti decir que vas a ganar, porque no lo sé. Ni siquiera yo, que he visto más partidos que nada lo que va a pasar. Lo único que sé es esto: vas a jugar. Contra el tramposo. Contra el que sea. Y pase lo que pase, cuando vuelvas, la última página ya no estará en blanco. Estará llena.

—¿De qué?

—De lo que tú escribas. Con tus piezas. Sobre el tablero. Donde siempre.

Martina asintió en la oscuridad de su cuarto.

—Peoncito —dijo.

—¿Sí? —respondió una voz desde la almohada.

—¿Tú crees que voy a ganar?

Peoncito se tomó su tiempo. Algo raro en él. Normalmente respondía antes de terminar la pregunta.

—No sé si vas a ganar —dijo—. Pero sé que vas a jugar. Y jugar ya es ganar un poco. A veces un poco es suficiente. Y a veces no. Pero nunca es cero. Porque cero es no intentar. Tú siempre intentas. Incluso cuando pierdes. Incluso cuando te hacen trampa. Incluso cuando el rival es mejor que tú. —Hizo una pausa—. Eso es lo que te hace Martina.

—Gracias.

—De nada. ¿Me prestas la almohada? La mía está muy lejos y soy un peón. No llego.

Fin del decimoquinto cuento.

Continuará...

El Secreto detrás del Cuento

Entrenar contra estilos opuestos en una partida doble ayuda a desarrollar una tremenda adaptabilidad táctica. Para enfrentar a un rival tramposo debemos ser posicionales y sólidos, mientras que para sorprender a un genio de cálculo preciso debemos ser creativos y buscar amenazas dobles. Reproduce esta lección interactiva sobre cómo responder a amenazas complejas y encontrar recursos de doble filo que salven la partida ante cualquier estilo oponente.

 ¡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/15-el-ultimo-capitulo.html#partida-real>

← **Volver al inicio**

CUENTO 16

Fuego Contra Todos

Donde Martina pisa su primer torneo internacional, se enfrenta a sus dos fantasmas, y descubre que la mejor venganza es un jaque mate en el centro del tablero

El polideportivo del torneo internacional no olía a piso trapeado ni a jugo de naranja. Olía a café de máquina, a concentración y a desinfectante de manos. Las mesas eran de plástico: eran de madera. Los relojes no eran analógicos: eran digitales. Las pantallas que marcaban los segundos como si cada uno fuera el último. Los jugadores eran niños del barrio: eran adolescentes, adultos, veteranos, algún maestro internacional con canas y mirada de haber visto más tableros que días.

Y en medio de todo eso, Martina. Nueve años. Shorts de vóley. Polera de IA con ajedrez. Una determinación tan grande que ocupaba más espacio que su mochila.

—Esto es grande —dijo su papá, mirando la sala con los ojos muy abiertos—. Muy grande. Demasiado grande. ¿Estás segura de que quieres...?

—Estoy segura.

Su papá asintió. No dijo nada más. Los padres aprenden rápido cuándo callarse. Sobre todo los padres de Martina.

Peoncito, desde el bolsillo, asomó la cabeza.

—Esto es más grande que el castillo del Rey Blanco. Y el castillo del Rey Blanco tiene diez torres. Bueno, seis. Una se la comió un dragón en el siglo XIV. Pero volvió. Las torres siempre vuelven.

—Cállate, Peoncito. Hoy es un día serio.

—Los días serios son los que más necesitan bigote. Es un hecho científico.

—Tu ciencia, tus reglas.

—Exacto.



Primera ronda. El emparejamiento apareció en la pantalla. Martina deslizó el dedo abajo. Mesa 14. Blancas. Martina vs... Pablo.

Pablo. El tramposo del chicle. Los estornudos falsos. Los peones movidos «sin querer». Hay regla que prohíba comentar». El chicle de fresa. La sonrisa de ángel falso.

Martina sintió una oleada de frío. No de miedo. De anticipación. Como cuando ve clavada a tres jugadas y sabes que tu rival no la ha visto todavía. Como cuando pide empanada y sabes que viene con peón coronado. La vida te sonríe.

Se sentó en la mesa 14. Ajustó sus piezas. Pulsó el reloj. Y esperó.

Pablo llegó con la misma sonrisa, el mismo chicle, las mismas gafas de sol en la cabeza, el mismo techo, la misma camiseta arrugada (¿era la misma del cuento diez? ¿no la habría lavado seis cuentos?), el mismo suspiro teatral. Abrió la boca para empezar su repertorio de excusas. Probablemente sobre otro ascensor inexistente.

—Árbitro —dijo Martina, levantando la mano.

Pablo se quedó con la boca abierta. El chicle casi se le cae.

El árbitro se acercó. Un señor de gafas con un cronómetro al cuello y expresión de haber visto todo.

