

PARTE 5

MARTINA Y LOS CUENTOS DE AJEDREZ

La Colección Esquiva



Rodrigo Estrada

Cuentos de Ajedrez para Dormir

Créditos y Licencia

Martina: Cuentos de Ajedrez para Dormir — Parte 5: La Colección Esquiva

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 5 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 25. La Coleccionista	
Cuento 26. El Botín	
Cuento 27. La Medalla Esquiva	:
Cuento 28. El Segundo Lugar	:
Cuento 29. Demasiados Trofeos	:
Cuento 30. El Problema de Ganar	:

CUENTO 25

La Coleccionista

Donde Martina mira el tablero infinito y decide que quiere coleccionar algo más que piezas: quiere todas las medallas, todos los puestos, todas las formas de ganar... y de casi ganar

Todo empezó con una medalla. Una medalla de tercer puesto en un torneo real que Martina ni siquiera recordaba haber jugado. Era de metal dorado - obviamente, pero brillaba— y tenía grabado un caballo saltando. El caballo estaba tan torcido como si el grabador hubiera intentado hacer una L y le hubiera salido una N. A Martina le encantó. La puso en su mesita de noche, junto a su tablero portátil y su libreta de aperturas.

Luego vino otra. Primer puesto. Plata de verdad —o eso decía el certificado—. Luego Quinto puesto. Bronce. Luego otra. Mejor Dama del torneo. Un trofeo diminuto con forma de reina que parecía más un peón con corona que una dama de verdad, pero que a Martina le gustaba precisamente por eso.

Una noche, mirando las cuatro medallas alineadas en su mesita, Martina tuvo una idea de esas que aparecen sin avisar y se instalan en el cerebro como un alfiler en una diagonal vacía.

—Quiero coleccionarlas todas —dijo en voz alta—. Del primer puesto al quinto. Y Mejor Dama. Y lo que surja. Quiero tener una de cada. Como una colección de cromos. Pero con medallas.

Su papá, desde la puerta, la miró con esa expresión de «mi hija es maravillosa y aterradora al mismo tiempo».

—Eso es muy ambicioso.

—Soy ambiciosa.

—¿Y si no consigues alguna?

—Entonces la persigo. Como un peón pasado. Como una clavada a tres jugadas. Como la empanada de Apertura Italiana cuando Torreya ya ha cerrado el carrito: con esperanza.

determinación.



Esa noche, se durmió pensando en medallas. En puestos. En premios. Y despertó en el de las Sesenta y Cuatro Casillas, donde las piezas estaban celebrando algo.

—¿Qué pasa? —preguntó a Peoncito, que llevaba una medalla colgada del bigote. La medalla diminuta que decía: «MEJOR BIGOTE DEL REINO — TERCERA EDICIÓN — JU POPULAR.»

—Son las Olimpiadas del Tablero —dijo Peoncito—. Las organiza la Reina Blanca doscientos años. Hay competencias de todo tipo. Salto de caballo. Velocidad de en Captura al paso cronometrada. Y por supuesto, partidas. Muchas partidas.



Martina miró a su alrededor. El reino estaba engalanado con banderines de esc
Torreta tenía un puesto de empanadas olímpicas (con aros olímpicos hechos de m
colores). El Caballo de N participaba en la prueba de salto y llevaba tres intentos: d
una L. Estaba mejorando.

—Hay medallas para todo —continuó Peoncito—. Primer puesto, segundo, tercero... h
octavo. Y luego están las medallas especiales: Mejor Apertura, Mejor Final, Mejor Sac
Mejor Bigote... —se señaló la suya—. Esa última es nueva. La propuse yo.

—¿Y ganaste?

—Era el único participante. Pero una victoria es una victoria.



Martina se inscribió en todo. En las partidas individuales, en las de equipo (con el Alfil E y Torreta de compañeros), en la exhibición de ataques al enroque, en el concurso de clavadas (el Alfil Exiliado era el juez y fue acusado de favoritismo cuando le dio un diez clavada que había hecho él mismo).

Ganó el primer puesto en individual. Medalla de oro. La colgó de su cuello imaginario - reino no tenía cuello, pero el gesto servía—. Ganó el tercer puesto en la exhibición de sacrificios. Medalla de bronce. Ganó el quinto puesto en la prueba de finales (el Rey E quedó cuarto, lo cual era un logro histórico considerando que hacía tres cuentos no caminar).

Pero había un problema. Un problema con forma de medalla de plata.

El segundo puesto.

Martina no lo conseguía. En individual, ganaba o quedaba tercera. En equipo, su equipo quedaba primero o cuarto. En clavadas, el Alfil Exiliado se declaraba ganador por definición por juez, y por participante, y por público). El segundo puesto era escurridizo. Como un fantasma del pasado que nunca llega. Como una L perfecta del Caballo de N.

—Es una maldición —dijo Peoncito—. La maldición del segundo puesto. Conozco a un alfil que la tuvo. Estuvo cuatrocientos años intentando quedar segundo y siempre quedaba primero o tercero.

—¿Y qué hizo?

—Se jubiló. Catorce veces.

—Ese es el Alfil Exiliado.

