

COLECCIÓN PEQUEÑAS GRANDES MAESTRAS

MAX EUWE

«El Matemático del Tablero y la Perla de Zandvoort»

LIBRO DE AVENTURAS, RETOS & LÁMINAS PARA COLOREAR



Descubre cómo la lógica, las matemáticas y la calma vencieron a los mayores gigantes del ajedrez.

¡El único campeón mundial profesor de escuela y Doctor en Matemáticas!

ESTE LIBRO PERTENECE A LA GRAN MAESTRA:

♦ TAMAÑO CARTA · 100% BLANCO Y NEGRO PURO · EDICIÓN ESPECIAL PARA LÁPICES ♦

MAX EUWE

El Profesor que Conquistó el Mundo (1901 – 1981)

Nacido en Ámsterdam, **Machgielis «Max» Euwe** era diferente a todos los campeones que habían existido. No era un bohemio de café ni un competidor furioso: era un respetado profesor de matemáticas de secundaria, amable, puntual y con lentes de maestro bondadoso.

Muchos pensaban que un profesor aficionado jamás podría derrotar al temible Alexander Alekhine. Pero Euwe aplicó el método científico: preparó cuadernos milimétricos, analizó aperturas con fórmulas de probabilidades y mantuvo una calma de hielo. En 1935, en un match que paralizó a los Países Bajos, Euwe ganó el título mundial.

✦ LOS 3 SUPERPODERES DE MAX EUWE

- 1. Lógica Implacable:** Demostró que ninguna trampa psicológica ni ataque caótico puede resistir si respondes con lógica pura y orden.
- 2. Preparación de Aperturas:** Escribió los manuales de ajedrez más claros del siglo XX, enseñando a millones de niños a pensar paso a paso.
- 3. El Gran Pacificador:** Como Presidente de la FIDE, logró que Bobby Fischer y Boris Spassky jugaran en 1972, salvando la paz mundial del tablero.

«Martina le preguntó a Don Max si las matemáticas ayudaban a dar jaque mate. Don Max sonrió: "Martina, el ajedrez es como una ecuación hermosa: si pones las piezas en el lugar correcto, la victoria se resuelve sola". Peoncito aplaudió con sus bigotes».

CAPÍTULO 1: LA GEOMETRÍA DEL CABALLO

Cálculo Preciso en las 64 Casillas

Max Euwe enseñaba a sus alumnas que el caballo de ajedrez es una figura geométrica perfecta. Cada salto cambia de color de casilla: de blanca a negra, y de negra a blanca. Si entiendes ese compás, ¡el caballo nunca se pierde!

Durante su preparación contra Alekhine, Euwe calculaba las trayectorias de sus caballos con líneas imaginarias en el aire, como si trazara triángulos y diagonales con una regla invisible.

🧩 RETO: EL LABERINTO MATEMÁTICO DEL CABALLO

Ayuda al Caballo de Don Max a viajar desde la casilla **(A)** hasta la corona de rey **(B)** saltando solo por casillas libres y esquivando los bloqueos (X).

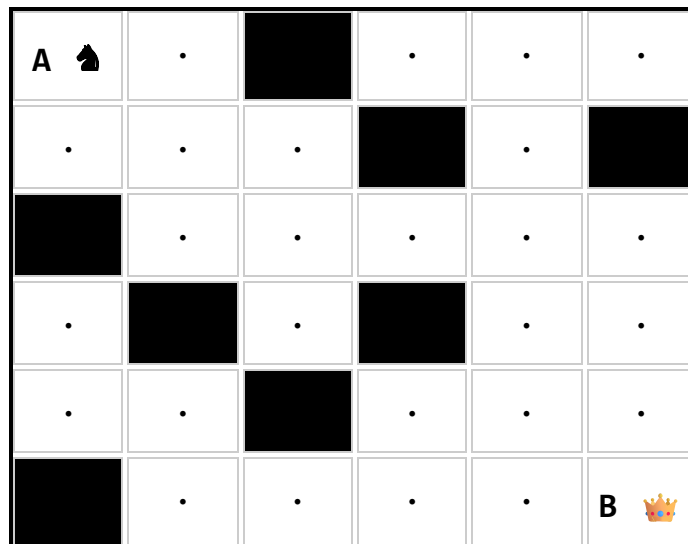




LÁMINA 1: MAX EUWE EN LOS CANALES DE ÁMSTERDAM

El profesor Max Euwe con su bicicleta y su maletín de matemáticas junto a un canal holandés con molinos de viento y tableros al aire libre.