—¿Sí?

—Quisiera que se quedara cerca de nuestra mesa durante la partida. Este jugador y yo lo conocemos. —Martina miró a Pablo—. Y sé que le gusta comentar las jugadas. Y estorbar. Y recolocar piezas «sin querer». Así que preferiría tener un testigo. Por si acaso.

Pablo enrojeció. Del color del chicle de fresa.

—Yo no... yo nunca...

—Claro —dijo el árbitro, y se quedó junto a la mesa. Con los brazos cruzados. Miró fijamente a Pablo como quien mira un frasco de mermelada a punto de caducar.

Pablo tragó saliva. El chicle se le atascó. La sonrisa de ángel se desvaneció.



La partida fue una masacre limpia. Sin trampas. Sin ruido. Sin distracciones. Martina jugó. Pablo respondió e5. Martina Cf3. Pablo Cc6. Martina Ac4. Italiana. La misma apertura de la vez anterior. Pero esta vez, sin estornudos.

En la jugada seis, Martina sacrificó un peón en d4. Una trampa táctica. Una celada. Una que se estudian de noche mientras un peón con bigote te dice que estás haciendo trampa.

Pablo picó. Capturó el peón. Y entonces Martina desplegó su ataque. Caballo a g5. Df3. Alfil a b5 con jaque. Las piezas blancas convergieron sobre el rey negro como una tormenta que Pablo no podía detener porque no podía estornudar. No podía hablar. No podía mover piezas. Solo podía jugar ajedrez. Y jugando ajedrez limpio, Pablo no era rival para Martina.

—Jaque mate en tres —anunció Martina en la jugada catorce—. ¿Quieres que te lo muestre?

Esas fueron las mismas palabras que Pablo le había dicho a ella en el torneo del cuento. Las recordaba perfectamente. Palabra por palabra. Y ahora se las devolvía.

Pablo volcó su rey sin decir nada. No había nada que decir. Sin sus trucos, sin sus estornudos, sin su chicle de fresa... era solo un niño que jugaba al ajedrez. Y contra Martina, eso era suficiente.

Peoncito, desde el bolsillo, soltó un suspiro de satisfacción tan grande que se le despegó el bigote, rebotó en la solapa de Martina, y fue a parar justo encima del rey negro caído. Como una corona. Como un trofeo. Como si hasta los bigotes supieran quién había ganado.

—Eso —dijo Peoncito, recuperando su bigote con dignidad— ha sido mejor que empanadas calientes.

—Doscientas —dijo Martina.

Pablo se levantó sin decir palabra. Su chicle de fresa, abandonado en un rincón de su ya no sabía a nada. Como sus excusas. Como sus estornudos. Como su sonrisa de falso. Al pasar junto al árbitro, el señor de las gafas lo miró y dijo: «La próxima vez, limpio. Es más fácil. Y más barato. No necesitas chicle.» Pablo aceleró el paso. Quizás otro torneo. Quizás hacia un espejo. Quizás hacia ninguna parte.

—Eso —dijo— ha sido mejor que cien empanadas calientes.

—Doscientas —dijo Martina.



Pasaron las rondas. Martina ganó la segunda. Ganó la tercera. Empató la cuarta con chico de quince años con Elo 1850 (y el empate supo a victoria). Y en la quinta ronda emparejamiento mostró lo que ella ya sabía que iba a pasar.

Mesa 3. Blancas: León. Negras: Martina.

León ya estaba sentado cuando ella llegó. Como siempre. Silencioso. Quieto. Las manos sobre las rodillas. La mirada en el tablero vacío. Como si estuviera jugando la partida de que empezara.

Martina se sentó.

—Has mejorado —dijo León, sin preámbulos—. He visto tus partidas. La del tramposo. Elo 1850. Estás más rápida. Más precisa. Más... tú.

—Tú también —dijo Martina—. He visto las tuyas. Sigues sin celebrar.

—Celebrar es para los que no esperaban ganar. —León hizo la pausa que siempre antes de decir algo importante—. Yo siempre espero ganar. Excepto hoy.

—¿Hoy no?

—Hoy no sé. Y eso... —la pausa—... es nuevo.



León jugó e4. Siempre e4. Era su jugada. Su declaración de principios. «Aquí estoy. atacar. Defiéndete si puedes.»

Martina jugó c5. Siempre c5. Su respuesta. Su declaración. «No vengo a defenderme. ' a contraatacar.»

—Esto es como ver dos trenes chocar en cámara lenta —susurró Peoncito desde el bol Pero en vez de trenes son estilos de juego. Y en vez de chocar, bailan. Es una metáfor mala. Lo siento. Estoy nervioso. ¿Alguien tiene otra empanada?

