



## El ajedrez, juego de reyes

César BORDONS ALBA  
I.E.S. Punta del Verde. Sevilla

### Introducción

El *Libro del ajedrez, dados y tablas* es un manuscrito que consta de 98 hojas de pergamino, de gran tamaño, de 40 x 28 cm., que están encuadradas en piel. El texto está escrito en una hermosa letra gótica, muchas de las iniciales están laboriosamente decoradas, especialmente los inicios de página. Siendo de especial valor las 150 miniaturas que ilustran el texto, diez de ellas pintadas a página completa.

En la actualidad se conserva en la Biblioteca del Monasterio de El Escorial. El códice llegó a su actual emplazamiento procedente de la Capilla Real de Granada, en cumplimiento de una Real Cédula dada por Felipe II el 31 de agosto de 1591. No sabemos cómo pasó el manuscrito de Sevilla a Granada, pero cabe pensar que sería la reina Isabel la que ordenase el traslado. La reina Católica era una gran aficionada al ajedrez; en los inicios de su reinado tendrá lugar la aparición del ajedrez moderno, fenómeno al que no sería ajeno el comportamiento político de la propia reina<sup>1</sup>. Pero esa es otra historia.

El *Libro del ajedrez, dados y tablas* es un paradigma de la obra cultural de Alfonso X. Es claro exponente de la gran sabiduría del rey Alfonso, que consistió fundamentalmente en ser el gran transmisor de la cultura oriental no solo a la Península Ibérica sino a todo Occidente. Tendremos ocasión de ver que para realizar esta labor elige a los mejores colaboradores, sean musulmanes, judíos o cristianos. Posteriormente ha de acometer una ardua labor de búsqueda de

---

<sup>1</sup> Véase M. YALOM, *Birth of the Chess Queen*, London, Pandora, 2004.



fuentes y recopilación de obras necesarias para su empeño<sup>2</sup>. Siendo todo esto muy importante no terminará aquí la aportación real: recopila pero supera. A partir de lo musulmán quiere más, veremos que introduce problemas de un tipo completamente novedoso, e incluso aporta nuevas reglas en el movimiento de las piezas. Los musulmanes estaban satisfechos con su forma de jugar al ajedrez, los europeos desde el principio lo van a considerar mejorable. Más adelante tendremos ocasión de explicar cómo el sistema de trabajo del *Libro del ajedrez* es un ejemplo de la sistemática alfonsí.

La última página del manuscrito nos proporciona importante información sobre el mismo, nos dice:

*“Este Libro fue comenzado e acabado en la cibdat de Seuilla: por mandado del muy noble Rey Don Alfonso...”*

Continúa con la enumeración de los títulos reales y termina datándonos el texto:

*“...en treynta e dos annos que el Rey sobredicho regno. En la Era de mill e trescientos e veinte e un Anno”. [folio 97r]*

Esta fecha se corresponde con el año 1283 de nuestro calendario, es decir un año antes de la muerte del Rey Sabio. Queda por lo tanto establecido con precisión el momento de la terminación de la obra. Sin embargo solo podemos hacer conjeturas sobre el momento de su inicio. Aquí no vamos a entrar siquiera a considerar el tiempo necesario para realizar la labor propiamente ajedrecística de compilación y selección de posiciones, así como de elaboración de otras nuevas para esta obra. Nos limitamos solamente a señalar que el trabajo –de altísima calidad– de caligrafía y de ilustración precisaría de un buen número de años.

Ricardo Calvo<sup>3</sup> hizo una propuesta sugerente sobre el posible inicio de la obra, realizando una interpretación atrevida sobre unos párrafos del folio 2v. del manuscrito, donde puede leerse:

<sup>2</sup> Pilar García Morencos en un estudio que precede a una selección de imágenes del *Libro de ajedrez, dados y tablas de Alfonso X el Sabio*, Madrid, Patrimonio Nacional, 1977, escribió a este respecto: “Para conseguir Alfonso X su excepcional labor cultural dio muestras de un incansable y esforzado tesón, en el que no escatimó esfuerzo alguno en ningún aspecto, dirigiendo, enmendando, escribiendo y procurándose él mismo las fuentes y obras necesarias para sus trabajos, como lo prueban los interesantes recibos conservados de varias obras que le fueron prestadas por los Monasterios de Santa María de Nájera y de Albelda, así como del cabildo de Ávila, recibos que acreditan su afán de conocimiento e investigación...”, 7-8.

<sup>3</sup> Para la elaboración de este estudio hemos utilizado como fuente fundamental de consulta la edición facsímil que del *Libro del ajedrez, dados y tablas* coeditaron en 1987 ediciones Poniente de



## El ajedrez, juego de reyes

“... como los reyes en el tiempo delas guerras en que se fazen las huestes han de guerrear a sus enemigos punnando delos uencer; prendiendo los e matandolos o echandolos dela tierra.

*E otrossi como en el tiempo delas pazes han de mostrar sus thesoros e sus riquezas e las cosas que tienen nobles e estrannas.”* [folio 2v.]

Fueron pocos los periodos de paz que disfrutó el rey Alfonso. Considera Ricardo Calvo<sup>4</sup> que este tiempo de las paces en que el monarca debe dedicar sus esfuerzos a ilustrar a su pueblo podría corresponder con los años 1262 a 1264, cuando el rey se encuentra en Sevilla relativamente tranquilo tras haber dominado la revuelta mudéjar.

Somos de la opinión de que los párrafos más arriba mencionados deben ser interpretados en su contexto, es decir, como una reflexión de carácter general sobre el ajedrez, por lo tanto parece arriesgado intentar buscar aquí información histórica tan concreta.