—Ah, es verdad. —Peoncito se ajustó el bigote—. Es que todos los alfiles se parecen.



En la última prueba del torneo, Martina jugó contra la Reina Negra por el subcampeonato. Si ganaba, era segunda. Si perdía, era cuarta. No había tercera opción.

La Reina Negra llegó sin pañuelos. «Ya no los necesito —dijo—. He superado mi asma. Bueno, la he reducido. Bueno, ahora solo estornudo si el jaque mate es especialmente bonito. Y contra ti, suelen serlo. Así que traigo un pañuelo. Por si acaso. Uno se avanza con el progreso.»

Martina jugó con todo. Como siempre. Sin reservas. Sin especulaciones. Su mantija simple: «Cada partida es independiente. Juegas para ganar. Disfrutas. Respetas al rival. El resultado llega solo.»

La partida fue durísima. En la jugada dieciocho, Martina sacrificó una torre. En la veintidós, la Reina Negra encontró una defensa que Martina no había visto. En la treinta y tres, Martina tuvo un infarto. Y en la treinta y seis...

Jaque mate. De Martina.

—¡Segundo puesto! —gritó Peoncito—. ¡Plata! ¡La maldición se ha roto! ¡El universo tiene sentido! ¡Los bigotes vuelven a ser simétricos!

—Mi bigote nunca ha sido simétrico —dijo Martina.

—El mío tampoco. Pero la emoción me hace decir tonterías. Es mi trabajo.

La Reina Negra estornudó. Una vez. Seca. Elegante. Y sonrió. —Un estornudo. Solo un paso más al progreso.

Martina colgó la medalla de plata junto a las demás. Cinco medallas. Cinco puestos distintos. Cinco formas de ganar. Porque incluso el segundo puesto era una victoria si habías jugado lo suficiente para ser primera.



—¿Y ahora qué? —preguntó Peoncito—. ¿Ya tienes todas?

Martina miró sus medallas imaginarias y sonrió.

—Ahora empiezo de verdad. En mi mundo. En mis torneos. Esto era el entrenamiento.

—Esto era un juego.

—Todo es un juego. Unos más serios que otros. Pero todos juegos. Y en todos se juega para ganar, para disfrutar, para respetar.

Fin del vigesimoquinto cuento.

Continuará...

El Secreto detrás del Cuento

Coleccionar puestos no es una cuestión de ambición: es una forma de medir tu progreso. primero dice que fuiste el mejor. El quinto dice que mejoraste respecto al sexto. Y el segundo dice que casi fuiste el mejor... y que la próxima vez puedes serlo.

 ¡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/25-la-coleccionista.html#partida-real) y reproducir cada jugada.

<https://martinachess.com/cuentos/25-la-coleccionista.html#partida-real>

CUENTO 26

El Botín

Donde Martina extiende sus medallas sobre la cama como un pirata
extiende su tesoro, y descubre que coleccionar puestos es más difícil
—y más divertido— de lo que parece

La colección empezó en serio un sábado de marzo. Martina extendió sus medallas
la cama, una al lado de la otra, como un general revisando sus condecoraciones
de una nueva campaña.



Tenía cuatro: primer puesto (oro), tercer puesto (bronce), quinto puesto (mención de I y Mejor Dama (trofeo de reina-peón). Le faltaba una. La de plata. La del segundo puesto más escurridiza.

—Es como coleccionar cromos —le explicó a su papá—. Pero en vez de abrir sobres, partidas. Y en vez de pegarlos en un álbum, los cuelgas del orgullo.

Su papá asintió lentamente. Ya había aprendido a no cuestionar las metáforas de su hij

—¿Y cómo piensas conseguir el segundo puesto?

—Jugando —dijo Martina—. Como siempre. Para ganar. Si gano, soy primera. Si pierdo final, soy segunda. Si pierdo antes, soy tercera, cuarta o lo que toque. No puedo faltar. Solo puedo jugar.

—O sea que no vas a perder a propósito para ser segunda.

Martina lo miró con el mismo horror con que miraría a alguien que sugiriera cambiar dama por un peón sin compensación.

—Perder a propósito es una falta de respeto. Al rival, al tablero y a mí misma. Si quedo segundo puesto, lo conseguiré jugando para ser primera. Y si no lo consigo nunca porque siempre fui primera. Y eso... —hizo una pausa—... no es un problema.



El primer torneo de la temporada fue un regional en un pueblo costero. Polideportivo, olor a salitre, mesas de plástico blanco, y un árbitro que llevaba bermudas porque «en la playa no se arbitra con pantalón largo, es de mala educación».

Martina jugó bien. Muy bien. Ganó la primera, la segunda, la tercera. Llegó a la final. Y ganó la final. Primer puesto. Medalla de oro. Otra más. La quinta.



—Otra de oro —dijo Peoncito desde la mochila—. A este ritmo, vas a poder abrir una joy

—Necesito plata.

—Eso suena mal. Como si estuvieras pidiendo dinero.

—Necesito el segundo puesto.

—Eso suena peor. Como si quisieras perder.

—Quiero coleccionar. Que es distinto.

—Coleccionar es acumular. Acumular es de dragones. ¿Eres un dragón, Martina?