La partida fue la mejor que Martina había jugado en su vida. Y probablemente la mej León había jugado en la suya. No porque fuera perfecta —tenía errores, ambos los te sino porque era auténtica. Cada jugada era una decisión. Cada captura, un riesgo. movimiento, una afirmación.

León sacrificó una calidad en la jugada diecisiete. Torre por alfil. Ganó iniciativa, co abierta, presión sobre el enroque. Martina defendió con uñas y dientes. Enrocó largo. F dama en la columna c. Buscó el contrajuego en el flanco opuesto.

En la jugada veintitrés, León cometió un error. Una imprecisión. Un peón avanzado d que dejaba un agujero en su estructura. Martina lo vio. No al instante —León no reg nada al instante—. Lo vio después de quince segundos de cálculo. Quince segundos que el reloj corrió, su corazón corrió, el mundo corrió. Y entonces jugó.

d5.

El mismo avance que había usado en el cuento catorce. La misma jugada que entonces fue suficiente. Pero esta vez, acompañada de un caballo en e4 y una dama en c7, era la que el centro de León se resquebrajó.

León se quedó quieto. Más quieto de lo normal. Su mano no se movió hacia ninguna casilla. Sus ojos recorrieron el tablero una vez, dos veces, tres veces. Buscando la debilidad. Buscando el recurso. Buscando la salvación.

No estaba.



León volcó su rey. Despacio. Con la misma calma con la que hacía todo. El rey blanco cayó tumbado sobre la casilla g1, mirando al cielo del polideportivo.

—Abandono —dijo.

Y entonces, por primera vez desde que Martina lo conocía, León sonrió. No una sonrisa pequeña. No un borrador de sonrisa. Una sonrisa de verdad. Amplia. Sincera. La sonrisa de alguien que acaba de perder y ha disfrutado cada segundo.

—Has ganado —dijo—. Limpiamente. Completamente. Sin trampas. Sin excusas. Sin dudas. Hizo una pausa—. Ahora tengo un nuevo objetivo.

—¿Cuál?

—Ganarte la próxima vez.

Martina le tendió la mano. León se la estrechó. Y el apretón no fue el de dos rivales que se despiden. Fue el de dos jugadores que se reconocen. Que se respetan. Que se esperan.



—Te estaré esperando —dijo Martina.

—Lo sé. Por eso voy a entrenar más.



Después de la partida, León se quedó sentado. Como siempre. Pero esta vez, Mart sentó a su lado.

—¿Sabes qué es lo mejor de perder? —dijo León.

—¿El qué?

—Que ahora sé que puedo mejorar. Antes no lo sabía. Ganaba siempre. Y cuando siempre, no sabes si eres bueno o si los demás son malos. Pero ahora... —miró a Mart ahora sé que existe alguien mejor que yo. Y eso me da algo que no tenía.

—¿Un objetivo?

—Un espejo. —León sonrió otra vez—. Alguien en quien mirarme y decir: «Quiero jugar ella. Pero a mi manera.»

Peoncito, desde el bolsillo, no pudo contenerse más.

—Perdón, perdón —dijo, asomando la cabeza con el bigote recién encerado—. ¿ofrecerte la empanada AHORA?

León miró al peón de cristal con bigote. Parpadeó. Una vez. Dos veces.

—¿Ese peón tiene bigote?

—Sí —dijo Martina—. Es una larga historia.

—¿Y habla?

—Demasiado.

—Oye —protestó Peoncito.

León se quedó en silencio tres segundos. Su pausa característica.

—Acepto la empanada —dijo.

Peoncito casi se cae del bolsillo de la emoción. Sacó la empanada —de Apertura It caliente, recién hecha por Torreta en alguna dimensión mágica donde el tiempo no e;

y se la ofreció a León con la solemnidad de quien entrega un trofeo.

León mordió. Masticó. Tragó. Y dijo:

—Está mejor que la anterior.

—Es que esta iba con peón coronado —dijo Peoncito—. Es un plus de queso.



Esa noche, de vuelta en el hotel, Martina se sentó en la cama. Su papá estaba hablando por teléfono con alguien, probablemente su mamá, probablemente contándole que su hijo de nueve años acababa de ganar dos de las partidas más importantes de su vida en un día. Martina no escuchaba. Estaba demasiado ocupada sintiendo.

Había vencido al tramposo. Sin trucos. Sin ayuda. Solo ajedrez. Había vencido al genio. Sin suerte. Sin errores ajenos. Solo ajedrez. Y mañana, pasara lo que pasara, jugaría otra partida. Y otra. Y otra. Hasta que el ajedrez se cansara de ella. Y el ajedrez nunca se cansaba.