Otra referencia cronológica a tener en cuenta es 1260, el año de la llegada a Sevilla de la embajada del *Soldán* de Egipto, que entre otros muchos presentes trajeron al rey diversos animales exóticos<sup>5</sup>, animales que serían incorporados al *Grant Açedrex*, como tendremos ocasión de comprobar al final de este artículo.

### Sistema de trabajo

Ya desde el lejano año de 1915 Antonio García Solalinde<sup>6</sup> nos desveló cuál era el sistema de trabajo del equipo del rey Sabio, cuál era la intervención de Alfonso X en la redacción de sus obras. La participación del rey era fundamental: el rey ordenaba, impulsaba y dirigía el trabajo y cuando ya estaba acabado lo corregía. Recordemos lo que el propio rey escribía en la *General Estoria*:

---

Madrid y Vincent García Editores, S.A. de Valencia. El facsímil está acompañado de unos estudios de Luis Vázquez de Parga, Ana Domínguez Rodríguez y Ricardo Calvo, así como de una transcripción del texto realizada por Mechthild Crombach. Ana Domínguez trata fundamentalmente de los aspectos artísticos e ideológicos relacionados con las miniaturas (“El libro de los juegos y la miniatura alfonsí”) y el Maestro Internacional de ajedrez Ricardo Calvo hace un magnífico estudio ajedrecístico (“El libro de los juegos de Alfonso X el Sabio”).

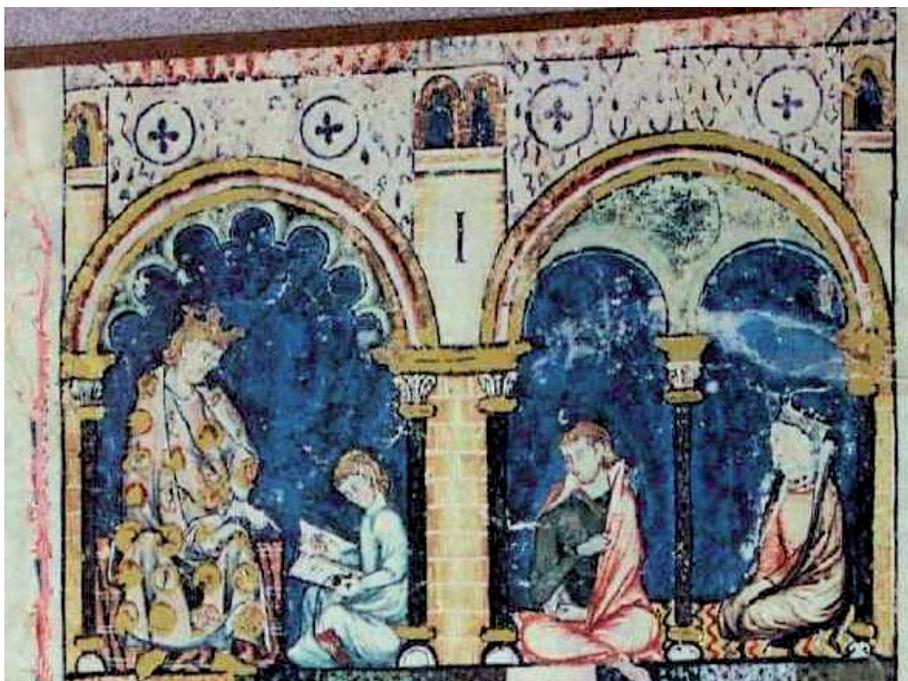
<sup>4</sup> R. CALVO, ob. cit., 128.

<sup>5</sup> D. ORTIZ DE ZÚÑIGA, *Anales eclesiásticos y seculares de la muy noble y muy leal ciudad de Sevilla*, Madrid, Imprenta Real, 1667, tomo 1, 233.

<sup>6</sup> A. GARCÍA SOLALINDE, “Intervención de Alfonso X en la redacción de sus obras”, *Revista de Filología Española*, II (1915), 283-288.



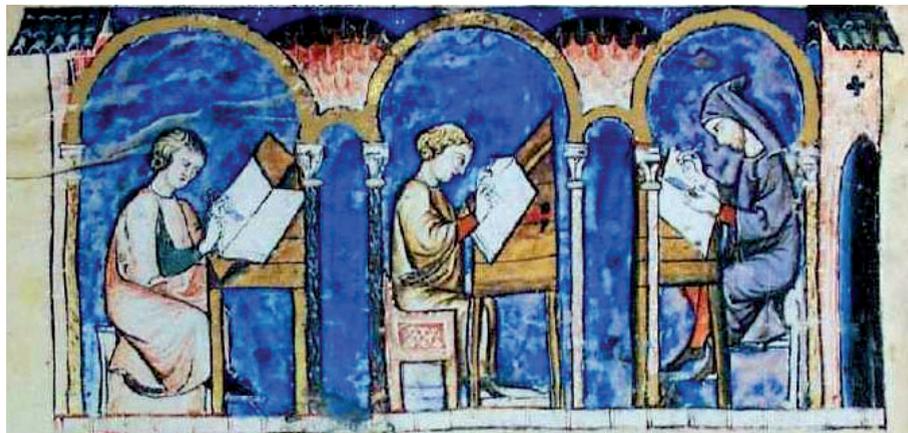
*“El rey faze un libro, non porquel escriva con sus manos, mas porque compone la razones del, e las enmienda e yegua e endereça, e muestra la manera de cómo se deven fazer, e desi escríbelas qi el manda, pero dezimos por esta razon que el faze el libro.”*



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 1r

La primera miniatura del manuscrito nos describe una escena que ya conocemos por otra miniatura de Las Cantigas, el rey aparece dictando a un escriba en presencia de otros dos personajes que podrían ser ajedrecistas de su corte encargados de la labor de compilación. Ana Domínguez Rodríguez<sup>7</sup> señaló acertadamente que en esta miniatura, como en otras similares que podemos encontrar en este mismo manuscrito (folios 65r y 72r) y otras obras alfonsíes que incluyen miniaturas donde se representa al rey enfrascado en su labor intelectual, podemos encontrar superpuestos dos elementos: el primero imperial-mayestático, resaltado por los atributos reales (corona, trono, lujosa vestimenta) y el solemne escenario; y el segundo hermético-filosófico, señalado por la postura del rey con el dedo índice de la mano derecha enhiesto (postura filosófica) señalando un libro.

