

PARTE 4

MARTINA Y LOS CUENTOS DE AJEDREZ

La Presión del Reloj



Rodrigo Estrada

Cuentos de Ajedrez para Dormir

Créditos y Licencia

Martina: Cuentos de Ajedrez para Dormir — Parte 4: La Presión del Reloj

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 4** 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 19. La Pieza que se Fue	
Cuento 20. Los Que se Fueron	:
Cuento 21. La Cacería	:
Cuento 22. Cazadora de Estrellas	:
Cuento 23. El Torneo del Reino	:
Cuento 24. Tres Minutos	:

CUENTO 19

La Pieza que se Fue

Donde una dama de otro tablero llega con promesas brillantes, y
Martina descubre que hay piezas que se van... y piezas que se quedan

Aquella noche, Martina se durmió preguntándose una sola cosa: ¿por qué la gente iba? No en el ajedrez. En la vida. En los clubes. En los equipos. Gente que entraba contigo, que compartía empanadas en los torneos, que te daba la mano después de ganar o perder contra ti. Gente que un día recibía una oferta mejor y se marchaba. Sin despedirse. Sin mirar atrás. Como peones que llegan a la octava fila y se convierten en algo diferente. Algo que ya no te reconoce.

Se durmió con esa pregunta dando vueltas. Y cuando despertó en el Reino de las Sesenta y Cuatro Casillas, supo que la respuesta no iba a gustarle.



El reino estaba extrañamente silencioso. No el silencio de la concentración. El silencio de la ausencia. Varias casillas estaban vacías. Piezas que normalmente estaban ahí... no estaban. Un alfil en c4, desaparecido. Dos peones en la columna d, evaporados. Una torre ausente sin aviso.

Peoncito la esperaba en e4. Su bigote estaba encerado, pero no con esmeralda. Como si se lo hubiera puesto mientras corría.

—Se están yendo —dijo sin preámbulos—. Piezas del Reino de la Luz. Se van a otro tablero, a otra dimensión. A un club nuevo que han montado no sé dónde. —Hizo una pausa—. Mi caballo se ha ido.

—¿El de la rueda del carrito?

—Ese. Dijo que en el nuevo club le ofrecían ser torre directamente. Sin pasar por la c fila. Sin esfuerzo. Sin esperar. —Peoncito bajó la voz—. Dijo que era una oportunidad aquí no se valoraba a los peones. Que allí... —su bigote tembló—... allí tendría futuro.

—Los peones no tienen futuro sin esfuerzo —dijo Martina—. Tienen atajos. Y los ata coronan de verdad.



La reclutadora estaba en el centro del tablero. Era una dama. Pero no una dama cual Era una dama de otro reino, de otro color, de otra dimensión. Su corona no era de luz pañuelos: era de promesas. Brillaba con un resplandor falso, como el de esas monea chocolate envueltas en papel dorado que parecen oro pero saben a mentira.

—Únete —le decía a un caballo que Martina reconoció: era amigo del Caballo de N. S casi tan mal como él—. En nuestro club no tendrás que saltar en L. Saltarás como quien diagonal, en recto, en espiral. Lo que te apetezca.

—Pero el salto en L es la esencia del caballo —dijo el caballo, dudando.

—La esencia es lo que tú decidas que sea. No lo que te impongan las reglas. Las regl para los que no tienen imaginación. —La dama sonrió. Una sonrisa de papel dor Nosotros tenemos imaginación. Y presupuesto. Y torneos exclusivos. Y camisetas con n logo. Mira qué logo —mostró un escudo—. Es un peón con alas. ¿A que mola?



—Los peones no tienen alas —dijo Martina, acercándose.

La dama giró. Su corona de promesas tintineó.

—Ah. La famosa Martina. He oído hablar de ti. —La evaluó de arriba a abajo—. Tú sí que un buen fichaje. ¿Te interesa? Te ofrezco tablero propio, apertura a elección y toc empanadas que quieras. De las buenas. No de las de Torreta.

Martina sintió una oleada de furia. Pero no la mostró.

—No me interesa.

—¿No? —La dama arqueó una ceja—. Todos dicen eso al principio. Luego ven las vent cambian de opinión. Como tu alfil exiliado. Como tu torre empanadera. Como...

—Torreta no se ha ido.

—Ah, ¿no? —La dama sonrió—. Ve a ver.



Martina corrió —bueno, caminó rápido, que correr en un tablero infinito cansa— hacia casilla c3. El carrito de empanadas estaba allí. Las empanadas también. Pero Torreta no

En su lugar, un cartel clavado en el mostrador:

«Cerrado por oferta irresistible. Vuelvo cuando me den lo que me prometieron. O cuando me arrepienta. Lo que pase primero. — Torreta.»

Martina se quedó mirando el cartel. Peoncito, a su lado, no dijo nada. Pero su bigote se despegó completamente y cayó al suelo. Y por primera vez en diecisiete cuentos, Peoncito no lo recogió.



Esa noche, los pocos que quedaban se reunieron en el castillo del Rey Blanco. Eran pocos. Muchos menos. El Alfil Exiliado. El Caballo de N. El Reloj Parlante. Peoncito. La Reina Blanca que había venido con su certificado médico renovado y una expresión de «a mí no me importa lo que me haga nadie, yo ya tengo reino propio». Y el Rey Blanco, que había salido del castillo por voluntad propia y no pensaba volver a encerrarse.

—Se han ido —dijo el Alfil Exiliado—. La dama les prometió diagonales infinitas. Peones que coronan sin esfuerzo. Caballos que saltan sin restricciones. —Hizo una pausa—. A mí también me lo ofreció. Dijo que en su club no hay colores vetados. Que podría moverme por todas las casillas blancas.

—¿Y por qué no te fuiste? —preguntó Martina.

—Porque las casillas blancas no me interesan. —El Alfil Exiliado se irguió—. Me he pasado cuatrocientos años quejándome de mi exilio. Pero ahora entiendo que mi exilio es lo que me da identidad. Si me quitan la prohibición, me quitan la identidad. Y sin identidad, no soy un alfil. Soy una pieza cualquiera.

—Eso es muy profundo —dijo Peoncito, que había recuperado el bigote y la dignidad.

—Gracias. Lo ensayé antes de venir.

—Se nota. Está bien ensayado.