En el reflejo de la ventana del hotel, una silueta de humo se removió ligeramente. Martina dijo nada. No necesitaba decir nada. Pero si uno se fijaba bien, la silueta tenía un cuaderno en la mano. Y en el cuaderno, la última página —la que estaba en blanco— ahora tenía algo escrito. Una sola palabra. Con letra de sombra. «*Ganó.*»

Y debajo, en letra más pequeña, como añadido de último momento: «*Y yo que pensaba que esto del ajedrez limpio era aburrido.*»

Peoncito se instaló en la almohada.

—Hoy has ganado dos veces —dijo—. Contra el tramposo y contra el genio. ¿Sabes lo que significa eso?

—¿Qué?

—Que el cuaderno se equivocaba. No había dos tipos de rivales. Había un solo tipo: Martina. Y contra eso... —se ajustó el bigote—... no hay trampa que valga ni genio aguante.

Martina sonrió y apagó la luz.

Mañana, más. Siempre más.

Fin del decimosexto cuento.

Continuará...



El Secreto detrás del Cuento

En la Defensa Siciliana, el avance central ...d5 representa el contraataque definitivo de las negras. Al romper el centro y quebrar la estructura de peones de las blancas, las piezas negras adquieren un dinamismo letal y abren diagonales para atacar directamente el enroque blanco. Reproduce esta famosa partida de contraataque donde la ruptura central rompe todas las defensas.



¡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/16-fuego-contratodos.html#partida-real>

← Volver al inicio

CUENTO 17

El Pez del Río

Donde un pez aparece en el Gran Río Central, calcula todas las variantes del universo, y Martina descubre que saberlo todo no es lo mismo que entenderlo

Aquella noche, Martina se durmió pensando en algo que le había dicho su profe en día, todos los jugadores usan computadoras. Analizan con Stockfish. Pre líneas con Leela. Memorizan variantes que ni Tal se habría imaginado. No es trampa ajedrez moderno. Pero tienes que saber usarlo sin que te use.»

Martina no entendió del todo. ¿Cómo iba a usarte una computadora? Las computado usaban a las personas. Las personas usaban las computadoras. Como usaban un lápiz tablero. O una empanada para calmar el hambre antes de una partida. Eran herramientas las herramientas existían para ayudar.

—Pero si dependes demasiado de la herramienta —le había dicho su profe— el día que tengas, no sabes caminar. Como el Rey Blanco. Ochocientos años en su castillo y luego sabía mover un pie.

—El Rey Blanco aprendió —dijo Martina.

—Exacto. Porque alguien le enseñó. No porque tuviera un manual.



Despertó en el Reino de las Sesenta y Cuatro Casillas. Pero el reino estaba irreconocible. Las piezas no estaban en sus puestos. No había partidas en el centro. No había empanada. No había carrito de Torre. Había una fila. Una fila larguísima. Una fila de peones blancos y negros, torres, alfiles y caballos, todos esperando pacientemente su turno frente al Gran Río Central.

—¿Qué es esto? —preguntó Martina.

Peoncito apareció a su lado. Llevaba un número en la mano. El 437.

—Es la cola para consultar al Pez —dijo, con voz de quien ya ha esperado demasiado— empieza a perder la fe en el sistema—. Llevo tres horas. El de delante es un caballo quiere saber si su salto es correcto. El pez le ha dicho que no. El caballo ha preguntado qué. El pez le ha dicho: «+0.32. El salto en L es subóptimo. Considere N.» El caballo se desmaya.

—¿El Pez?

Peoncito señaló hacia el río. En el centro exacto de las cuatro casillas de mercurio (d4, e5) flotaba un pez. No era un pez cualquiera. Era un pez plateado, con escamas brillaban como la pantalla de una computadora al encenderse. Sus ojos eran dos tarascos diminutos donde las piezas se movían solas a una velocidad imposible. No parpadeaban. Los peces no parpadean. Pero este, además, no respiraba. O respiraba datos. Era difícil saberlo.

—Se llama Stokfi —dijo Peoncito—. Apareció hace dos días. Nadie sabe de dónde viene dicen que lo trajo la Reina Blanca de un viaje interdimensional. Otros dicen que nació en el río, de tanto mercurio acumulado. El caso es que... lo sabe todo.

—¿Todo?

—Todo. Le preguntas cualquier posición y te dice la mejor jugada. Con evaluación numérica. Con variantes. Con profundidad. El otro día le pregunté cuál era la mejor apertura para el peón con bigote. Me dijo: «Ninguna. Los peones no eligen aperturas. Avanzan o mueren». Peoncito se ajustó el bigote, ofendido—. Es muy grosero. Pero muy preciso.



Martina se acercó al río. El pez flotaba en el centro exacto, rodeado de piezas que lanzaban preguntas como quien lanza migas de pan a las palomas. Solo que en vez de migas eran posiciones de ajedrez.

—Stokfi —dijo un alfil nervioso—. ¿Es buena idea sacrificar en f7?