<sup>7</sup> A. DOMÍNGUEZ, ob. cit., 45



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 1v

La segunda miniatura nos muestra ya a sus colaboradores enfrascados en el duro trabajo. Pero la supervisión real era estrecha, prueba de ello la encontramos al final del folio 40v:

*“...E maguer que auemos fecho otro iuego departido que se semeia con este; mandamos fazer este por que es mas fremoso e mas sotil.”*

Efectivamente, los problemas 43 (folios 31v y 32r) y 48 (folios 34v y 35r) son semejantes a este, en ambos también hay un sacrificio de torre en e7, es decir, este problema –que es el número 60 (folios 40v y 41r)– no aporta nada nuevo al tratado, pero al rey le gustó y manda repetirlo.

Con lo que hoy sabemos sobre el ajedrez no nos resulta difícil entender la atracción que este juego ejerció sobre el Rey Sabio, nos atreveríamos incluso a decir que Alfonso X estaba condenado a ser ajedrecista. Son muchos los estudios que desde hace años vienen señalando la relación estrecha que existe entre tres actividades intelectuales: la música, las matemáticas y el ajedrez. Se ha señalado que las tres comparten el hecho de ser lenguajes propios; que son actividades donde se han dado muchos casos de genios precoces, precisamente por su propia naturaleza, que permite a cerebros privilegiados comprender los secretos de ese lenguaje de una forma que podríamos calificar de intuitiva; son muchas las personas que han destacado a la vez en estos tres campos, o al menos en dos de ellos, empezando por Philidor y acabando en grandes maestros recientes como Taimanov, Smyslov o Portisch.



Por otra parte no debemos olvidar que el ajedrez es un juego militar, un juego de guerra, un juego de simulación bélica, que se consideraba un buen entrenamiento para desarrollar las habilidades militares. Además existe toda una tradición de reyes ajedrecistas en la India, Persia y el mundo árabe, que indudablemente el rey Alfonso conocía, ya que se recoge en infinidad de leyendas, existiendo además una gran cantidad de anécdotas –reales e inventadas– sobre reyes o califas y ajedrez. Se habla de califas que juegan al ajedrez y que componen problemas, Alfonso X no querría ser menos, quiso adornarse también con estas galas.

### Naturaleza de los juegos de partido

Dos tercios de los problemas que aparecen en la obra de Alfonso X proceden de tratados árabes más antiguos, hoy en día están perfectamente identificados y en la mayoría de ellos conocemos su autor. De cualquier forma es importante destacar que estas posiciones de origen árabe habrían estado totalmente ocultas para la tradición ajedrecística occidental si no hubiese sido por la compilación alfonsina, ya que los manuscritos originales no serían descubiertos hasta el siglo XIX. Por lo tanto la aportación de la obra del Rey Sabio resultó trascendental.

Los primeros manuscritos sobre ajedrez se han perdido. Pero gracias a algunos grandes eruditos del siglo XIX, como el austriaco Paul Schroeder, el holandés Antonius van der Linde, o el británico Harold Murray, ha sido posible la recuperación de otros y llegar a un conocimiento aceptable sobre el origen y los primeros momentos de desarrollo de este juego. En concreto, actualmente solo existen tres manuscritos que podamos fechar con anterioridad a 1283, fecha de terminación del *Libro de ajedrez, dados y tablas*, son el *Libro del ajedrez extraído de la obra de Al-Adli, As-Suli y otros*, de autor desconocido, del que existen dos copias, la más antigua de 1140, que se encuentra en Estambul, en la Biblioteca Abd al Hamid (AH) y otra bastante más reciente –de 1370– que está en la Biblioteca Jedivial de El Cairo. El segundo manuscrito en antigüedad se conoce como manuscrito *Atif Efendi* (antes *Vefa* [V]) y se encuentra en Eyyub, también en Estambul. Fue copiado en 1221 por Muhammad ibn Hawa y según Murray<sup>8</sup> está elaborado a base de copiar posiciones del manuscrito anteriormente citado. El tercero de los manuscritos es de gran interés, es también el más conocido. Se conserva en el Museo Británico (MB), se titula *Libro del ajedrez, de*

<sup>8</sup> H. J. R. MURRAY, *A History of Chess*, Oxford, University Press, 1913, 174-175. El libro de Murray, a pesar de tener casi un siglo, sigue siendo esencial para el estudio de la historia del ajedrez.



## El ajedrez, juego de reyes

*sus problemas y sutileza.* En el mundo del ajedrez se le conoce como manuscrito Rich. Claudius James Rich había nacido en Dijon, pero se educó en Bristol. Se trata de un personaje de novela, era un excelente lingüista, experto en latín, griego, hebreo, persa y antiguo sirio, además de turco y árabe clásico y moderno. Fue enviado por la Compañía Oriental de la India a Bagdad cuando solo tenía 21 años, recordemos que entonces Irak pertenecía aún al imperio otomano. A los buenos oficios de Rich se debe en gran parte la situación de influencia en la zona que mantuvo el imperio británico durante más de cien años. Rich se convertiría en el padre de la arqueología mesopotámica, iniciando prospecciones en muchas ciudades, Babilonia entre ellas; además tuvo tiempo de hacer una grandiosa colección de más de 800 manuscritos en árabe, persa, turco y otros idiomas orientales. Su magnífica colección de antigüedades y manuscritos fue adquirida algunos años después de su muerte, en 1825, por el Museo Británico y serían la base de los estudios británicos sobre la Mesopotamia antigua. Del manuscrito Rich existe una buena traducción al español publicada en Madrid en 1935 por Félix M. Pareja Casañas<sup>9</sup>.