—Soy una coleccionista. Los dragones escupen fuego. Yo escupo clavadas.



El segundo torneo fue un abierto en la capital. Más grande. Más duro. Martina ganó las primeras rondas, empató la tercera, ganó la cuarta y perdió la quinta contra un m FIDE que jugaba como si el tablero fuera su sala de estar. Quedó cuarta. Medalla de... En ese torneo solo daban medalla a los tres primeros.

—Cuarto puesto no medalla —dijo Peoncito—. Cuarto puesto es diploma. El diploma primo pobre de la medalla. El que invitan a la boda pero no al banquete.

—Los diplomas también valen —dijo Martina—. Pero no son lo que busco.

El tercer torneo fue uno escolar. Pequeño. Íntimo. Ganó. Otra medalla de oro. La sexta.

El cuarto torneo fue por equipos. Su club —los once que quedaban después desbandada de los Halcones— quedó tercero. Medalla de bronce para el equipo. Y sumó otra a su colección.

—Oro, bronce, oro, bronce —canturreó Peoncito—. Es como un semáforo. Pero sin verde no existe en las medallas. Sería raro. Una medalla verde. Parecería una lechuga.



En el quinto torneo, Martina hizo algo que no esperaba: quedó quinta. Justo detrás de cuarto, justo delante del sexto. Medalla de participación mejorada. Mención de honor. Trofeo pequeñito con un peón plateado.

—Esto no es una medalla de plata —dijo Martina, examinándolo—. Pero es un quinto puesto. Y no tenía ninguno.

—Tu colección es cada vez más variada —observó Peoncito—. Como el menú de Tío Tienes de todo menos lo que de verdad quieres.

—Como la empanada de Fianchetto.

—Exacto. Nadie la pide. Pero algún día alguien la pedirá. Y ese día será glorioso.



La racha continuó. Martina ganó otro primer puesto. Luego un cuarto (en un torneo donde daban medalla hasta el quinto, así que sumó). Luego otro tercero. Las medallas se acumulaban en su mesita de noche como condecoraciones de una guerra que no terminó nunca.

Pero el segundo puesto seguía sin aparecer. Plata esquivada. Fantasma plateado. Unicornio de metal.

—Es una maldición —dijo Peoncito una noche, instalado en la almohada—. La maldición del subcampeón ausente. Conozco a alguien que la tuvo.

—Ya me contaste lo del alfil. Se jubiló catorce veces.

—No, esta es nueva. Es la historia del peón que siempre quedaba segundo. Espera... —Peoncito frunció el bigote—. No conozco a nadie con esa maldición. Me la acabo de inventar. Pero quedaba bien.

Martina se recostó. Miró sus medallas. Seis. Siete con la mención. Una colección incompleta. Como un tablero al que le falta un alfil. Como una apertura sin desarrollo. Como

empanada sin relleno.

—Seguiré jugando —dijo—. Y cuando llegue el segundo puesto, llegará. Y si no llega porque siempre estuve demasiado arriba. Y eso... —apagó la luz—... no está nada mal.

Fin del vigesimosexto cuento.

Continuará...



El Secreto detrás del Cuento

En el ajedrez, como en la vida, hay resultados que no puedes forzar. Juegas para ganar, juegas para disfrutar, y el resultado es una consecuencia, no un objetivo. Las medallas son el eco de tus partidas, no las partidas mismas.



¡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/26-el-botin.html#partida-real) y reproducir cada jugada.

<https://martinachess.com/cuentos/26-el-botin.html#partida-real>

CUENTO 27

La Medalla Esquiva

Donde la Sombra le ofrece a Martina una forma fácil de conseguir lo que le falta, y Martina descubre que hay atajos que no llevan a ninguna parte

Martina se durmió contando medallas. Oro, bronce, mención, Mejor Dama, puesto... y un hueco. Un hueco con forma de plata. Un hueco que brillaba ausencia como una casilla vacía en un tablero a punto de recibir un jaque mate.

Despertó en el Reino de las Sesenta y Cuatro Casillas. Pero no en el centro, ni en el c ni en el campo de entrenamiento. Despertó en la esquina a1. La esquina más oscura. I nadie visitaba. La que olía a humedad y a secretos mal guardados.

La Sombra estaba allí, apoyada contra la pared de obsidiana, con su cuaderno nuevo por el tercero ya) y una expresión que, si las sombras tuvieran expresiones, habrí «tengo una propuesta que no puedes rechazar.»



—Te falta una medalla —dijo la Sombra, sin preámbulos—. La de plata. La del se puesto. La que completa tu colección.

—Lo sé.

—Y no la consigues. Porque eres demasiado buena. Siempre ganas o quedas tercera. en el medio justo. Como un sándwich sin la rebanada de en medio.

—Los sándwiches no tienen rebanada de en medio.

—Los míos sí. Soy la Sombra. Mis sándwiches son diferentes.



La Sombra abrió su cuaderno. En una página nueva, había dibujado un diagrama. Un diagrama de torneo. Con nombres. Con flechas. Con resultados.

—Hay un torneo —dijo—. Mañana. En tu mundo. Un regional pequeño. Si juegas siempre, ganarás. Serás primera. Otra medalla de oro. La octava. Qué aburrimiento.