COLOREA LOS TULIPANES, LOS PUENTES DE LADRILLO Y LAS ASPAS DEL
MOLINO

CAPÍTULO 2: LA PERLA DE ZANDVOORT

La Partida Más Hermosa de 1935

En la partida número 26 del match mundial, celebrada en la ciudad costera de Zandvoort, Max Euwe y Alekhine jugaron una obra de arte que hoy se conoce como «**La Perla de Zandvoort**».

Frente a un ataque violento de Alekhine, Euwe no tembló. Entregó valientemente un caballo con la jugada **21...Cxf7!** para desarmar el centro blanco. Sus dos alfiles dominaron todo el horizonte y sus peones pasados avanzaron como una muralla invencible hasta coronar.

◆ EL PODER DE LA PAREJA DE ALFILES

Cuando el tablero está abierto y no hay peones que estorben, dos alfiles coordinados son más fuertes que dos torres. Uno vigila las casillas blancas y el otro las negras, formando una tijera perfecta que ningún rey puede cruzar.

«Martina levantó un alfil en cada mano como espadas láser: "Don Max, yo colecciono clavadas, pero sus alfiles de Zandvoort parecen dos rayos gemelos. ¡Si Alekhine no se retira, le clavo hasta el cronómetro!"»



LÁMINA 2: LA PERLA EN LA COSTA DE ZANDVOORT

Los dos alfiles resplandecientes de Max Euwe brillando como perlas en el mar del
Norte mientras guían la marcha triunfal de los peones.



DALES BRILLO Y REFLEJOS PLATEADOS AL MAR, LA PERLA Y LOS ALFILES

CAPÍTULO 3: LA REGLA DEL CUADRADO

Geometría Rápida para Finales de Peones

¿Cómo saber si tu rey alcanza a detener a un peón que corre solo hacia la coronación sin tener que contar jugada por jugada con los dedos? Max Euwe enseñaba el truco favorito de los matemáticos: «**La Regla del Cuadrado**».

EL SECRETO GEOMÉTRICO EN 2 SEGUNDOS

1. Cuenta cuántas casillas le faltan al peón para coronar (por ejemplo, 4 casillas hasta la meta).
2. Traza mentalmente un cuadrado del mismo tamaño hacia el lado de tu Rey (4 casillas de ancho y 4 de alto).
3. Si tu Rey puede pisar dentro del cuadrado en su turno: **¡ALCANZA AL PEÓN!** Si queda fuera: **¡EL PEÓN CORONA DAMA!**

«En el patio del colegio, mi rival corrió con su peón pasado gritando: "¡Ya coroné!" Yo miré el tablero, medí el cuadrado de Euwe con un lápiz y le dije: "Mi rey ya entró al cuadrado en e6, así que tu peón va derecho al calabozo de Torretea"».



LÁMINA 3: LA CARRERA DEL PEÓN Y EL REY MATEMÁTICO

Un peón valiente corriendo a toda velocidad hacia la octava fila mientras un Rey sonriente mide el cuadrado mágico con compás y regla.



PINTA EL CAMINO DEL PEÓN, LA CORONA SOÑADA Y LAS LÍNEAS MÁGICAS

CAPÍTULO 4: EL GRAN PACIFICADOR DE LA FIDE

Cuando el Ajedrez Uni6 al Planeta

Años despu6s de dejar la corona, en 1970, Max Euwe fue elegido Presidente Mundial de la FIDE. Fue el momento m6s tenso de la Guerra Fr6a: Estados Unidos y la Uni6n Sovi6tica estaban enfrentados, y en 1972 se organiz6 el legendario duelo entre Bobby Fischer y Boris Spassky en Reikiavik.

Todo parec6a a punto de cancelarse por discusiones pol6ticas. Pero Don Max tom6 un avi6n, habl6 con calma, escuch6 a ambas partes y les record6 que el ajedrez est6 por encima de las fronteras: «*Gens una sumus*» (Somos una sola familia).



LA FILOSOF6A DE MARTINA: RESPETAR AL RIVAL

«Luchar con todo en el tablero es el mayor homenaje que puedes darle a tu rival. Pero cuando la partida termina y nos damos la mano, volvemos a ser amigos que comparten el mismo amor por el juego».

«En el Reino de las Sesenta y Cuatro Casillas, la Reina Negra y la Reina Blanca dejaron de pelear cuando Don Max les sirvi6 empanadas de c3 y les ense6a a resolver sudokus de peones».



LÁMINA 4: EL ABRAZO MUNDIAL DEL AJEDREZ

Piezas blancas y negras dándose la mano alrededor del globo terráqueo bajo el lema eterno de la FIDE: «Gens una sumus».

 PINTA LAS BANDERAS DEL MUNDO, LOS CONTINENTES Y LAS PIEZAS UNIDAS

CAPÍTULO 5: RETO DE LOS PAÍSES BAJOS

Sopa de Letras de la Lógica y la Geometría

Encuentra las **8 palabras clave** de la vida y el método de Max Euwe ocultas en la cuadrícula (horizontal o vertical).