El otro tercio no tiene antecedentes conocidos, y son de un estilo muy diferente a los anteriores –ya tendremos ocasión de señalar más adelante en qué radica su originalidad–, pensamos por lo tanto que fueron compuestos por los compiladores, por el grupo de ajedrecistas que rodeaban a Alfonso X, entre los que había musulmanes, judíos y cristianos.

### Estructura del *Libro del ajedrez, dados y tablas*

El libro de los juegos está dividido en siete partes, separadas por folios en blanco. No debe sorprendernos la utilización de este número tan querido por nuestro rey. Las siete partes son las siguientes:

1. El libro del ajedrez. (Folios 1r a 64r)
2. El libro de los dados. (Folios 65r a 71v)
3. El libro de las tablas. (Folios 72r a 80r)
4. Ajedrez y tablas decimales. (El grant açedrez) (Folios 81r a 85v)
5. Otros juegos. (Açedrez de los quatro tiempos) (Folios 87r a 89v)
6. El libro del alquerque. (Folios 91r a 93v)
7. Juegos astronómicos. (Folios 95r a 97v)

<sup>9</sup> *Libro del ajedrez, de sus problemas y sutilezas*, de autor árabe desconocido, según el Ms. Arab. Add. 7515 (Rich) del Museo Británico; texto árabe, traducción y estudio previo de Félix M. PAREJA CASAÑAS, Madrid, Imprenta de Estanislao Maestre, 1935.



## Libro del ajedrez

Es el más extenso de los siete. En concordancia con las preocupaciones numéricas de Alfonso X no debe extrañarnos que conste de 64 folios, escritos por delante y por detrás. No resultó fácil alcanzar esta extensión, eso llevó a los compiladores a componer problemas, a veces de poca calidad, o a repetir otros.

De cualquier forma, esta obligación que se auto impuso el monarca de llegar a los 64 folios acabó siendo una suerte para el desarrollo de nuestro juego, pues al juzgar los compiladores que no había suficientes problemas de tradición árabe de calidad o al no disponer de más, se vieron obligados a improvisar, añadiendo una serie de problemas completamente novedosos, que inician una nueva manera de entender el ajedrez.

No nos cansaremos de resaltar la decisiva importancia que para la historia del ajedrez tienen las primeras páginas de este libro, las que van del folio 1r al 5r. En estas nueve páginas se reflexiona sobre la naturaleza del juego, se recoge una leyenda sobre su origen, se explica el movimiento de las diversas piezas y hasta se indica cómo se han de fabricar las piezas y el tablero. Estamos ante el primer tratado de ajedrez de la historia. Veámoslo más despacio.

No carece de importancia el detalle de que la primera miniatura, la que abre el libro, nos muestre precisamente al rey dictando, posiblemente quiere indicarse con este recurso gráfico que la introducción es obra personal del rey, o cuando menos que se van a exponer las reflexiones reales sobre el juego. Se inicia el libro con las siguientes líneas:

*“Por que toda manera de alegría quiso dios que ouiessem los omnes en si naturalmiente por que pudiessen soffrir las cueytas e los trabaios quandoles uiniessen; por end los omnes buscaron muchas maneras por que esta alegría pudiessen auer complidamiente. Onde por esta razon fallaron e fizieron muchas maneras de iuegos e de trebeios con que se alegrasen.”* (folio 1r)

Desde el primer párrafo toma posición el rey Alfonso sobre una cuestión que ocupó a muchos tratadistas musulmanes: la valoración que Dios hace del juego en general y del ajedrez en particular. Aunque se trate de un tema muy interesante, no es el momento de repetir aquí los argumentos que intercambiaron las distintas escuelas jurídicas y religiosas, baste con resaltar lo tajante de la posición del Rey Sabio: Dios quiere que los hombres encuentren alegría en los juegos, para compensar las cuitas y trabajos cotidianos. Recordemos que san Luis había prohibido el juego del ajedrez en Francia en el año 1254.



## El ajedrez, juego de reyes

El rey se posiciona pues decididamente ante una cuestión polémica de actualidad en su momento. Pero no queda ahí la cosa, también da respuesta a un interrogante que ha preocupado a los ajedrecistas en los últimos siglos, que ha hecho verter ríos de tinta y que aún sigue generando discusiones y respuestas contrapuestas: ¿qué es el ajedrez, una ciencia, un deporte, un arte, un juego? En nuestra opinión ya en el siglo XIII se encontró la respuesta correcta: el ajedrez es un juego.

Volviendo por un momento al tema de la alegría es de resaltar como este también será un tema recurrente en la reflexión sobre el ajedrez en los siglos siguientes, existiendo diversos aforismos en esa línea. Será suficiente con recordar la famosa afirmación del doctor Tarrasch: “el ajedrez, al igual que la música o el amor, tiene la capacidad de hacer felices a los hombres”.