—Ganar nunca es aburrido.

—Ganar siempre es predecible. Y lo predecible es aburrido. —La Sombra pasó una página. Pero hay otra opción. Si pierdes en la final a propósito...

Martina la interrumpió antes de que terminara.

—No.

—Ni siquiera me has dejado terminar.

—No hace falta. Sé lo que vas a decir. Perder a propósito. Dejarte ganar. Regalar la partida para conseguir la medalla que me falta. —Martina negó con la cabeza—. Eso es coleccionar. Es hacer trampa. Y yo no hago trampa.

La Sombra se quedó en silencio. Luego, muy bajito, dijo:

—Lo sabía.

—¿Qué?

—Que dirías que no. Lo sabía desde antes de hacer la propuesta. Pero tenía que intentarlo. Es mi naturaleza. Soy la Sombra. Sugiero atajos. Es lo que hago. —Cerró el cuaderno— me alegro de que hayas dicho que no.

—¿Te alegras?

—No se lo digas a nadie. Pero sí. Porque si hubieras dicho que sí... —la Sombra se encogió—. Habrías dejado de ser tú. Y yo colecciono Martina. No medallas.



En ese momento, Peoncito apareció corriendo —bueno, avanzando de uno en uno, que velocidad máxima—. Llevaba un sobre en la mano. Un sobre dorado con un sello de cer

—¡Han llegado los resultados de las Olimpiadas del Tablero! —gritó—. ¡Los finales de clasificación! ¡He quedado tercero en la prueba de bigotes!

—¿Tercero? —Martina frunció el ceño—. Pero si eras el único participante.

—Sí, pero el jurado dijo que mi bigote tenía «irregularidades en el encerado» y «asíncrona». Me bajaron la nota. —Peoncito se ajustó el bigote con dignidad—. Pero terminé un puesto. Y yo colecciono puestos. Como tú coleccionas medallas.

—Tú no coleccionas nada.

—Colecciono experiencias. Y bigotes. Tengo tres. Uno en la cara, uno de repuesto en el bolsillo y uno de gala para ocasiones especiales.



El Alfil Exiliado se acercó deslizándose por su diagonal de siempre. Su mitra estaba planchada y su expresión era de quien acaba de tener una revelación.



—He estado pensando —dijo—. Sobre tu colección. Sobre el segundo puesto. Sobre por qué no llega.

—¿Y?

—Llevas meses persiguiendo una medalla que no depende de ti. El primer puesto depende de ti: juegas bien, ganas. El tercero depende de ti: juegas bien, pierdes en semifinales. El segundo... —el alfil hizo una pausa dramática—... el segundo depende de que alguien mejor que tú en la final. Y eso no lo controlas tú.

Martina se quedó en silencio. El Alfil Exiliado, por segunda vez en su historia, tenía razón. Eso merecía ser registrado.

—El segundo puesto no se persigue —continuó el alfil—. El segundo puesto te encuentras cuando eres lo bastante buena para llegar a la final pero no lo bastante para ganarla. O sí. O no. Pero no puedes forzarlo. Porque forzar el segundo puesto es forzar la derrota. Y tú no fuerzas derrotas.

—Eso es... —empezó Peoncito.

—Profundo, lo sé. He estado practicando. Tengo un cuaderno de frases inspiradoras. Se llama «Diagonal de Sabiduría». Solo tiene dos páginas. Pero estoy trabajando en la tercera.



Martina se levantó. Miró a la Sombra, que seguía en su esquina. Miró a Peoncito, que se estaba ajustando el bigote. Miró al Alfil Exiliado, que seguía esperando validación para su frase.

—Voy a seguir jugando —dijo—. Como siempre. Para ganar. Para disfrutar. Para respetar. Algún día llega el segundo puesto... Llegará. Y si no llega... —sonrió—... significará que sí. Fui primera. Y coleccionar oros tampoco está mal.

—Eso es muy maduro —dijo Peoncito.

—Soy madura.

—Eres insoportablemente madura. Pero me gusta. ¿Puedo usar tu frase en mi cuaderno?

—¿Tú también tienes un cuaderno de frases?

—Claro. Se llama «Reflexiones de un Peón con Bigote». Solo tiene frases sobre bigotes. Pero estoy diversificando.

Fin del vigesimoséptimo cuento.

Continuará...

El Secreto detrás del Cuento

Hay resultados que no puedes forzar. El segundo puesto depende de que alguien sea mejor que tú en la final. Y eso no lo decides tú. Lo único que decides es cómo juegas cada partida.

 ¡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/27-la-medalla-esquiva.html#partida-real>

CUENTO 28

El Segundo Lugar

Donde Martina juega el torneo más importante del año, y descubre que a veces lo que buscas te encuentra cuando dejas de perseguirlo

Era el último torneo antes del verano. El más grande. El que todos los clubes región esperaban durante meses. Doscientos jugadores. Siete rondas. Y un objetivo para Martina: jugar. Como siempre. Para ganar. Disfrutando. Respetando. Sin pensar en medallas.