Martina se levantó. Miró a los que quedaban. Eran pocos. Pero eran los que importaban.

—No podemos obligar a nadie a quedarse —dijo—. Pero podemos demostrarle que quedarse vale la pena. No con discursos. Con ajedrez.

—¿Cómo? —preguntó el Caballo de N.

—Jugando. Contra ellos. En sus torneos. En sus tableros. En sus condiciones. Y ganando. No por venganza. Por honor. Para que sepan que el club al que se fueron no les da nada.

perdieron. Porque lo que perdieron no se compra con promesas. Se gana con lealtad.

Hubo un silencio. Luego el Rey Blanco se puso de pie.

—Yo no sé jugar muy bien —dijo—. Aprendí a caminar hace poco. Pero sé aplaudir. Y aplaudir cada partida que ganes. Que serán todas.

—No sé si serán todas —dijo Martina—. Pero serán muchas.

—Yo traeré empanadas —dijo una voz desde la puerta.

Todos giraron. Torreta estaba en la entrada del castillo, con el delantal puesto y una boca humeante.

—Pero... —empezó Peoncito—. ¡Tú te habías ido!

—Fui. Vi. Me ofrecieron un carrito más grande. —Torreta dejó la bandeja en la mesa— las empanadas no sabían igual. La masa no subía. El relleno no rellenaba. Era industrial. Sin alma. Sin tomate de verdad. Sin albahaca de la buena. Así que volví.

—¿Y el cartel? —preguntó Martina.

—Lo dejé para el drama. Soy torre, no escritora. Pero algo tenía que aportar.



Martina jugó una partida de exhibición esa noche. Contra la Reina Negra, que se comprometió voluntaria (y estornudó solo dos veces, un récord). Fue una partida de las que no se olvidan. De las que se juegan para demostrar algo más que una victoria. Para demostrar que quedarse merece la pena.



Jugó e4. La Reina Negra respondió c5. Martina desarrolló con furia controlada. La Negra defendió con dignidad. En la jugada catorce, Martina sacrificó su alfil en b5 para atrapar a la dama. En la quince, invadió con su torre. En la dieciséis, capturó la defensa en c8 y ganó la partida de manera incontestable. Los pocos que quedaban

castillo del Rey Blanco miraban con los ojos muy abiertos. Peoncito se había subido silla para ver mejor y casi se cae dos veces.

Martina ganó. Con un plan preciso y una coordinación impecable. Demostrando que los se quedan tienen la fuerza de la unión.

—Esto —dijo Martina, señalando el tablero— es lo que hacemos los que nos quedamos. Jugamos. Con lo que tenemos. Con los que estamos. Y ganamos. No siempre. Pero hoy mañana también.

El Rey Blanco aplaudió. Torreta aplaudió con sus almenas. El Alfil Exiliado aplaudió con su mitra. El Caballo de N intentó aplaudir y se golpeó el hocico con la pezuña. Peoncito aplaudió. Estaba demasiado ocupado apuntando algo en su libreta.

—¿Qué escribes? —preguntó Martina.

—La lista —dijo Peoncito—. De los que se fueron. Para cuando los encontremos torneos.

—¿Y qué vas a hacer con esa lista?

—Dársela a mi primo. Cuando volvamos a jugar contra él. Y decirle: «Te fuiste. Pero quedé. Y mira lo que he aprendido.» —Se ajustó el bigote—. Y luego le ganaré. Con estilo.

Fin del decimonoveno cuento.

Continuará...

El Secreto detrás del Cuento

A veces en el ajedrez, como en la vida, juegas con menos recursos de los que te gustarían. Pero con las piezas justas, bien coordinadas, y un plan claro, puedes ganar aunque el rival tenga más material. Reproduce esta partida táctica donde los que se quedan demuestran que la lealtad también puntúa.

 ¡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/19-la-pieza-que-se-fue.html#partida-real>

CUENTO 20

Los Que se Fueron

Donde Martina llega a su club y encuentra más sillas vacías que piezas, y decide que la mejor forma de recuperar el honor es ganándolo en el tablero

El sábado, Martina llegó al club de ajedrez como todos los sábados. Con su mochila, su tablero portátil, su libreta de aperturas y su determinación de costumbre. Pero estaba mal. Muy mal. La sala de entrenamiento, que normalmente bullía con quince o veinte niños moviendo piezas, discutiendo variantes, quejándose del reloj, pidiendo empates imaginarios... estaba vacía. O casi.

Quedaban cuatro. Cuatro jugadores de los dieciocho habituales. Y el profe. El profe estaba sentado en su silla, con un café que llevaba dos horas frío y una expresión que Martina le había visto cuando alguien colgaba una dama en una jugada.



—Se los llevaron —dijo el profe, sin preámbulos—. Los Halcones del Tablero. Un club nuevo. Bueno, nuevo no. Es el club de siempre pero con otro nombre y otro presupuesto. Al parecer un señor con dinero decidió montar un equipo imbatible. Y para eso necesitaba mejores. Así que... —señaló las sillas vacías—... los fichó.

—¿A todos?

—A todos los que aceptaron. Que fueron catorce. Pagan inscripciones, pagan vi torneos, pagan uniformes con logo de halcón. —El profe dio un sorbo al café frío—. I pagan empanadas en los torneos. De las buenas. No como las de...

—Como las de Torreta —completó Martina—. Lo sé.



Peoncito, desde la mochila, asomó la cabeza. Llevaba unas gafas de sol diminutas que encontrado no se sabía dónde.

—Esto es grave —dijo—. Muy grave. Se han ido catorce. Es como perder catorce peon la apertura. Técnicamente puedes seguir jugando, pero...

—Pero es muy difícil —dijo Martina.

—Es casi imposible. Aunque a ti te gusta lo casi imposible.

Martina recorrió la sala con la mirada. Reconoció a los cuatro que quedaban. Estaba un chico de diez años que jugaba la Defensa Francesa y nunca se rendía aunque t torre de menos. Estaba Lucía, nueve años, especialista en finales de peones, cap calcular oposiciones más rápido que nadie. Estaba Samuel, doce años, que había emp tarde pero estudiaba como un poseso. Y estaba Inés. La niña de las colitas del cuentc Seguía con sus colitas. Seguía con su libreta. Seguía aprendiendo.