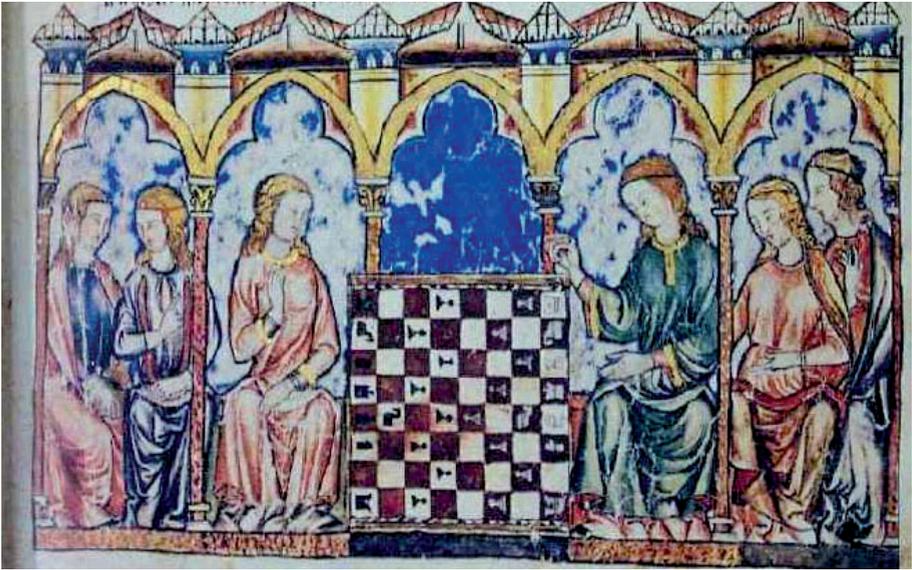
Regresando al texto, este continúa estableciendo una clasificación de los juegos en tres grandes grupos: los que se realizan a caballo, los que se practican de pie y los que se juegan sentados. Veamos los argumentos que esgrime el rey a favor de estos últimos:

*“E como quiere que todos estos iuegos son muy buenos cadaunos en el tiempo e en el logar o conuienen; pero por que estos iuegos que se fazen seyendo son cutianos, e se fazen tan bien de noche como de día; e por que las mugieres que non caualgan e estan encerradas an a usar desto; e otrossi los omnes que son uieios e flacos, o los que han sabor de auer sus plazeres apartadamiente por que non reciban en ellos enoio nin pesar; o los que son en poder ageno assi como en prision o en catiuero o que uan sobre mar. E comunalmente todos e aquellos que han fuerte tiempo; por que non pueden caualgar nin yr a caza ni a otra parte; e han por fuerça de fincar en las casas e buscar algunas maneras de iuegos con que hayan plazer e se conorten e no esten baldios.”* (folios 1r y 1v)

No cabe mejor defensa de nuestro juego. Ni más actualidad, hemos tenido que esperar a los últimos años del siglo XX para encontrarnos de nuevo a mujeres ajedrecistas, que ya abundaban en las miniaturas alfonsinas y que según muchas historias y leyendas árabes tenían un alto nivel de juego, ya tendremos ocasión de hablar de Dilaran. La miniatura del folio 5r que representa dos grupos de mujeres jugando sirve para ilustrar la afirmación que se hace en esa misma página de que la variante de ajedrez conocida como juego forzado también era conocida como “juego de doncellas”, “por que algunos cuentan que las donzellas le fallaron primero en tierra de ultra mar”

También cabe entender una cierta recomendación de este tipo de juegos para las personas discapacitadas –los que no pueden cabalgar ni ir de caza–.

Entre todos los juegos que se practican sentados hay uno que destaca sobre los demás:

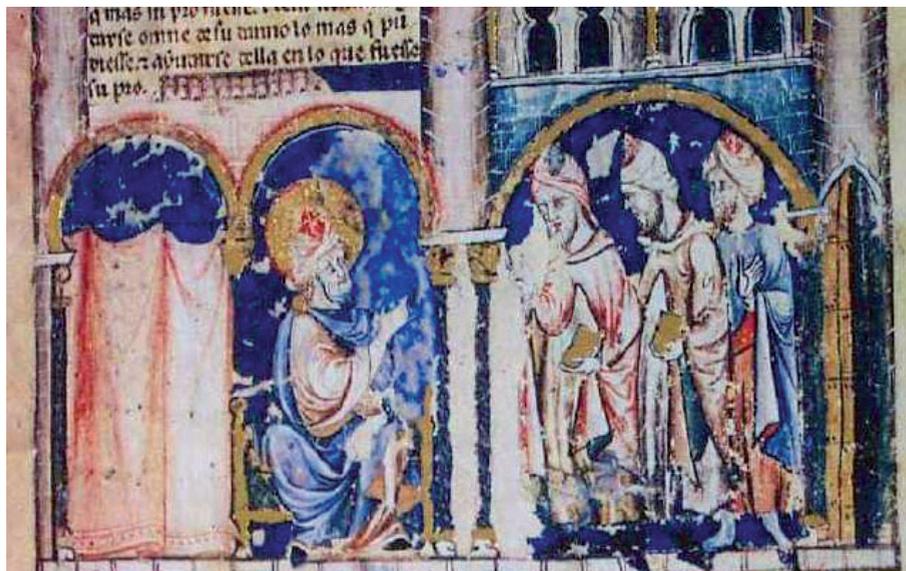


Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 5r

*“E como quier que estos iuegos sean departidos de muchas maneras; por que el acedrex es mas noble e de mayor maestria que los otros; ffáblamos del primeramiento.”* (folio 1v)

Recoge a continuación el texto una vieja leyenda, ya conocida en la literatura árabe sobre el origen del ajedrez y la polémica sobre las ventajas respectivas del ajedrez, los dados y las tablas. Al situar la acción de la historia en la India vuelve el Rey Sabio a sorprendernos por su precisión, hoy en día seguimos pensando que el origen del ajedrez estuvo en ese país, desde donde pasaría a Persia, donde fue aprendido por los árabes, que fueron los que lo trajeron a Europa.