—Hoy no pienso en la colección —le dijo a Peoncito mientras se colocaba la mochila— pienso en el tablero. Lo demás... ya llegará. O no. Pero no voy a forzarlo.

—Eso es muy maduro —dijo Peoncito desde el bolsillo.

—Deja de decir eso.

—Es que es verdad. Eres madura. Es un hecho. Como mi bigote. Como las empanadas de Torreta. Como la N del Caballo.

—La N no existe.

—Existe en nuestros corazones.



Primera ronda. Martina ganó en dieciséis jugadas. Segunda ronda. Ganó en veintidós. Tercera ronda. Empató contra un chico de diecisiete años con Elo 2000 que jugaba Defensa Francesa como si la hubiera inventado él. Martina resistió, contraatacó, y cuando el chico le ofreció tablas, ella las aceptó porque eran tablas justas. No por colección de ajedrez.

Cuarta ronda. Ganó. Quinta ronda. Ganó. Sexta ronda. Ganó. Estaba a una partida de la final. Una partida de decidir si sería primera, segunda, tercera o cuarta. Y por primera vez en el torneo, Martina sintió que el resultado no importaba. No porque no quisiera ganar— siempre quería ganar— sino porque ya había ganado algo más importante: había jugado muchas partidas sin pensar ni una sola vez en la medalla que le faltaba.

—Estás distinta —dijo Peoncito entre rondas—. Más... tranquila.

—Estoy jugando —dijo Martina—. Solo jugando.

—Antes también jugabas.

—Antes jugaba y coleccionaba. Hoy solo juego. Es más ligero. Como una empanada rellena extra. Solo masa. Solo juego.



La última ronda. Mesa 1. Martina vs. una chica de catorce años llamada Valeria. El campeón. Invicta en el torneo. Jugaba la Siciliana con la misma naturalidad con la que respira y sonreía. No hablaba. No pestañeaba. Era una máquina. Pero una máquina elegante. Como un motor que hubiera aprendido modales.

Martina jugó con blancas. e4. Valeria respondió c5. Siciliana. Martina sonrió para adentro. La Siciliana era su vieja amiga. La había jugado cientos de veces. La había estudiado, la había sufrido, la había amado. No le temía. Le tenía respeto. Que es mejor



La partida fue la más dura del año. Valeria era mejor. Eso estaba claro. Pero Martina rindió. Cada jugada de Valeria era precisa. Cada respuesta de Martina era obstinada. Valeria atacaba como una tormenta de verano. Martina defendía como un dique de concreto. Aguantaba. Resistía. No se rompía.

En la jugada veintinueve, Valeria encontró una combinación que Martina no esperaba. Sacrificio de alfil en h6 que abría el enroque como quien abre una lata de refresco. Martina vio el mate tres jugadas después. Y lo aceptó.

—Abandono —dijo, y volcó su rey.

Valeria la miró. Sus ojos de máquina elegante se suavizaron un poco. Solo un poco. Lo para que Martina supiera que detrás de la máquina había una persona.

—Buena partida —dijo Valeria.

—Buena tú —respondió Martina.



La clasificación final apareció en la pantalla. Martina deslizó el dedo hacia abajo, buscando su nombre.

1. Valeria.
2. Martina.
3. ...

Segundo puesto. Plata. La medalla que faltaba.

Martina se quedó mirando la pantalla. No sintió euforia. No sintió decepción. Sintió... paz de quien ha jugado lo mejor que podía, ha perdido contra alguien mejor, conseguido exactamente lo que merecía.

—Lo tienes —dijo Peoncito, asomando la cabeza—. La medalla. La plata. La que faltaba para tu colección completa.

Martina asintió.

—La tengo.

—¿Y cómo te sientes?

Martina lo pensó.

—Me siento segunda. Y contenta. Porque he jugado para ser primera y he sido segunda. Si hubiera jugado para ser segunda, probablemente habría sido cuarta. O quinta. O nada.

—Eso es profundo.

—Lo sé.

—No, en serio. Muy profundo. ¿Lo has leído en algún sitio?

—Lo he vivido.



La ceremonia de entrega de medallas fue en el centro del polideportivo. Valeria recibió oro. Martina recibió la plata. Un chico llamado Omar recibió el bronce. Y cuando Martín la medalla en sus manos —una medalla de plata de verdad, fría, pesada, con un grabado que esta vez NO estaba torcido— sintió algo que no esperaba sentir.



No era la emoción de completar una colección. Era la emoción de haber jugado. Sin expectativas. Sin cálculos externos. Sin pensar en vitrinas ni en estantería el tablero. Solo la partida. Solo el juego.

—La colección está completa —dijo Peoncito esa noche, instalado en la almohada primero al quinto. Y mejor dama. Y mención de honor. Y lo que surja. Eres la colección más completa del multiverso.

Martina miró sus medallas, alineadas en la mesita de noche. Ocho piezas de metal. recuerdos. Ocho partidas que habían terminado de formas distintas pero que tenían a

común: en todas, Martina había jugado para ganar.

—¿Sabes qué? —dijo—. Creo que ya no quiero coleccionar más.

—¿No? —Peoncito casi se atraganta con su propio bigote— ¡Pero si eres la Coleccionista mayúscula! ¡La C de Coleccionista es más grande que mi bigote!