—¿Por qué no te fuiste? —le preguntó Martina.

Inés levantó la vista de su libreta.

—Porque tú me enseñaste a bailar con un peón aislado. Y en el otro club me dijeron c peones aislados son malos. Que hay que evitarlos. —Cerró la libreta—. No quiero u donde los peones aislados sean malos. Yo sé que no lo son.

Martina sintió algo que no esperaba sentir. Orgullo. No por ella. Por Inés. Por los que quedaban.



Esa tarde, Martina hizo algo que no había hecho nunca: una lista. No de aperturas. variantes. Una lista de nombres. Los catorce que se habían ido. Los apuntó en su libreta letra clara, uno debajo de otro. Al lado de cada nombre, una anotación: su estilo de sus debilidades, sus fortalezas. Lo que sabía de ellos por haber entrenado juntos.

—Esto es un plan de batalla —dijo Diego, mirando por encima de su hombro.

—Es una lista de la compra —dijo Martina—. Voy a ir a por ellos. Uno por uno. En los próximos días. Cuando me los encuentre, voy a jugar mi mejor ajedrez. No por venganza. Para demostrar que nuestro club no necesita halcones para volar.

—¿Y si pierdes?

—He perdido otras veces. Contra un tramposo. Contra un genio. Contra una sombra. Pero eso no es el problema. El problema es no intentarlo.



El profe se levantó de su silla. Dejó el café frío sobre la mesa. Se acercó a los jugadores que quedaban. Cinco. Como los dedos de una mano. Como las piezas de un ajedrez. Como los que resisten cuando todo lo demás se ha ido.

—Voy a deciros algo que no debería deciros como profesor —dijo—. Pero os lo digo como persona. El club de los Halcones tiene más dinero, más jugadores, más recursos. Pero no tiene esto. —Señaló la sala medio vacía—. No tiene a los que se quedan. Porque los que

quedan no se quedan por dinero. Se quedan porque creen en algo. Y eso... —hizo una —... no se compra.

—¿Ni con empanadas? —preguntó Lucía.

—Ni con empanadas.

—Entonces es grave de verdad —dijo Samuel.



Esa noche, Martina se sentó frente a su tablero en casa. Repasó la lista. Catorce no
Catorce partidas que jugar. No todas en un día. No todas en un mes. Pero todas.



Peoncito estaba en la almohada, con sus gafas de sol puestas aunque era de noche.

—Es una lista larga —dijo—. Muy larga. Casi tanto como la lista de cosas que no le gu
la Reina Negra. Y esa lista es infinita.

—Las listas largas se acortan jugando.

—¿Y si no puedes con todos?

Martina apagó la luz.

—No necesito poder con todos. Necesito intentarlo con todos. Lo demás... ya se verá.

Fin del vigésimo cuento.

Continuará...



El Secreto detrás del Cuento

En el ajedrez, como en la vida, a veces los equipos se deshacen. Pero los que se quedan, los que creen en algo más que resultados, son los que construyen algo que dura. Esta partida muestra que con menos recursos pero más determinación, se puede ganar.



¡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/20-los-que-se-fueron.html#partida-real>

CUENTO 21

La Cacería

Donde Martina entrena con sus piezas leales, la Sombra estrena cuaderno nuevo, y Peoncito descubre que reencontrarse con un desertor duele más que una captura en diagonal

Martina se durmió con la lista en la mano. Catorce nombres. Catorce deseos. Catorce partidas que jugar en los meses siguientes. La lista no era un papel. Era un mapa. Un mapa de batallas futuras que aún no se habían librado.

Despertó en el Reino de las Sesenta y Cuatro Casillas. Pero no en el castillo del Rey E ni en el centro del tablero. Despertó en lo que parecía un campo de entrenamiento. colchonetas. Había tableros portátiles. Había conos marcando casillas de entrenamiento en el centro, Peoncito, con un silbato colgado al cuello y una camiseta que decía «PREPARADOR FÍSICO DE PIEZAS LEALES — TAMBIÉN HAGO EMPANADAS LOS JUEVES



—¡Bienvenida al campo de entrenamiento! —gritó Peoncito, haciendo sonar el silbato-
empezamos la cacería.

—¿La cacería?

—Así la hemos llamado. Suena más épico que «vamos a jugar contra los que se fuer marketing es importante. Lo aprendí del Rey Blanco. Lo del gimnasio. Funcionó.



El campo estaba lleno de piezas. Las que se habían quedado. El Alfil Exiliado supervisaba clase de diagonales defensivas («recuerden: si solo tienen un color, háganlo valer»). También había instalado un puesto de avituallamiento con empanadas proteicas («masa integral relleno de Determinación»). El Caballo de N practicaba saltos de combate —y por primera vez en siglos, sus L eran casi perfectas. Casi. Un ochenta por ciento. Suficiente para la guerra.

La Reina Negra entrenaba con el Rey Blanco. Le enseñaba a usar la oposición al movimiento. «No es solo caminar —decía ella—. Es bailar con el enemigo. Tú adelante, él atrás. Tú atrás, él adelante. Como un tango. Pero con menos pasión y más cálculo.» Blanco asentía, concentrado. Sus pies ya no temblaban.

Y en una esquina, la Sombra. Con un cuaderno nuevo. Más grande que el anterior. Con más páginas. Con un título en la portada: «CAZA DE DESERTORES — VOLUMEN 1.»

—¿Otro cuaderno? —preguntó Martina.

—El anterior se llenó —dijo la Sombra—. Este es nuevo. Me lo compré yo misma. Bueno, robé. Las sombras no compran. Las sombras sustraen. Es más elegante.

—¿Y qué vas a escribir?

—Todo. Cada partida que juegues contra un desertor. Cada victoria. Cada derrota. Cada empate. —Abrió la primera página—. Esto es historia. Y yo soy la historiadora. La Autonombrada. Sin sueldo. Pero con estilo.



A media mañana, llegó una visita inesperada. Un peón. Un peón con bigote. Pero ¡Peoncito. Era más alto. Más delgado. Su bigote era más pequeño y estaba peinado arriba, como un manubrio de bicicleta antigua.