*“Segunt cuenta en las historias antiguas en India la mayor ouo un Rey que amaua mucho los sabios e tenielos siempre consigo e fazieles mucho amenudo razonar sobre los fechos que nascien de las cosas. E destos auie y tres que tienien sennas razones. El uno dizie que mas ualie seso que uentura. Ca el que uiuie por el seso; fazie sus cosas ordenadamiente e aun que perdiessse; que no auie y culpa. Pues que fazie lo quel conuinie. Ell otro dizie que mas ualie uentura que seso, ca si uentura ouiesse de perder o de ganar; que por ningun seso que ouiesse; non podrie estorcer dello. El tercero dizie que era meior qui pudiesse ueuir tomando delo uno e delo al, ca esto era cordura, ca en el seso quanto meior era; tanto auie y mayor cuydado como se pudiesse fazer complidamiente. E otrossi en la uentura quanto mayor era; que tanto auie y mayor peligro por que no es cosa cierta. Mas la cordura derecha era; tomar del seso aquello que entendiesse omne que mas su pro fuesse, e dela uentura guardarse omne de su danno lo mas que pudiesse e ayudarse della en lo que fuesse su pro.*



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 2r

*E desde ouieron dichas sus razones much affincadas; mandoles el Rey quel aduxiesse ende cadauno muestra de prueua daquello que dizien, e dioles plazo qual le demandaron, e ellos fueron se e cataron sus libros, cadauno segunt su razon. E quando llego el plazo, uinieron cada unos antel Rey con su muestra. E el que tenie razon del seso, troxo el acedrex con sus iuegos mostrando que el que mayor seso ouiesse, e estudiessse apercebudo podrie uencer all otro. E el segundo que tenie la razon dela uentura troxo los dados mostrando que no ualie nada el seso si no la uentura, segunt parescie por la suerte llegando el omne por ella a pro o a danno. El tercero que dizie que era meior tomar delo uno e delo al, troxo el tablero con sus tablas contadas e puestas en sus casas ordenadamientre, e con sus dados, que las mouiessen pora iugar ...” (folios 1v y 2r)*

Y concluye, ya en el folio siguiente:

*“E por que el acedrex es mas assessegado iuego e onrrando que los dados nin las tablas, fabla en este libro primeramientre del.”*

Sigue una especie de índice de las materias que se van a tratar, en el que sorprende la buena organización pedagógica, estamos ante un verdadero tratado de ajedrez: cómo es el tablero, cuáles son las piezas, cómo se llaman, en que casillas hay que colocarlas, cómo mueven, cómo capturan, qué debe hacer un jugador para ganar, es decir:



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 2v

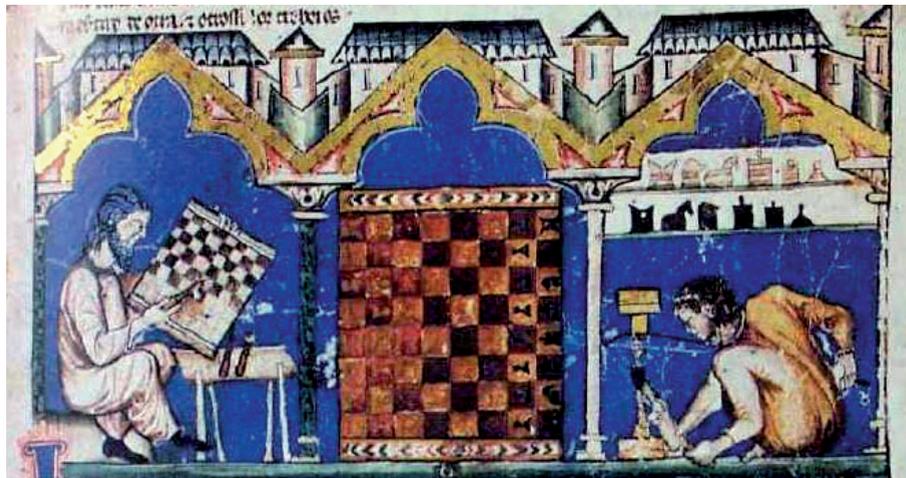
*“E como han a seer apercebudos los jugadores de saber iogar en guisa que uenzcan, e non sean uençudos, e de como dan xaque al rey que es el mayor trebeio de todos los otros, que es una manera de affrontar al sennor con derecho, e de comol dan mate que es una manera de grant desonrra, assi como sil uenciessen ol matassen.”* (folio 2v)

Comenzando por el principio se nos informa que existen todo tipo de tableros de juego, de 12, 10, 8, 6, 4 y hasta una casa por lado,

*“Pero entre todos los otros iuegos escogieron por meior e mas comunal el delas VIII casas, por que non es tan uagarosa como el delas diez o dent arriba, ni otrosi tan appresurado como el delas seys o dent ayuso.”* (folio 2v)

Estamos ante el famoso tablero del juego de ashtapada, hace ya mucho tiempo que Murray<sup>10</sup> demostró que este tablero es muy anterior al juego del ajedrez, que se utilizaba desde muchos siglos antes en la India y en otros países vecinos para juegos de carreras. Estos tableros indios, así como los persas y los árabes muy raramente eran de madera, lo corriente es que fueran de tela, tipo tapiz o alfombra, muy fácil de guardar y transportar. También sabemos que en muchos casos bastaba con dibujarlo en la arena y utilizar piedras como piezas.

<sup>10</sup> H.J.R. MURRAY, ob. cit., 30-37



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 3r

*“E la figura del tablero es que a de ser quadrado e ha de auer ocho carreras, e en cada carrera ocho casas que son por todas sessaenta e quatro casas. E la meytad delas casas an de seer duna color e la meytad de otra e otrosi los trebeios.” (folio 3r)*

No era así anteriormente, en el mundo árabe las casillas del tablero no estaban coloreadas, todas eran iguales, lo cual hacía algo más difícil la práctica del juego. Las primeras referencias a casillas coloreadas son de comienzos del siglo XII, parece que durante un tiempo coexistieron tableros con casillas sin colorear y coloreadas, en este último caso lo corriente era alternar casillas blancas y rojas. Será a partir del manuscrito de Alfonso X cuando se extienda la costumbre de utilizar el blanco y el negro. Esto acabará dando mucho juego a moralistas y poetas: blanco-noche; día-noche; vida-muerte.