—Lo era. Ahora soy... —Martina buscó la palabra—... jugadora. Solo jugadora. Que a gana, a veces pierde, a veces queda segunda, a veces quinta. Y siempre juega.

—Eso es...

—Maduro, lo sé.

—Iba a decir bonito. Pero maduro también.

Martina apagó la luz. Las medallas brillaron un segundo en la oscuridad antes de apagar. Y ella sonrió. Porque la colección estaba completa. Pero el juego... el juego no termina nunca.

Fin del vigesimoctavo cuento.

Continuará...

El Secreto detrás del Cuento

A veces lo que más deseas solo llega cuando dejas de perseguirlo. El segundo puesto no fuerza: se gana compitiendo por el primero. Y cuando llega, sabe mejor que cualquier atajo.

 ¡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/28-el-segundo-lugar.html#partida-real>

CUENTO 29

Demasiados Trofeos

Donde Martina gana tantas competiciones en el reino que ya no sabe dónde meter los premios, Peoncito abre un museo, y la Reina Blanca sugiere alquilar un castillo anexo

El problema empezó cuando Martina recibió su noveno trofeo en una misma semana. No era un trofeo cualquiera: era el «Gran Premio del Tablero Infinito», una copa de cristal fundido con mercurio del Gran Río Central que pesaba más que tres peones juntos. Según la inscripción, «conmemoraba la victoria más aplastante en la historia de las Olimpíadas del Reino». Era preciosa. Era gigantesca. Y Martina no tenía dónde ponerla.

El castillo del Rey Blanco estaba lleno. Literalmente. Las estanterías crujían bajo el peso de las copas, placas, medallones, estatuillas de piezas doradas y pergaminos de reconocimientos. El Rey Blanco había cedido dos habitaciones enteras para el almacenamiento de premios. Martina. «No me importa —había dicho—. Total, yo solo uso el salón del trono y el baño. El baño también tiene trofeos. Hay una copa en la bañera. Me bañó alrededor de ella. Es incómodo pero inspirador.»



—Esto se ha descontrolado —dijo Peoncito, que estaba usando una copa de bronce escalón para alcanzar una estantería—. Tienes más trofeos que yo bigotes. Y yo tengo bigotes.

—¿Tres?

—El de diario, el de repuesto y el de gala. Te lo conté en el cuento veintisiete. ¿No escuchas cuando hablo?

—A veces desconecto.

—Todos desconectan. Es mi maldición. Un peón interesante que nadie escucha. Como filósofo en una fiesta de caballos.

El Alfil Exiliado había ofrecido su diagonal como «espacio de almacenamiento alternativo» pero cuando Martina intentó colocar un trofeo en a7, el trofeo se deslizó diagonalmente y fue a parar a g1, derribando tres copas más pequeñas que estaban allí desde el cuento anterior.

—Las diagonales no son estanterías —dijo el alfil, ofendido—. Son líneas de fuerza, caminos de poder. Son... —vio el desastre de copas rotas—... resbaladizas. Muy resbaladizas.



Torreta sugirió construir un anexo al carrito de empanadas. «Yo almaceno empanadas —. Tú almacenas trofeos. La logística es la misma. Solo cambia el relleno.» Los peones protestaron alegando que ya llevaban suficiente peso con las empanadas. «¡No camellos!» gritó uno. «¡Los camellos no tienen ruedas!» respondió otro. «¡Por eso! ¡Es peor!»

El Caballo de N ofreció su lomo. «Puedes apilar trofeos sobre mí. Yo salto. Los trofeos van contigo. Es un espectáculo.» —«Es una catástrofe», corrigió Martina. —«La catástrofe también es espectáculo», respondió el caballo, y se fue dando saltos que eran mitad L y mitad ilusión.

El Reloj Parlante propuso algo que nadie entendió porque incluía las palabras «dilatación temporal», «espacio curvo» y «armario cuatridimensional». La Reina Negra estornudó para no oírlo. «Es alergia a la física —aclaró—. No cuenta como recaída.»



La Sombra apareció en una esquina, apoyada en una pila de trofeos que le llegaba donde estaría la barbilla si las sombras tuvieran barbilla.

—Esto es ridículo —dijo—. Tienes más premios que derrotas. Literalmente. He conta derrotas y tus premios. Las derrotas son una minoría oprimida. Deberían sindicarse.

—¿Tú también tienes una solución?

—Claro. Regálalos. Dónalos. Deshazte de ellos. —La Sombra hizo una pausa—. Es bror los regales. Cada trofeo es una partida que ganaste. O que casi ganaste. O que pe pero te dieron mención honorífica porque el jurado te tenía cariño. Son tus cicatric metal. No se regalan las cicatrices.

—Eso es sorprendentemente poético.

—He estado leyendo. El aburrimiento hace eso.



Finalmente, la Reina Blanca convocó una reunión de emergencia en el salón del tro poco espacio que quedaba sin trofeos).

—Propongo —dijo con su voz serena— que construyamos un museo. El Museo de Victorias de Martina. Con salas temáticas. Sala de Aperturas. Sala de Medio Juego. S Finales. Sala de Clavadas. Sala de Bigotes, donada por Peoncito.