—El primo —susurró Peoncito—. El que se fue. El que trabaja de rueda en... bueno, trab... Ahora es alfil en el otro reino. Dice que le prometieron diagonales. Le dieron una. Un... Es diagonal de mentira. Solo va de a1 a a1. Es un punto.

El primo se acercó. No parecía feliz. Tampoco triste. Parecía... confundido. Como un peón que ha coronado alfil y no sabe cómo mover.

—He vuelto —dijo—. Bueno, estoy volviendo. Bueno, quiero volver. Bueno... —miró a Peoncito—. ¿Me aceptas?

Peoncito se quedó en silencio. El silencio más largo que Martina le había visto. Diez segundos. Quince. Veinte.

—Te fuiste —dijo finalmente—. Sin despedirte. Sin avisar. Dejaste a Torreta con tres ruedas. ¿Sabes lo difícil que es manejar un carrito de empanadas con tres ruedas? Las empanadas se caen. La masa se desparrama. Fue un desastre logístico.

—Lo sé —dijo el primo—. Me equivoqué.

—Sí. —Peoncito hizo una pausa—. Pero volviste. Y eso... también cuenta.

El primo sonrió. Su bigote de manubrio se torció hacia arriba.

—¿Puedo volver a ser rueda?

—Puedes. Pero esta vez, con contrato. Y sin cláusula de rescisión.

—Acepto.



Esa tarde, Martina jugó una partida de entrenamiento contra la Reina Negra y el Exiliado. Dos contra una. Para simular lo que sería enfrentarse a varios desertores en el mismo torneo.

La partida fue dura. Muy dura. La Reina Negra atacaba con precisión quirúrgica. El Exiliado defendía con sus diagonales limitadas pero efectivas. Martina tenía que dividir la atención. Como en un torneo real. Como en la vida.

En la jugada catorce, encontró la combinación decisiva alfil por f6. En la diecisiete, movió su torre a b3. En la veintiuna, dio jaque con el alfil y, en la veintidós, invadió con su torre la séptima fila, forzando la victoria.

—No está mal —dijo la Sombra, cerrando su cuaderno—. Para ser un entrenamiento recuerda: los desertores no van a jugar como la Reina Negra. Van a jugar como ellos, con sus vicios. Con sus patrones. Con sus debilidades. Y tú los conoces. Por eso vas a ganar.

—¿Y si no gano?

—Entonces escribo «derrota» en el cuaderno. Y pasamos página. Literalmente. Muchas páginas. Me robé el cuaderno más gordo que encontré.



Antes de irse, Martina se acercó a Peoncito. El peón estaba sentado en la séptima fila mirando la octava. Su primo, ya reinstalado como rueda del carrito, pasó a su lado y le dio un golpecito en el hombro. O donde estaría el hombro. Los peones no tienen hombros. Pero el gesto se entendió.

—Has aceptado a tu primo —dijo Martina.

—Sí.

—¿Por qué? Se fue. Te dejó.

Peoncito se tomó su tiempo. Se ajustó el bigote. Dos veces. Una para la simetría. Otra para el valor.

—Porque volvió. Y porque sé lo que es querer irse. Todos los peones queremos correr, pero a veces la desesperación te hace tomar atajos. Pero luego te das cuenta de que el at

era el camino. Y vuelves. Si tienes suerte, alguien te espera.

—¿Y tú lo esperaste?

—Sí. Porque soy su primo. Y porque mi bigote es más grande que su traición. Literalmente. Míralo. Es enorme.

Martina sonrió. Peoncito también. Y el bigote, por una vez, no se despegó.

Fin del vigesimoprimer cuento.

Continuará...



El Secreto detrás del Cuento

Enfrentarse a varios rivales en un mismo torneo requiere resistencia mental y adaptación constante. Esta partida muestra cómo alternar entre estilos de juego sin perder tu identidad en el tablero.



¡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/21-la-caceria.html#partida-real>

CUENTO 22

Cazadora de Estrellas

Donde Martina recorre torneos con su lista y su determinación, y los que se fueron descubren que irse no es lo mismo que escapar

La lista de Martina tenía catorce nombres. En los dos meses siguientes, tachó nueve siempre ganando —ganó siete, empató dos— pero siempre jugando. Siempre pre Siempre recordándoles a los desertores, con cada jugada, que existía un club donde jugaba por algo más que camisetas de halcón.

Quedaban cinco. Y el torneo de hoy era el último antes del verano. El más grande. reunía a todos los clubes de la región. Si Martina quería terminar la lista, era aquí.



El polideportivo era enorme. Doscientas mesas. Cuatrocientos jugadores. Un zumbido constante de relojes digitales y conversaciones en susurro. En la entrada, un estandero de los Halcones del Tablero presidía la zona de descanso. Era grande. Dorado. Con un dibujo que parecía más un pollo con ambiciones que un ave de presa.

—Ese halcón está mal dibujado —dijo Peoncito desde la mochila—. Parece una paloma con esteroides. Una paloma que fue al gimnasio y se pasó con las pesas.

—Cállate. Hoy es un día importante.

—Todos los días son importantes. Unos más que otros. Hoy es de los más. —Peoncito ajustó el bigote—. ¿Lista?

—Siempre.



Primera ronda. Mesa 23. Martina vs. Marcos. Elo 1580. Marcado en la lista como: «Bue aperturas, malo en finales. Se pone nervioso si le aprietas el reloj. Una vez lloró c perdió una dama. Tenía once años. Fue incómodo.»

Martina jugó una apertura tranquila. Cambió piezas. Simplificó. Llevó la partida a un fi torres donde Marcos, efectivamente, no sabía qué hacer. Su reloj corría. El fi complicaba. Marcos empezó a mirar hacia la mesa de los Halcones, buscando ayuda c podía recibir. No había motor. No había entrenador. Solo había un tablero y dos jugad de los dos, Martina era la que no se ponía nerviosa.

—Abandono —dijo Marcos en la jugada cuarenta y dos. Y Martina tachó el décimo nom



Segunda ronda. Mesa 11. Martina vs. Carla. Elo 1620. Anotación: «Juega la Siciliana Amanda pero peor. Si la sacas de la Najdorf, se pierde. No sabe improvisar.»

Martina jugó una variante anti-Siciliana. Carla respondió como Martina esperaba: c jugadas de libro. En la jugada nueve, Martina se desvió. h4. La misma jugada que le hecho a Vera en el cuento dieciocho. La misma que ningún motor recomienda. La misn funcionaba porque era humana.