Una vez que tenemos el tablero, nuestro autor procede a ir presentándonos las piezas, repárese en las analogías militares:

*“Los trebeios an de seer treynta e dos. E los xvi duna color deuen se entablar en las dos carreras primeras del tablero. E los otros dizeseyses dela otra color an de seer entablados dell otro cabo del tablero en essa misma manera; en derecho delos otros.*

*E destes xvi trebeios los viii son menores; que fueron fechos a semeiança del pueblo menudo que ua en la hueste.*

*E los otros iuegos que son mayores es el uno a semeiante del Rey, que es sennor dela hueste, e aquel deve estar en la una delas dos casas de medio.*

*E cabo dell en la otra casa de medio esta otro trebeio que es a semeiança del alfferez que tiene la senna delas sennales del Rey, e algunos omnes a que non saben el nombre,*



*e llaman le alfferza. E estos dos trebeios cada uno iuega por si e non a otro ninguno en todos los xvi trebeios que los semeie.*

*E en las otras dos casas al lado destas, estan otros dos trebeios que se semeian e llaman los alffiles en algarauia que quiere tanto dezir en nuestro lenguaie como eleffantes que solien los Reyes leuar en las batallas, e cadauno leuaua al menos dos que si ell uno se muriessse, quel fincasse ell otro.*

*E en las otras dos casas cabo destas estan otros dos trebeios que se semeian, e llaman los todos comunalmientre cauillos, mas los sus nombres derechos son caualleros, que son puestos por cabdiellos por mandado del Rey; pora ordenar las azes dela hueste.*

*E en las otras dos casas de cabo estan otros dos trebeios que se semeian otrossi, e llaman los Roques, e son fechos anchos e tendudos, que son a semeiança de las azes delos caualleros.” (folios 3r y 3v)*

Parece conveniente comentar algunas cuestiones relativas al texto que hemos reproducido. En primer lugar tenemos que resaltar la imprecisión acerca de la posición inicial del rey y el alferza, que se nos dice que están en las casas centrales pero no se nos especifica más. Hoy sabemos que tenemos que colocar la dama en su color y el rey en el color opuesto al suyo; en el ajedrez árabe no existía esta regla absoluta y es frecuente que en la posición inicial se coloque el rey en su color, incluso que un bando coloque el rey en su color y el otro el alferza en su color, con lo cual los reyes no quedan enfrentados.

El término alferza deriva del árabe, *firzan*, *firz* y *firza* son palabras que significan consejero, persona próxima al rey. En el manuscrito se insistirá en que la función del alferza en el juego es mantenerse al lado del rey para protegerlo. La similitud en el trabajo a realizar —estar junto al rey llevando su bandera— y la semejanza fonética explican la referencia que se hace al término alferez para que cualquier lector pudiese entender el papel del alferza. Es importante destacar que el término alferza aparece en el manuscrito casi siempre en masculino, aunque a veces lo hace en femenino.

El juego del ajedrez fue originariamente un juego de guerra, su propio nombre indio chaturanga hace alusión a los cuatro elementos que conformaban el ejército indio del momento: infantería, caballería, carros de combate y elefantes. El primer componente y más numeroso es la infantería, los peones, el pueblo menudo que forma la hueste, utilizando ya una terminología feudal.

La existencia del alfil en los juegos del ajedrez practicados en muy distantes ámbitos geográficos es una prueba indirecta del origen hindú del ajedrez. El término *fil* significa en árabe elefante. El elefante era un elemento fundamental en el ejército de la antigua India, pero nunca formó parte ni de los ejércitos árabes ni de los chinos —otro espacio geográfico en el que nos encontramos con el juego del ajedrez, y donde algunos investigadores han querido buscar su origen.



## El ajedrez, juego de reyes

Resulta muy significativa la precisión que se hace al señalar que aunque popularmente la pieza que se sitúa junto al alfil es conocida como caballo, lo correcto es llamarla caballero. Efectivamente el nombre árabe *faras* significa hombre a caballo, caballero. Resulta por lo tanto más precisa, en este caso, la nomenclatura inglesa (knight).

La pieza que hoy nosotros llamamos torre, en su origen hindú era un carro de combate. Los persas la llamaron *Rukh*, término que recogieron los árabes y que en su avance hacia occidente se transformó en *Rokh* (así se utilizaba en el Magreb), desde donde evolucionaría hasta el castellano *Roque*. De roque derivará la palabra enroque. El término torre no aparecerá hasta bastante después.

Una vez que nos hemos familiarizado con las piezas hemos de dar un paso adelante, aprender cómo se mueven:

*“Capitulo dell andamiento delos trebeios dell acedrex.*

*El andar delos iuegos fue puesto otrossi por esta razon que uos diremos, ca assi como el Rey non se deue arrebatat en las batallas mas yr muy a passo e ganando siempre delos enemigos e punnando como los uenzca, assi el Rey delos trebeios no a de andar mas de auna casa en so derecho o en sosquino como qui cata a todas partes en derredor dessi metiendo mientes en lo que ha de fazer.*

*Ell alferza anda auna casa en sosquino e esto es por aguardar al Rey e non se partir del e por encobrir le delos xaques e delos mates quando gelos dieren, e pora yr adelante ayudandol a uençer quando fuere el iuego bien parado.*

*Pero bien puede la primera uez saltar a tercera casa o en derecho o en sosquino, e aun que este otro trebeio en medio, e esto es a manera de buen cabdiello que se adelanta en los grandes fechos e en las batallas e acorre a todas partes alli o lo an mester.*

*Los alfiles saltan a tres casas en pospunta a semeiança delos eleffantes que trayen entonce los Reyes, que no osaua ninguno parasseles delante e fazien les, los que en ellos estauan, yr en sosquino a ferir en las azes de sus enemigos de guisa que non seles pudiesen guardar.*