—Yo no he donado nada —dijo Peoncito.

—Lo harás. Confío en ti.

—Bueno, si confías en mí...

—No me queda otra. Eres el único peón con bigote del reino. El marketing es important

Martina miró a su alrededor. Las pilas de trofeos. Las copas en la bañera del Rey Blanco. Las medallas colgando de las almenas de Torreta. El museo propuesto. Y sonrió.



—En mi mundo —dijo— tengo el mismo problema. Pero en versión más pequeña. Mi mamá dice que las medallas ocupan demasiado espacio. Mi papá dice que debería venderlas. —Hizo una pausa—. Yo digo que debería comprar una mesita.

—Eso —dijo Peoncito— es una solución. Poco práctica, pero solución. Como mi bigote sirve para nada, pero está ahí.

—Tu bigote te da personalidad.

—Gracias. El tuyo también.

—No tengo bigote.

—Lo sé. Pero si lo tuvieras, te daría personalidad. Es un cumplido preventivo.

Fin del vigesimonoveno cuento.

Continuará...



El Secreto detrás del Cuento

Acumular trofeos es bonito. Pero lo importante no es el metal: es lo que recuerdas cada vez que lo miras. Esta partida es una de las muchas que Martina jugó para ganarlos.



¡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/29-demasiados-trofeos.html#partida-real>

CUENTO 30

El Problema de Ganar

Donde Martina va al Campeonato Nacional, gana en todo, no puede cargar sus propios trofeos, y descubre que el verdadero desafío no es ganar: es encontrar dónde meter lo que ganas

El Campeonato Nacional era lo más grande que Martina había jugado hasta la fecha. Tres días. Tres ritmos. Viernes: blitz (3+0, el de verdad). Sábado: rápidas (10+0, el de verdad). Domingo: clásicas (60+30, donde podías pensar, dudar, arrepentirte y volver a pensar si el reloj te gritara). Al final del domingo, sumaban los puntos de los tres torneos y el que tenía se llevaba el título absoluto.

Martina se preparó como nunca. Durmió ocho horas cada noche. Comió empanadas. Estudió la Apertura Italiana (literalmente: su papá había encontrado una receta en internet y se la había pasado la semana friendo). Repasó sus líneas. Visualizó sus partidas. Y sobre todo, se repitió su mantra: «Juega para ganar. Disfruta. Respeta. El resultado ya se verá.»

El resultado se vio. Y fue espectacular.



Viernes. Blitz. Martina jugó como una exhalación con cerebro. Once rondas. Once pulsaciones de reloj. Ganó ocho, empató dos, perdió una contra un chico de 15 años que movía las piezas antes de pensar (literalmente: movía y luego miraba qué había pasado, como quien tira un dado y espera el resultado). Quedó segunda. Medalla de Plata. Grande. Pesada. Con un caballo grabado.

Sábado. Rápidas. Quince minutos con incremento. Tiempo para pensar pero no para dormirse. Martina encontró un ritmo perfecto: ni demasiado rápido (para no cometer errores de blitz), ni demasiado lento (para no quedarse sin tiempo). Ganó siete de nueve. (

primera. Medalla de oro. Enorme. Pesadísima. Con una torre grabada que parecía un castillo de verdad que una pieza de ajedrez.

—Esto pesa más que mi mochila —dijo Martina, colgándosela del cuello.

—Es el peso de la victoria —dijo su papá.

—La victoria me está dando tortícolis.

—Eso es nuevo.



Domingo. Clásicas. La prueba más larga. La más exigente. La que separaba a los que jugaban bien de los que jugaban bien durante mucho rato. Martina jugó seis horas de concentración absoluta. Seis horas de calcular variantes. Seis horas de levantarse al baño porque «si me levanto pierdo la concentración y Polgar nunca levantaba al baño en los torneos —bueno, igual sí, pero seguro que aguantaba más c—».

Ganó cinco de siete. Empató dos. Segunda otra vez. Plata otra vez. Más grande que la anterior. Con un peón grabado que llegaba a la octava fila y se convertía en... un Meta-trofeo. Trofeo sobre trofeo.

Y luego vino la clasificación general. Suma de los tres torneos. Blitz + rápidas + clásicas. Los puntos se acumulaban. Los nervios se acumulaban. Las medallas se acumulaban.

Primer puesto absoluto. Martina.

Su nombre apareció en la pantalla gigante del polideportivo. En mayúsculas. Con un fondo digital. Con una copa animada que daba vueltas. Martina sintió que el corazón le daba vueltas también.



Y entonces llegó el problema.

La ceremonia de entrega era inmediatamente después de la clasificación. Todos los ganadores tenían que subir al podio con sus trofeos para la foto oficial. Todos. Con todos sus trofeos. Las medallas de cada torneo. La copa absoluta. Las menciones. Martina tenía cinco. Cinco premios. Dos de plata (blitz y clásicas), uno de oro (rápidas), la copa absoluta (enorme, de cristal, con forma de tablero) y una mención especial por «Mejor Jugador 10 del Campeonato». Cinco objetos. Dos manos.

—No puedo cargar con todo —dijo Martina.