Carla se quedó quieta. Su libro no llegaba hasta ahí. Veinte jugadas después, jaque Martina tachó el undécimo nombre.



Tercera ronda. Mesa 7. Martina vs. Álvaro. Elo 1700. El más fuerte de los desertores. El club de los Halcones exhibía como su gran fichaje. El que había dicho, al irse: «Este club a ninguna parte.»

Martina lo recordaba. Lo recordaba bien. Esas palabras exactas. «Este club no va a ninguna parte.» Se las había dicho al profe mientras recogía sus cosas. Sin mirar atrás. Sin saber. Como si el club fuera un envoltorio y él el caramelo.

Se sentó frente a él. Le sostuvo la mirada.

—Hola, Álvaro.

—Hola, Martina.

—¿Qué tal los Halcones?

—Bien. —Una pausa—. Me dan camiseta.

—A mí me dan algo mejor. Me dan un club.



La partida fue la más dura del día. Álvaro era bueno. Muy bueno. Jugaba con la seguridad de quien ha ganado más partidas de las que ha perdido. Pero Martina lo conocía. Entrenado con él. Sabía que odiaba los sacrificios posicionales. Que prefería la iniciativa material. Que en los finales complicados, dudaba.

Así que Martina sacrificó. Primero un peón. Luego una calidad. Luego otro peón. Aceptaba todo, confiado. Su posición era sólida. Su ventaja material, evidente. Pero estaba en el centro. Y Martina tenía las piezas justas para atacar.

En la jugada cinco, Martina sacrificó la dama. Un sacrificio de los que te dejan sin aire. De los que la sala entera se inclina para ver si has perdido el juicio. De los que Tal habría aplaudido.



Álvaro capturó la dama con su alfil. Su mano tembló ligeramente. Sabía que algo escapaba. Pero no sabía qué.

Martina jugó $Axf7+$. Jaque de alfil. El rey fue a e7. Martina jugó $Cd5$ mate. Caballo y al
piezas menores. Las que nadie fichaba. Las que siempre se quedaban. Dando jaque ma

Álvaro volcó su rey. Despacio. Sin decir nada. Martina tachó el duodécimo nombre. Y
importante.



Después de la partida, Álvaro se acercó a ella. No llevaba la camiseta de los Halcor llevaba en la mochila. Doblada. Como algo que ya no quiere ponerse.



—Has mejorado —dijo.

—Sí.

—Mucho.

—Lo sé.

—Yo... —Álvaro miró hacia la mesa de los Halcones—. No sé si quiero seguir allí.

—Eso no lo decido yo —dijo Martina—. Lo decides tú. Pero si vuelves, tendrás que contra mí todos los sábados. Y te voy a ganar. Muchas veces.

Álvaro casi sonrió. Casi.

—Al menos me avisas.

—Te aviso. Y te espero.



Esa noche, Martina terminó la lista. No todos los nombres estaban tachados —quedaban los que no se habían presentado al torneo— pero ya daba igual. La lista no era lo importante; importante era lo que había pasado mientras tachaba nombres.

Tres desertores habían vuelto al club. No por derrota. Porque vieron que Martina y los otros no solo ganaban: disfrutaban. Y eso, disfrutar mientras ganas, es lo más difícil del ajedrez.

El club ya no tenía dieciocho jugadores. Tenía once. Pero once que se quedaban porque querían. No porque no tuvieran ofertas. Porque habían aprendido que las ofertas vienen, pero un club donde te esperan... eso no se encuentra en ningún logo de halcón.

Esa noche, Peoncito se instaló en la almohada con una empanada de celebración. Apertura Italiana, por supuesto. Con doble peón coronado.

—Doce de catorce —dijo—. Es un ochenta y cinco por ciento de efectividad. Redondeo. No sé redondear. Pero suena bien.

—No es una competición —dijo Martina—. Es un club. Y el club sigue. Eso es lo único que importa.

—Eso es muy maduro.

—Soy madura.

—Eres insoportablemente madura. Pero me gusta.

Martina apagó la luz. En el reflejo de la ventana, una silueta de humo cerró un círculo nuevo. En la última página, una sola línea: «*Cazadora de estrellas. Temporada completa. Continuará.*»

*Fin del vigesimosegundo cuento.
Continuará...*



El Secreto detrás del Cuento

Un sacrificio de dama para dar mate con piezas menores es una de las combinaciones más bellas del ajedrez. Como en la vida: a veces lo más valioso se sacrifica para que lo más humilde brille.



¡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](https://martinachess.com/cuentos/22-cazadora-de-estrellas.html#partida-real) y reproducir cada jugada.

<https://martinachess.com/cuentos/22-cazadora-de-estrellas.html#partida-real>

CUENTO 23

El Torneo del Reino

Donde la Reina Blanca organiza el primer campeonato de las Sesenta y Cuatro Casillas, y Martina descubre que el rival más temible no es el que mejor calcula, sino el que no sabe qué es la belleza

La noticia corrió por el Reino de las Sesenta y Cuatro Casillas más rápido que un sacrificio de dama en una partida de blitz. La Reina Blanca, en un comunicado que nadie esperaba, anunció el Primer Torneo del Reino. Abierto a todas las piezas. De todas las casillas. De todos los colores. El ganador recibiría el título honorífico de «Gran Maestra del Tablero Infinito» y una empanada de edición limitada creada por Torretea: la «Empañada Triple Coronada», rellena de tres quesos distintos y cubierta con hojaldre de Fianchetto.



Martina se inscribió sin dudarle. Peoncito también. «Voy a participar —dijo—. No para obviamente. Los peones no ganamos torneos. Pero la experiencia cuenta. Y además empanada gratis. Las empanadas gratis saben mejor. Es un hecho científico.»



El torneo se jugó en el centro exacto del tablero, donde el Gran Río Central se solidificado por orden de la Reina Blanca —ahora era mármol líquido, ni agua ni piedra, un mercurio educado que se portaba bien—. Ocho mesas. Dieciséis participantes. Eliminación directa. Si perdías, te ibas. Si ganabas, avanzabas. Como en la vida. Como en el ajedrez. Como en todo.

Primera ronda. Martina vs. El Caballo de N.