El pez burbujeó. Literalmente. De sus branquias salieron burbujas de mercurio que formaron números en el aire: «+1.47. Sacrificio recomendado si se sigue con Cg5+. En caso contrario -0.83. Profundidad 28. Tiempo de cálculo: 0.03 segundos.»

—Gracias —dijo el alfil, y se fue corriendo a aplicar la sugerencia sin hacerse ni una pregunta.

Martina observó la escena con fascinación y un poco de alarma. Aquel pez era increíble. Calculaba en centésimas de segundo lo que un gran maestro tardaría horas en analizar. Era preciso. Era rápido. Era... frío.

—¿Y si le preguntas algo que no se puede calcular? —preguntó Martina.

—¿Como qué?

—Como cuál es la jugada más bonita.

Peoncito se quedó pensando. Luego se acercó al río, esquivó a tres peones que le pisaban los talones (literalmente, eran peones, pisaban todo) y le gritó al pez:

—Stokfi, ¿cuál es la jugada más bonita del ajedrez?

El pez se quedó quieto. Sus burbujas de mercurio titubearon. Por primera vez desde que había llegado, Stokfi no respondió inmediatamente. Pasó un segundo. Dos. Tres. Finalmente burbujeó:

—«Error. Parámetro "bonita" no reconocido. Las jugadas se evalúan en centipawns, métrica estética. Reformule la pregunta.»

—Ves —dijo Martina—. Lo sabe todo. Pero no entiende nada.



El Alfil Exiliado apareció a su lado. Estaba furioso. Su mitra echaba humo. O era vapor de indignación. O era que se había acercado demasiado a Torreta friendo empacho. Probablemente lo tercero.

—Ese pez —dijo— es una amenaza para el arte. Las piezas ya no piensan. Ya no sienten. No dudan. Solo preguntan. «Stokfi, ¿debo avanzar?» «Stokfi, ¿es buena esta defensa?» «Stokfi, ¿por qué mi bigote no es simétrico?» —miró a Peoncito—. Esa última era para ti.

—Mi bigote es perfectamente asimétrico —dijo Peoncito—. La asimetría es estilo.

—Eso no significa nada.

—Significa que me gusta. Y el pez no puede calcular el gusto.

—Exacto —dijo el Alfil Exiliado—. El pez no puede calcular el gusto. Ni el miedo. Ni la belleza. Ni la emoción de un sacrificio que no sabes si va a funcionar. El pez te dice «+0.47». Pero dice «esta jugada te hará sentir vivo.»

Martina asintió. El Alfil Exiliado, por una vez, tenía razón. Y eso era tan raro que merecía ser registrado.



En ese momento, un peón negro se acercó al río. Era un peón distinto. Más alto. Más serio. Llevaba una libreta llena de anotaciones y un lápiz en la mano. Bueno, en lo que se le dio la mano si los peones tuvieran manos. Lo llevaba en la cabeza, encajado entre el casco y el frente.

—Llevo dos días consultando a Stokfi —dijo el peón—. He memorizado doscientas treinta y siete posiciones. Cuarenta y tres aperturas. Diecinueve finales. Sé exactamente qué jugar en cada situación. —Hizo una pausa—. Soy invencible.

—¿Ah, sí? —dijo Martina—. Juguemos.

El peón negro la miró. Sus ojos brillaban con la seguridad de quien ha memorizado variantes que días ha vivido.

—Acepto. Pero te advierto: conozco todas las líneas. Todas. El pez me las ha enseñado. Puedes sorprenderme.

—Ya veremos —dijo Martina.



Martina jugó e4. El peón respondió c5. Perfecto. De libro. Martina jugó Cf3. El peón respondió c4. Perfecto. Martina jugó d4. El peón respondió cxd4. Perfecto. Martina jugó Cxd4. El peón respondió Cf6. Perfecto. Martina jugó Cc3. El peón respondió a6. Perfecto. Najdorf. Cada jugada era idéntica a lo que Stokfi le recomendaba.

—Hasta ahora —dijo Martina en la jugada nueve— has jugado exactamente lo que dice el pez. No has pensado ni una sola vez. Solo has repetido.

—Repetir lo perfecto es perfección —dijo el peón.

—Repetir lo perfecto es memoria —dijo Martina—. Y la memoria se acaba donde empieza lo nuevo.

Y entonces Martina jugó una jugada que no estaba en los libros. Que no estaba en las burbujas de Stokfi. Que no salía en ninguna de las doscientas treinta y siete posiciones del peón. Una jugada extraña. Creativa. Arriesgada. Una jugada de Tal.

g4.

El peón negro se quedó inmóvil. Su libreta no decía nada sobre g4. Era una jugada de instinto. De feeling. De «me apetece». No era la mejor según Stokfi. Ni siquiera la segunda mejor. Pero era inesperada. Y lo inesperado no se puede memorizar.

—Eso... —dijo el peón— no está en mis notas.