—Claro que puedes —dijo su papá—. Eres Martina.

—Martina tiene nueve años y dos brazos. La física no negocia.

Probó. Se colgó las dos medallas de plata del cuello. La de oro en la muñeca izquierda. La mención especial en la muñeca derecha. La copa absoluta... ¿dónde? Intentó sujetarla al codo. Se le cayó. Intentó con la barbilla. Peor. Intentó pedir ayuda. El árbitro dijo que las medallas eran individuales. «Cada ganador con sus trofeos. Sin ayudantes. Es la tradición.»

—Es una tradición horrible —murmuró Martina.

—Todas las tradiciones lo son —respondió Peoncito desde la mochila—. Por eso son tradiciones.



La foto del podio fue épica. En el sentido de «parecía una escena de comedia muda». Martina subió con las medallas tintineando, la copa tambaleándose, la mención resbalando

brazo. Los otros ganadores la miraban entre divertidos y solidarios. El fotógrafo «sonrían» y Martina sonrió. Con los dientes apretados porque estaba haciendo fuerza; todo el cuerpo para que no se le cayera nada. La sonrisa le salió extraña. Como si estuviera a punto de estornudar. Como la Reina Negra en sus peores momentos.



La foto apareció al día siguiente en la web de la federación. Martina salía con los brazos extendidos como un espantapájaros cargado de metal, la copa a punto de caerse,

expresión que mezclaba orgullo, pánico y ganas de que alguien inventara ya la mochila de los trofeos.

Peoncito, desde el bolsillo, comentó: «Has salido bien. Pareces un árbol de Navidad. Pe más medallas.»



El verdadero desafío llegó en casa.

La colección de Martina ya ocupaba dos estanterías, el alféizar de la ventana, una repisa en el baño (su mamá había movido las toallas para hacer sitio) y el borde de su escritorio. Con los nuevos trofeos, el sistema colapsó. Literalmente. La estantería del alféizar se venció bajo el peso de la copa absoluta y tres medallas terminaron en la maceta del cactus.

—Esto no puede seguir así —dijo su mamá, sacando una medalla de entre las espinas del cactus que tiene más condecoraciones que un general.

—Podemos comprar una vitrina —dijo su papá.

—Ya tenemos una vitrina. Está llena.

—Otra vitrina.

—No hay espacio para otra vitrina.

—Tiramos el sofá.

—No vamos a tirar el sofá para poner trofeos.

—Era una idea.



La solución llegó de donde menos lo esperaban: de la mamá. Que entró en la habitación de Martina con una caja de plástico transparente, de esas que se usan para guardar zapatos. Dijo: «Aquí. Mete los trofeos pequeños. Los grandes los pones en la estantería de arriba. Las medallas las cuelgas de un panel de corcho. Y la copa absoluta... —la miró—... la pones en el centro del living. Como decoración.»

—¿En el living? —Martina no daba crédito—. ¿Como un jarrón?

—Como un jarrón. Pero mejor. Los jarrones no significan nada. Esto significa que ganas.

—Pero... ¿y si la tira alguien?

—Le pones un cartelito: «Copa Absoluta. No tocar. Gracias.»

—Eso es muy...

—Eficiente. Soy tu madre. La eficiencia es mi segunda naturaleza. La primera es dar de comer.



Esa noche, Martina se sentó en su cama y miró su habitación transformada. Panel de
con medallas. Caja de plástico con trofeos pequeños. Copa absoluta en el living
cartelito). Orden. Sistema. Paz.

Peoncito, desde la almohada, observó el nuevo orden con aprobación.

—Tu madre es una genia —dijo—. Debería organizar el reino. El castillo del Rey Blanco es un caos. Sigue habiendo una copa en la bañera.

—Mi madre no puede ir al reino. Es un sueño.

—Los sueños no tienen fronteras. Ni aduanas. Ni control de pasaportes. —Peoncito se lechugó el bigote—. Dile que venga. Le ofrecemos el puesto de Ministra de Organización de Tierras. Con sueldo. Bueno, sin sueldo. Pero con empanadas gratis.

Martina sonrió. Y mientras se dormía, pensó en lo extraño que era tener como único problema no saber dónde meter lo que ganabas. Había niños que no tenían medallas. Niños que no tenían tablero. Y ella se quejaba de que le sobraban trofeos.

—Es un buen problema —dijo en voz alta.

—El mejor —respondió Peoncito—. Ojalá todos los problemas del mundo fueran «dónde está este oro». El mundo sería un lugar mucho más brillante. Y pesado. Muy pesado.

Fin del trigésimo cuento.

Continuará...

El Secreto detrás del Cuento

Ganar está bien. Ganar mucho está mejor. Pero lo importante no es cuántas medallas tienes sino cuántas partidas disfrutaste mientras las conseguías. Y que tu madre no use la copa como jarrón.

 ¡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/30-el-problema-de-ganar.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 5: La Colección Esquiva

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 Colección Esquiva a lo largo de 6 cuentos llenos de creatividad, humor y aprendizaje.

"No importa si ganas o pierdes. Lo importante es jugar con pasión y dar el cien por cien en cada partida."

— JUDIT POLGAR



<https://martinachess.com>