El caballo llegó a la mesa dando saltos. Dos de cada tres eran L correctas. Una fue N, estaba tan emocionado que ni se dio cuenta.

—¡Voy a ganar! —relinchó—. ¡He entrenado! ¡Ya no me equivoco! Bueno, un poco. Pero muy poco. Casi nada.

—Me alegro —dijo Martina, y jugó e4.

El caballo respondió con un movimiento extraño: saltó de g8 a f6. Correcto. Luego N3 desarrolló. El caballo saltó de f6 a... d7. Una retirada. Un paso atrás. El caballo dudó.

—No pasa nada —dijo Martina—. Dudar es humano. Bueno, tú no eres humano. El caballo. Pero la idea es la misma.

En la jugada once, Martina hizo una clavada que el caballo no vio venir. —No es justo protestó—. ¡Esto es una N! ¡Una N táctica!

—Es una clavada normal.

—Las clavadas normales no me deberían afectar. Yo salto por encima de las cosas. Sin trabajo.

—Los caballos no saltan por encima de las clavadas.

—Deberían. Voy a presentar una queja formal.

Martina ganó en diecisiete jugadas. El caballo se fue refunfuñando sobre la injusticia de las clavadas y la necesidad de una reforma del reglamento. «Voy a escribir una carta —en N mayúscula.»



Segunda ronda. Martina vs. El Alfil Exiliado.

El alfil llegó con su mitra recién planchada y su discurso preparado. —Esta vez —dijoy voy a perder en catorce jugadas. Ni en treinta. Esta vez voy a ganar. He analizado todas las partidas. Conozco tus patrones. Sé que te gusta la Italiana. Sé que sacrificas alfiles. Sé que

Martina jugó d4. No e4. d4.

—Eso... —el alfil se quedó quieto— no es la Italiana.

—No. Es la Apertura de Peón Dama. ¿La habías analizado?

—No. —Hizo una pausa—. He analizado diecisiete partidas tuyas con Italiana. Y ninguna con Peón Dama. —Otra pausa—. Te odio. Con respeto. Pero te odio.

Martina ganó en veintitrés jugadas. El alfil se retiró dignamente anunciando su decimo tercera jubilación. «Esta es la definitiva. De verdad. Estoy buscando trabajo en un tablero de damas. Allí todos se mueven en diagonal. Es un sueño.»



Semifinal. Martina vs. La Reina Negra.

La Reina Negra llegó con su corona de pañuelos renovada y un nuevo certificado médico que decía «CERO ESTORNUDOS DESDE EL CUENTO NUEVE», firmado por el mismo médico inexistente de siempre. «Su letra ha mejorado —comentó—. Ahora parece más de verdad.»

—No voy a pedirte tablas —dijo la Reina Negra—. Ya no. He aprendido que las tablas no significan una victoria. Son un empate. Y los empates no saben a nada. Prefiero perder luchando a

empatar sin luchar.

—Eso es muy maduro —dijo Martina.

—He tenido diecisiete cuentos para madurar. Más vale que haya servido.

La partida fue la mejor que habían jugado nunca. La Reina Negra atacó sin miedo. Martina defendió con creatividad. En la jugada treinta y uno, Martina encontró un sacrificio de —sí, otra vez— que la Reina Negra no vio venir. Pero en vez de estornudar, la Reina sonrió.

—Me has vuelto a ganar —dijo—. Pero esta vez no estornudo. ¿Ves? —Señaló su reina. Soy otra reina.

—Eres la misma —dijo Martina—. Pero mejor.



La final. Martina vs... Stokfi.

El pez del Gran Río Central había participado en el torneo sin que nadie se lo preguntara. Simplemente se había presentado en cada ronda, flotando en una urna de mercurio que los peones acarreaban. Había ganado todas sus partidas. Todas. En un promedio de diecisiete jugadas. Con un promedio de precisión del 98.7%. Sus rivales salían de la mesa con la reina perdida y la autoestima en evaluación negativa.

—Final —anunció el Reloj Parlante, que hacía de árbitro por primera vez en su vida y estaba encantado—. ¡Martina contra Stokfi! ¡La humana contra el pez! ¡La creatividad contra el cálculo! ¡La empanada contra el número!

—Esa última comparación no tiene sentido —dijo Torreta desde el público.

—Las empanadas siempre tienen sentido. Es lo único que sé.



La urna de mercurio se posó frente al tablero. Stokfi flotaba en su interior, imperturbable. Sus ojos de tablero diminuto ya estaban calculando. A tres millones de jugadas por segundo.

—Juegas blancas —burbujeó el pez.

Martina jugó e4. Stokfi respondió c5. Siciliana. Martina Cf3. Stokfi d6. Martina d4. Stokfi Cxd4. Stokfi Cf6. Martina Cc3. Stokfi a6. Najdorf. Perfecta. Milimétrica. Como un metrónomo.

Las primeras catorce jugadas fueron un espejo. Martina jugaba lo mejor que sabía. Jugaba lo mejor que existía. Cada movimiento del pez era la opción óptima. No la más humana. La más precisa. Como un bisturí.

En la jugada quince, Martina respiró hondo. Había llegado el momento. El momento de hacer lo que ningún motor haría. Lo que ningún cálculo justificaría. Lo que ningún pez calculaba después de muchos millones de jugadas por segundo que procesara, entendería.

Jugó g4.

El avance de peón más agresivo. Más inesperado. Más humano. Stokfi se quedó quieto. Sus burbujas titubearon —Martina ya conocía ese titubeo, lo había visto en el cuento dieciséis—. El pez sabía que g4 era la octava mejor jugada. Lo sabía. Pero también sabía —o empezaba a intuir, en la medida en que un pez podía intuir— que a veces lo octavo era lo primero. Porque en el tablero no solo era números.

La partida se desvió del libro. Stokfi seguía jugando bien. Pero ya no era perfecto. Había un error en sus cálculos que no cuadraba. No era un error. Era una duda. Una duda matemáticamente insignificante. Una fluctuación de 0.03 centipawns. Pero en un mundo entre humanos y peces, 0.03 centipawns era una grieta. Y Martina sabía colarse por las grietas.