—Lo sé —dijo Martina—. Por eso la he jugado.



A partir de ese momento, el peón se desmoronó. No porque fuera mal jugador. Era l
Muy bueno. Pero solo era bueno cuando conoció el camino. Cuando el camino desap
no sabía hacia dónde ir. No sabía improvisar. No sabía sentir el tablero. Solo sabía repeti

En la jugada diecisiete, Martina tenía una ventaja decisiva. El peón negro intentó defer
pero sus defensas eran genéricas, sin alma, sin propósito. Movía piezas porque St
habría dicho que las moviera. Pero Stokfi no estaba en el tablero. Stokfi estaba en
calculando otras cosas, ajeno a la tragedia de su discípulo.

—Abandono —dijo el peón, y su voz era la de alguien que acaba de descubrir c
biblioteca no servía para navegar.

Martina se acercó a él.

—No has jugado mal —dijo—. Has jugado incompleto. Sabías qué mover. Pero no sabí
qué. Y el porqué es lo único que te salva cuando el qué desaparece.

El peón la miró. Sus ojos ya no brillaban. Pero tampoco estaban apagados. Est
pensando. Por primera vez en dos días, pensando.

—¿Puedo aprender a jugar sin el pez? —preguntó.

—Puedes aprender a jugar CON el pez —dijo Martina—. El pez no es malo. El pez e
herramienta. Te dice qué funciona y qué no. Pero luego tienes que decidir tú. Porque
no siente el tablero. Y tú sí. O puedes aprender a sentirlo.



Esa noche, Martina se acercó al río una última vez. Stokfi seguía flotando en el río calculando variantes, escupiendo evaluaciones. Incansable. Infinito. Preciso. Pero solo.

Se sentó en la orilla. El pez la miró —o hizo lo que fuera que los peces hacían para mirarla— y burbujeó:

—«Has jugado g4. Evaluación: +0.68. No era la mejor jugada. La mejor era Ae3. Evaluación: +0.91. ¿Por qué no jugaste Ae3?»

Martina sonrió.

—Porque Ae3 era la jugada correcta. Pero g4 era MI jugada. Y a veces, lo correcto es importante que lo tuyo.

El pez se quedó en silencio. Sus burbujas titubearon otra vez. Finalmente, burbujeó:

—«Parámetro "tuyo" no reconocido. Pero... —las burbujas dudaron, algo que ningún pez debería hacer—... interesante. Muy interesante. Seguiré calculando. algún día entienda. Profundidad insuficiente.»

Martina se levantó. Peoncito apareció a su lado, con el bigote recién encerado empanada en la mano. De las nuevas: «Empanada Stokfi», rellena de números. Torrealba había inventado esa misma tarde. «Sabe a datos —había dicho—. Pero con masa. La mejora todo.



—¿Sabes qué? —dijo Peoncito—. El pez calcula tres millones de jugadas por segundo, pero no sabe lo que es un bigote. Así que, técnicamente, soy superior.

—Eres superior en bigote. Eso es indiscutible.

—Gracias. Me lo apunto.

Fin del decimoséptimo cuento.

Continuará...

El Secreto detrás del Cuento

La Defensa Siciliana Variante Najdorf con 6. g4 es una línea sumamente agresiva e inusual. Salir de los caminos trillados de la teoría tradicional de motores, las blancas fuerzan a su rival a pensar por sí mismo desde las primeras jugadas. Reproduce esta emocionante partida donde el instinto y la creatividad humana logran imponerse sobre la fría memorización y el análisis de máquina.

 ¡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/17-el-pezu-del-rio.html#partida-real>

CUENTO 18

La Jugada que No Estaba

Donde Martina descubre que hay jugadoras que nunca se equivocan
porque nunca piensan, y que el ajedrez moderno tiene más
herramientas que un tablero y dos relojes

El segundo torneo internacional llegó antes de lo esperado. O quizás Martina estaba tan ocupada jugando que no se había dado cuenta de que las semanas pasaban. El caso es que una mañana de octubre se encontró en otro polideportivo, con cien mesas, otros doscientos jugadores, y el mismo olor a café de máquina y concentración.

—Esto ya es rutina —dijo su papá, que esta vez llevaba el café caliente porque había aprendido a bebérselo antes de que se enfriara. Los padres también evolucionan.

—La rutina es el enemigo del ajedrez —dijo Martina—. Si te acostumbras, dejas de ver, pierdes.

Su papá la miró con esa mezcla de orgullo y desconcierto que era su expresión favorita desde que Martina había empezado a jugar torneos.

—A veces me pregunto si tienes nueve años o noventa.

—Tengo nueve. Pero en ajedrez, la edad no existe. Solo existe la próxima jugada.

—Eso es muy profundo. ¿Lo leíste en internet?