M	A	X	E	U	W	E	T	A	B
A	M	S	T	E	R	D	A	M	O
T	L	O	G	I	C	A	L	O	R
E	C	U	A	D	R	A	D	O	D
M	C	O	R	O	N	A	E	U	E
A	P	E	R	L	A	I	N	F	N
T	A	B	L	E	R	O	E	I	A
I	A	L	F	I	L	T	D	D	D
C	A	B	A	L	L	O	E	E	O
A	M	O	L	I	N	O	R	S	S

1. MAX EUWE
2. AMSTERDAM
3. LOGICA
4. CUADRADO

5. CORONA
6. PERLA
7. TABLERO
8. ALFIL



LÁMINA 5: LA MERIENDA HOLANDESA DE LAS PIEZAS

El Rey, la Dama y los Peones comiendo galletas de canela (stroopwafels) y empanadas cuadradas en Ámsterdam tras la victoria de 1935.



COLOREA LOS PLATOS DE PORCELANA AZUL DE DELFT Y LOS DULCES
HOLANDESES

EL MÉTODO DE ESTUDIO DE EUWE

Los 4 Pasos para Aprender sin Miedo

1. EL CUADERNO DE PARTIDAS

Anota siempre tus partidas en la planilla del torneo. Luego en casa, no te limites a mirar si ganaste o perdiste: busca en qué jugada exacta pudiste mejorar. ¡Cada derrota es una lección gratuita!

2. NO MEMORICES, ENTIENDE LA IDEA

Memorizar jugadas como un loro no sirve de nada si tu rival hace una jugada diferente. Pregúntate siempre: *¿Para qué sirve este movimiento? ¿Domina el centro o defiende a mi rey?*

3. VALORA LA ACTIVIDAD DE PIEZAS SOBRE LOS PUNTOS

Una pieza que no juega vale cero puntos, aunque sea una dama. Max Euwe prefería tener dos piezas activas apuntando al rey que un peón de más atrapado en una esquina.

4. EL TIEMPO DEL RELOJ ES ORO

No juegues a la velocidad de la luz si tienes tiempo para pensar, ni te quedes congelada diez minutos en una jugada obvia. Administra tu tiempo con serenidad matemática.



LÁMINA 6: RETRATO MONUMENTAL DE MAX EUWE

El 5.º Campeón Mundial de Ajedrez con sus lentes característicos, su sonrisa sabia de profesor y la corona de laureles geométricos.



PINTA EL MARCO ORNAMENTAL Y LA FIGURA DEL GRAN MAESTRO
HOLANDÉS



DIPLOMA DE GRAN MAESTRA

Orden de la Lógica, la Geometría y la Paz del Tablero

Por decisión unánime de la Federación Internacional de Ajedrez y el Reino de las Sesenta y Cuatro Casillas, se certifica que la Gran Maestra:

Ha demostrado dominar la regla del cuadrado, la lógica geométrica de los alfiles y los valores eternos de respeto, juego limpio y superación de **Max Euwe**.

FIRMA DE MAX EUWE (DR. EN
MATEMÁTICAS) 

FIRMA DE MARTINA (9 AÑOS) 

OTORGADO EN ÁMSTERDAM Y EN EL REINO DE LAS 64 CASILLAS · LISTO PARA COLOREAR Y ENMARCAR

SOLUCIONES & DESPEDIDA

Cierra el Libro con la Sabiduría de los Campeones

SOLUCIÓN DEL LABERINTO MATEMÁTICO (PÁG. 3)

El caballo inicia en (1, 1), salta a la casilla despejada (2, 2), avanza cruzando el centro por (3, 3) y (4, 3), bordea el bloqueo inferior por (5, 4) y remata triunfante en la casilla (6, 6) junto a la corona.

SOLUCIÓN DE LA SOPA DE LETRAS (PÁG. 11)

MAX EUWE: Fila 1 (horizontal). **AMSTERDAM:** Fila 2 (horizontal). **LOGICA:** Fila 3 (horizontal). **CUADRADO:** Fila 4 (horizontal). **CORONA:** Fila 5 (horizontal). **PERLA:** Fila 6 (horizontal). **TABLERO:** Fila 7 (horizontal). **ALFIL:** Fila 8 (horizontal).



«La táctica es saber qué hacer cuando hay algo que hacer; la estrategia es saber qué hacer cuando no hay nada que hacer».

— DR. MAX EUWE

*«Historias originales de ajedrez para Martina, por papá.
El ajedrez es una ciencia, un arte y un juego de caballeros».*