En la jugada veintiocho, Martina sacrificó un alfil. Luego una torre. Luego un peón. Pero aceptaba todo. Su evaluación seguía siendo positiva. +1.47. +2.13. Pero sus piezas estaban dispersas. Su rey estaba en el centro. Y Martina tenía algo que el pez no podía calcular a largo plazo.

En la jugada treinta y cinco, Martina jugó Df6+. Jaque. Stokfi vio la defensa. Rf8. Martina jugó Ag7+. Otro jaque. Rxd7. Martina jugó Ce6+. Triple jaque. El rey tuvo que moverse. Entonces Martina jugó Df8 mate.

Stokfi se quedó inmóvil. Sus burbujas se detuvieron. Su evaluación final, la última que calculó antes del mate, decía: «0.00. Tablas por repetición.» Pero no había tablas. Había mate. Había calculado tres millones de jugadas por segundo. Y no había visto la más importante.



El reino estalló en celebración. Peoncito lanzó su bigote al aire (luego tuvo que ir a bu había caído en la casilla h8 y un peón despistado casi lo captura). Torreta re empanadas gratis. El Caballo de N hizo un salto de alegría que, milagrosamente, fue perfecta. El Alfil Exiliado dijo: «Voy a volver de mi jubilación. Otra vez.»

Stokfi se acercó flotando en su urna. Sus ojos de tablero seguían calculando. Pero calculaban algo distinto.

—Has ganado —burbujeó—. Tu g4 no era óptima. Pero era tuya. Y eso... —las bu dudaron— es un parámetro que no sé calcular. Todavía. Quizás algún día. Seguiré inten Profundidad insuficiente. Siempre insuficiente.

Martina le tendió la mano. El pez no la estrechó —no tenía manos— pero de sus bra salió una última burbuja que flotó hasta posarse en la palma de Martina. Una b diminuta. Transparente. Y dentro, una palabra: «Gracias.»

—¿Un pez dando las gracias? —Peoncito estaba atónito—. Eso es más raro que un c saltando en L perfecta.

—Hoy han pasado las dos cosas —dijo Martina.

Fin del vigesimotercer cuento.

Continuará...

El Secreto detrás del Cuento

La Defensa Siciliana con un g4 temprano es una de las líneas más agresivas y menos recomendadas por los motores. Y sin embargo, en manos humanas, se convierte en un arma creativa que ninguna máquina puede predecir del todo.

 ¡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/23-el-torneo-del-reino.html#partida-real>

CUENTO 24

Tres Minutos

Donde Martina entra a su primer torneo de blitz y descubre que en tres minutos caben todas las emociones humanas, incluyendo el pánico, la euforia y la necesidad urgente de pulsar un botón

—Bienvenida al blitz —dijo su profe, entregándole una hoja con el horario— minutos por jugador. Sin incremento. El que se queda sin tiempo, pierde. Así dama de ventaja, dos torres y un peón a punto de coronar. No importa. El reloj es el reloj manda. El reloj no perdona.

Martina miró la hoja. Torneo de blitz. Sábado. 10 de la mañana. Siete rondas. Ritmo: 3+0 significaba que no había segundos extra por jugada. Movías y pulsabas. Mo pulsabas. Y si te olvidabas de pulsar, tu tiempo corría. Y si tu tiempo se acababa... perdi discusión. Sin apelación. Al reloj no se le podía sobornar con empanadas.

—¿Estás nerviosa? —preguntó su papá, que había aprendido a identificar los nervios por la forma en que tamborileaba los dedos sobre la mesa. Rápido. Muy rápido. Demasiado rápido.

—No. Estoy... —Martina buscó la palabra—... acelerada.

—¿Acelerada?

—Como si mi cerebro ya estuviera jugando a tres minutos y mi cuerpo todavía estuviera en el coche.

—Eso son nervios, Martina.

—No. Los nervios son miedo. Esto es anticipación.

—¿Y cuál es la diferencia?

—Que el miedo te frena. La anticipación te empuja.



El torneo de blitz no se parecía en nada a los torneos clásicos. Para empezar, había mucho ruido. Los relojes no hacían tic-tac: hacían *tictictictic* como ametralladoras de guerra. Los jugadores no caminaban entre las mesas: corrían. La sala no olía a café y concentrado, olía a café derramado, a adrenalina y a alguien que había intentado abrir una lata de refresco y le había explotado en la mochila.



—Esto es una locura —dijo Peoncito, asomando la cabeza del bolsillo con un casco dir que se había fabricado con medio corcho—. He visto menos caos en una partida simu de la Reina Negra contra veinte peones enojados. Y eso que los peones tiraban los tab

—Es blitz —dijo Martina—. El ajedrez reducido a su esencia. Ver, mover, pulsar. Ver, r pulsar. Sin tiempo para dudar. Sin espacio para el miedo.

—O sea, lo contrario a mí. Yo necesito dos horas solo para decidir si avanzo una casilla quedo quieto.

—Por eso tú no juegas blitz.

—Por eso yo animo desde el bolsillo. Es mi especialidad.



Primera ronda. Martina se sentó. Su rival era un chico de catorce años que movía las piezas tan rápido que sus dedos eran un borrón. *Plaf. Tac. Plaf. Tac. Plaf. Tac.* En diez segundos habían jugado siete movimientos cada uno. Martina casi no podía seguir el ritmo.

Pero entonces recordó lo que le había dicho el profe: «En blitz no gana el que mueve más rápido. Gana el que mueve mejor dentro del tiempo que tiene.»

Así que respiró. Dejó de mirar el reloj del rival. Empezó a mirar el tablero. Y en la jugada once, el chico del borrón cometió un error. Movié su dama demasiado lejos. La dejó en la casilla donde Martina, con un simple caballo a f3, la atacaba y amenazaba mate al rey en dos tiempo. Un doble. De los que duelen.

El chico se quedó quieto. Su borrón se convirtió en una mancha inmóvil. Miró el tablero y el reloj. Le quedaban tres minutos. A Martina, dos. Pero la posición del chico estaba perfecta.

—Abandono —dijo, y volcó su rey.

Martina ganó su primera partida de blitz. No por velocidad. Por precisión dentro de la velocidad.



Segunda ronda. El rival era un señor de unos cincuenta años, con gafas de culo de botella y la mirada de quien ha jugado más blitz que días ha vivido. Movía lento. Muy lento. Pero

movimiento era perfecto.