—Lo inventé ahora. ¿Te gustó?

—Mucho. Pero me asusta un poco.

—A mí también. Es parte del encanto.



Peoncito, desde el bolsillo, se estaba impacientando.

—Perdón, perdón. ¿Podemos dejar la filosofía para después? Que estoy incómodo. Tu l es muy pequeño. Y además huele a empanada vieja. ¿Era de Apertura Italiana o de Sic Porque si es de Siciliana picante, me va a dar alergia.

—No tengo empanadas en el bolsillo.

—Entonces es el olor natural del bolsillo. Qué interesante. Huele a queso. ¿Los b siempre huelen a queso?

—Cállate, Peoncito.

—Me callo. Pero conste que el queso es un gran invento.



El emparejamiento de la tercera ronda la mandó a la mesa 9. Su rival ya estaba senta llamaba Vera. Doce años. Quieta. Concentrada. Frente a ella, apoyada en la mesa, ha tableta apagada. Vera la miró fijamente antes de guardarla en la mochila. Como qu despide de una amiga.

—Esa tableta —susurró Peoncito— estaba encendida hace un segundo. La he visto. Te tablero en la pantalla. Con flechitas de colores. Como las que dibuja el Alfil Exiliado c analiza. Pero multiplicado por mil.

—Es un motor de ajedrez —dijo Martina—. Un programa que calcula jugadas. Como del río. Pero en versión portátil.

—¿Eso es trampa?

—Antes de la partida, no. Es preparación. Como lo que hice yo contra Amanda en el c seis. Pero con esteroides.

Vera levantó la vista de la mochila. Sus ojos eran grises. No grises de tristeza. Gris pantalla. Como si hubiera pasado tanto tiempo mirando un monitor que sus pupilas hubieran adaptado al refresco de sesenta hercios.

—Juegas blancas —dijo Vera, y su voz era neutra. Sin emoción. Sin entonación. Como un motor que anuncia una evaluación.



Martina jugó e4. Vera respondió e5 en cero coma. Sin pensar. Sin dudar. Como si la jugada estuviera escrita antes de que Martina moviera. Martina jugó Cf3. Vera Cc6. Instantáneamente Martina jugó Ac4. Italiana. Vera respondió Ac5. Giuoco Piano. La línea más clásica. La más estudiada. La más analizada por todos los motores del planeta.

Durante las primeras doce jugadas, Vera fue perfecta. Literalmente. Cada movimiento mejor posible según cualquier computadora. Sin errores. Sin imprecisiones. Sin Martina sintió que jugaba contra una máquina. Una máquina de doce años con coleta grises.

—Esto es como jugar contra el pez —murmuró Peoncito—. Pero en vez de bu responde con jugadas. ¿Cuándo la vas a sacar del libro?

—Ahora —dijo Martina.

Y jugó h4.

El peón de torre avanzó dos casillas en el flanco de rey. Una jugada que ningún consideraba la mejor. Ni la segunda. Ni la décima. Era una jugada humana. Cr Arriesgada. Inesperada.

Vera se detuvo. Su mano, que había estado moviéndose al ritmo de un metrónomo in se quedó quieta. Sus ojos grises parpadearon. Una vez. Dos veces. Miró el tablero. Martina. Volvió a mirar el tablero.



Pasaron treinta segundos. Cuarenta. Cincuenta. El reloj de Vera corría por primera v toda la partida. Martina la observaba con curiosidad. No con malicia. Con genuina curi ¿Qué hacía un jugador de motor cuando el motor no tenía respuesta?

Vera jugó d6. Una jugada sólida. Correcta. Pero ya no era instantánea. Ya no era pe Era... humana. Había tenido que pensar. Y pensar era lo que los motores no podían ense

Martina continuó con su plan. g4. Otro avance de peón en el flanco. Tormenta de p Ataque al enroque. Las piezas blancas se lanzaban hacia adelante como una esta Vera intentaba defenderse, pero sus defensas eran de libro. Y el libro se había termina la jugada doce.

En la jugada dieciocho, Vera cometió su primer error. Un error pequeño. Una impre. Movi6 su dama a c7 cuando debfa haberla llevado a b6. Una diferencia sutil. Pero en aj lo sutil es lo que separa la victoria de la derrota.

Martina lo vio. Clavada. Alfil a g5. El caballo negro qued6 inmovilizado. La dama atrapada en c7, no podfa defender. Las piezas blancas convergieron como una ola.

Cinco jugadas despu6s, jaque mate.



Vera se qued6 mirando el tablero. Su rey caído. Sus piezas dispersas. Su tableta, mochila, apagada. No dijo nada. Pero sus ojos grises tenfan algo nuevo. No era triste; confusi6n. Como si el mundo acabase de demostrarle que existfan cosas que su mo podfa calcular.

—Buena partida —dijo Martina, tendi6ndole la mano.