A Martina le quedaban cuatro minutos. A él, uno. Y sin embargo, la posición del señor era mejor. Mucho mejor. Porque había usado su tiempo para calcular. Cada segunda variante. Cada minuto, un plan.

—El blitz no es solo velocidad —murmuró Peoncito—. También es gestión. Con empanadas. Si las comes todas al principio, te quedas sin postre.

—Esa metáfora no tiene sentido.

—Las mías nunca lo tienen. Ese es su encanto.

De repente, un grito. En la mesa de al lado, un niño había hecho una jugada ilegal. De rey en jaque. El árbitro se acercó. Sumó dos minutos al reloj del rival. El niño protestó sin querer! El árbitro, impasible: «En blitz, las jugadas ilegales se penalizan. Es la regla. El niño se quedó callado. Aprendió algo nuevo ese día.

Martina volvió a su partida. El señor de las gafas seguía calculando. Le quedaban tres segundos. A Martina, tres minutos. Pero la posición del señor era ganadora. Y entonces el reloj del señor llegó a cero. Perdió por tiempo.

El señor suspiró. Recogió sus cosas. Se levantó. Y antes de irse, le dijo a Martina: «En el reloj es una pieza más. Aprende a usarlo.» Y se fue. Con la dignidad de quien ha perdido batalla pero no la guerra.



Cuarta ronda. Martina vs. un chico que no paraba de hablar. —¿Esa es tu jugada? Interesante. Muy interesante. —Plaf. —¿Segura? Yo habría jugado otra cosa. —Tac. —¿Tú sabrás. —Plaf.

Martina lo ignoró. Ya no caía en esas trampas. Había aprendido en el cuento diez. Porque había enseñado más de lo que creía. Ahora, cada vez que alguien hablaba durante

partida, Martina oía la voz de la Sombra: «Concéntrate. El tablero es lo único que impor

Y se concentró. Tanto que el chico, al ver que sus palabras no hacían efecto, se nervioso. Cometió un error. Luego otro. Luego abandonó.

Martina ni siquiera lo miró. Ya estaba pensando en la siguiente.



Entre ronda y ronda, Martina observó el caos del torneo. En la mesa 3, un jugador c todas las piezas al pulsar el reloj con demasiada fuerza. El árbitro le obligó a recompo posición de memoria. El chico no se la sabía. Perdió. En la mesa 8, dos jugadores discu el peón había avanzado una o dos casillas. El árbitro dictaminó: «Una.» El peón se qu medio camino, frustrado. En la mesa 15, un niño lloraba porque se le había acaba tiempo cuando iba a dar jaque mate en una jugada. «¡Pero si iba a ganar!» El árbitr blitz, jaque mate en una no existe. Existe jaque mate en el tablero. Y tú no llegaste.» l lloró más fuerte.

—Esto es una carnicería —dijo Peoncito—. Una carnicería con reloj. Un mat cronometrado. Me está gustando.

—¿Te está gustando?

—El drama. No las víctimas. Soy un peón, no un monstruo.



Última ronda. Martina llevaba cuatro victorias y dos derrotas. No estaba mal para primer blitz. Se sentó frente a su último rival: una chica de dieciséis años con elo 19 blitz. Rápida. Muy rápida. Profesionalmente rápida.

—No voy a ganar —dijo Martina en voz baja—. Pero voy a jugar como si fuera a ganar.

Y jugó. Jugó cada segundo. Cada jugada. Cada pulso de reloj. La chica era mejor. E evidente. Pero Martina no se rindió. En la jugada diecinueve, la chica cometió un error de imprecisión de centésimas de segundo. Martina la aprovechó. Clavada. La misma clava cuento tres. La que había aprendido del Alfil Exiliado. La que nunca fallaba.

La chica se detuvo. Miró el tablero. Miró a Martina. Y por primera vez en toda la partida movió instantáneamente. Pensó. Cinco segundos. Diez. Su reloj corría. Su ventaja desvanecía.

Finalmente movió. Pero ya era tarde. Martina había ganado la iniciativa. Y en blitz la iniciativa lo es todo.

Diez jugadas después, jaque mate. La chica volcó su rey, le dio la mano a Martina «Buena partida. ¿Es tu primer blitz?»



—Sí.

—Pues vas a ser un problema. —Y sonrió—. De los buenos.



Esa noche, Martina llegó a casa agotada. No físicamente —había estado sentada toda la noche—. Mentalmente. El blitz era otra dimensión. Otro ritmo. Otro mundo. Y le gustaba.

Su papá le preguntó qué tal. Martina dijo: «He ganado cinco de siete. He visto a un jugador perder por tiempo cuando iba ganando. He visto a un niño llorar. He visto a dos jugadores discutir por medio centímetro de peón. He visto el caos. Y me ha gustado.»

—Eso es muy... —su papá buscó la palabra—... intenso.

— El blitz es intenso. Como la vida. Pero en tres minutos.

Peoncito, desde la almohada, levantó la cabeza.

—En tres minutos me ha dado tiempo a asustarme, emocionarme, gritar para mis adentro y callarme para mis afueras, y perder el bigote dos veces. Una la recuperé. La otra se la llevó una corriente de aire. Era de repuesto. No importa.

—¿Tienes bigotes de repuesto?

—Siempre. Un peón prevenido vale por dos. O por tres. Depende de la posición.

Martina apagó la luz. Y mientras se dormía, sus dedos tamborileaban sobre la almohada. No de anticipación. De costumbre. El ritmo del blitz se había instalado en su cuerpo. *Plaf. Plaf. Tac.* Como un corazón. Como un reloj. Como un juego que nunca terminaba.

Fin del vigesimocuarto cuento.

Continuará...

El Secreto detrás del Cuento

En blitz, el tiempo es una pieza más. Ganar no es solo jugar bien: es jugar bien dentro del tiempo que tienes. Y a veces, una clavada en el momento justo vale más que veinte jugadas perfectas.



 ¡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/24-cinco-minutos.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 exponería 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 bloqueando 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 4: La Presión del Reloj

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 La Presión del Reloj a lo largo de 6 cuentos llenos de creatividad, humor y aprendizaje.

"El ajedrez es lucha. El carácter es más importante que el talento."

— GARRY KASPAROV



<https://martinachess.com>