Vera la mir6. Mir6 la mano. La estrech6 sin fuerza.

—No entiendo —dijo—. Estudi6 esta lnea. Mi motor me dijo que era s6lida. Que no agujeros. ¿C6mo has ganado?

Martina se sent6 otra vez.

—Porque tu motor te dijo qu6 jugar. Pero no te dijo por qu6. Y cuando yo jugué algo c estaba en sus recomendaciones, te quedaste sin mapa. —Hizo una pausa—. Los motor increfbles. Yo tambi6n los uso. Para analizar. Para preparar. Para entender d6nc equivoqu6. Pero no juego como ellos. Juego como yo.

Vera frunci6 el ceño. Su primer gesto humano en toda la mañana.

—Pero el motor es mejor que yo. Lo sabe todo.

—El motor no sabe lo que es perder. No sabe lo que es dudar. No sabe lo que es arriesgar sin red. Tú sí. Puedes aprender a sentir el tablero. El motor no.

Vera se quedó en silencio. Luego, muy bajito, dijo:

—¿Me enseñas?

Martina sonrió.

—Claro. Pero con una condición: no apagues el motor. Úsalo. Apréndelo. Pero luego apágalo y juega tú. Porque el motor no va a estar en el tablero cuando más lo necesites. Vas a jugar tú.



Después de la partida, Martina se sentó con Vera en un rincón del polideportivo. Se sacó su propia tableta —sí, Martina también tenía una— y le mostró cómo analizaba sus partidas.

—Mira. Después de cada partida, pongo la posición en el motor y veo dónde me equivoqué. El motor me dice: «Aquí podías haber jugado mejor.» Y yo lo anoto. Y lo aprendo. Pero cuando juego, no pienso en el motor. Pienso en lo que aprendí.

—¿Y si el motor dice algo que no te gusta?

—A veces el motor tiene razón. Y a veces no. —Martina señaló la pantalla—. Esta jugada que hice, h4, el motor dice que es la octava mejor opción. La octava. Pero a mí me gusta. Funcionó. No todas tus jugadas tienen que ser las mejores del mundo. Tienen que funcionar. Y tienen que funcionar.

Vera asintió lentamente. Sus ojos grises ya no eran grises. Eran... ¿marrones? Quizás sí lo habían sido y el brillo de la pantalla los había engañado.

—¿Puedo preguntarte algo? —dijo Vera.

—Claro.

—¿Tú crees que mi estilo es... trampa?

Martina negó con la cabeza.

—Tu estilo es tu estilo. Hay jugadores que calculan más y jugadores que calculan r
Hay jugadores que memorizan y jugadores que improvisan. Hay jugadores que usan
y jugadores que no. Todos son válidos. Lo único que no es válido es no pensar. Y t
después de mi h4, pensaste. ¿Viste? Lo hiciste. Eras tú, no tu tableta.

Vera guardó silencio. Luego, por primera vez en toda la mañana, sonrió.



—Entonces... ¿nos vemos en el próximo torneo?

—Nos vemos. Y trae el motor. Pero también tráete a ti.



De vuelta en casa, Martina encendió su tableta y analizó la partida contra Vera. El motor dijo que h4 no era óptima. Que había mejores. Que quizás en un futuro no debería jugar.

Martina cerró la tableta.

—A veces —dijo— lo óptimo no es lo mejor.

Peoncito, desde la almohada, levantó la cabeza.

—Eso no tiene sentido matemático.

—Lo sé. Por eso funciona.

—El pez Stokfi se estaría ahogando si te oyera.

—El pez no se ahoga. Vive en el agua.

—Es una expresión. —Peoncito se ajustó el bigote—. A veces las expresiones no tienen sentido literal. Como tus jugadas. Como mi bigote. Como casi todo en este reino. Pero... embargo... —hizo una pausa—... funciona.

Fin del decimoctavo cuento.

Continuará...

El Secreto detrás del Cuento

El Giuoco Piano o Juego Italiano es una de las aperturas más antiguas y respetadas. Sin embargo, en esta partida, Martina rompe con la teoría perfecta al jugar el avance marginal h4, seguido de una tormenta de peones en el flanco de rey con g4. Al sacar a la computadora (y a su rival) de sus líneas memorizadas, introduce el factor de la creatividad humana y cálculo en vivo bajo presión.

 ¡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/18-la-jugada-que-no-estaba.html#partida-real>

Anexo: Glosario de Conceptos

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 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 3: Tácticas y Sacrificios

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 Tácticas y Sacrificios a lo largo de 6 cuentos llenos de creatividad, humor y aprendizaje.

"En el ajedrez, el jugador que tiene la iniciativa tiene la obligación de atacar, de lo contrario se arriesga a perderla."

— WILHELM STEINITZ



<https://martinachess.com>