*Los caualllos saltan a tres casas contando las dos en derecho dessi, e tomando la tercera en sosquino a qual parte quiere. E esto es a semeiança delos buenos cabdiellos que acabdiellan las azes boluiendo los caualllos a diestro e a siniestro pora aguardar los suyos e uencer los enemigos.*

*Los Roques iuegan en derecho quanto pueden yr antessi o a çaga o a diestro o a siniestro, e esto a semeiança de las azes delos caualleros que uan todauia quanto pueden en derecho o contra qual parte entienden que sera meior, por que mas ayna puedan uencer a aquellos con que lidian.*

*Los peones non uan mas de auna casa en su derecho assi como la peonada dela hueste non pueden andar si no poco por que uan de pie e lieuan acuestas sus armas e las otras cosas que an mester. Pero bien a y algunos que usan a iogar delos peones a tercera casa la primera uez, e esto es fasta que tomen ca depues no lo pueden fazer. E esto es a semeiança que quando el pueblo menudo roban algunas cosas, que las lieuan acuestas.”* (folios 3v y 4r)



*“Orossi pusieron del alfferza que quando se perdiessse; pudiendo llegar qual quiere delos peones fasta la casa postremera dell otra parte del acedrex, onde mueuen los iuegos mayores, dent adelant fuessen alfferzas, e que se pudiessen desponer bien como la primera e andar dessa guisa. E esto es por que suben del estado delos menores al delos mayores.”*  
 (folio 3v)

El texto es de una elocuencia meridiana, pero queremos llamar la atención sobre algunas cuestiones, como la justificación que se hace por motivos militares de los cortos movimientos del rey, que debe cuidarse siempre de no avanzar demasiado deprisa y estar siempre acompañado del alferza. También encontramos un toque de modernidad cuando recomienda que si el juego está bien parado deben irse ambos hacia delante para buscar la victoria. Todos los ajedrecistas hemos sufrido en carne propia, en alguna ocasión, el castigo merecido por no seguir esta norma alfonsina de centralizar el rey en el final.

Más importancia aún tiene para la historia del ajedrez la noticia que nos brinda el manuscrito de la posibilidad que tiene el alferza alfonsí de realizar en su primera jugada un movimiento más largo del hasta ahora admitido en las normas árabes. Se le permite saltar a una tercera casilla, tanto en línea recta como en diagonal. Esta ventaja también se podía utilizar en caso de coronación de un peón. Esto es algo revolucionario, va a hacer el juego algo más dinámico y es el inicio de un proceso que acabará convirtiendo en la segunda mitad del siglo XV al antiguo alferza en la pieza más poderosa del tablero. Hay que resaltar que este proceso que comenzó en Sevilla a finales del siglo XIII también tendrá su culminación en España, en Valencia según los últimos estudios<sup>11</sup>.

El alfil era una pieza mucho menos poderosa en la Edad Media de lo que lo es en la actualidad. Podía saltar sobre sus piezas y las del enemigo, como hace actualmente el caballo, pero solo tenía acceso a 8 casillas del tablero, ya que solamente podía ir a la tercera casilla en diagonal. Los cuatro alfiles que hay en juego nunca podían encontrarse, cada uno de ellos dominaba una parte distinta del tablero, quedando incluso medio tablero inaccesible para cualquiera de ellos.

Caballo y roque eran las dos piezas más poderosas del juego, ambas podían acceder a todas las casillas del tablero, pudiendo ir adelante, atrás, a diestro y a siniestro.

Los peones nos aportan la otra gran novedad del ajedrez alfonsí, por primera vez en la historia de este juego se admite la posibilidad de que en su primer movimiento el peón avance dos casillas. Esta innovación está también en

<sup>11</sup> J. A. GARZÓN, *El regreso de Francesch Vicent. La historia del nacimiento y expansión del ajedrez moderno*, Valencia, Generalitat Valenciana y Fundació Jaume II el Just, 2005.



## El ajedrez, juego de reyes

el camino —ya señalado— de hacer el juego más ágil y dinámico. El ajedrez árabe estaba empezando a resultar aburrido por su excesiva lentitud, y este aumento en el radio de acción del peón, junto con el ya explicado del alferza, vendría a revitalizar el juego.

Al alcanzar la octava casilla el peón era promocionado a alferza. Los alferzas iniciales blanco y negro no podían encontrarse, cada uno tenía acceso a una mitad del tablero, corrientemente el alferza blanco a las casillas blancas y el negro a las negras; solo pueden llegar a contactar si se trata de peones promocionados —peones alferzados—, que han subido del estado de los menores al de los mayores.

Alferza y alfil podían construir unas posiciones defensivas especiales, que van a aparecer varias veces en los problemas del manuscrito, por lo tanto los compiladores se sienten en la obligación de explicarnos en qué consisten. Sobre el alferza:

*“E en este andamiento ayuntasse con los sus peones e bueluesse con ellos assi como si los esforçasse que non se partiessen e estudiessen en uno pora fazer lo meior, e en esto aguarda assi e a ellos teniendo los unos antessi, e parandosse ante los otros. E por ende quando ell alferza esta assi trauada con los peones, llamanle alfferzada.”* (folio 3v)

Y los alfiles:

*“Los Alffiles an auantaia sobre los peones por que toman mas deluenne e fazen otrossi alffilada desta guisa: Quando ell alffil esta en el tablero, si algun peon esta depos ell a una casa en sosquino segunt su andamiento, guarda el peon al alffil. E si otro peon esta en guarda del primero en la otra casa do ell alffil puede yr, guardal ell alffil. E desta guisa se guardan todos tres uno a otro e a esto llaman Alffilada.”* (folio 4r)

Al final del folio 4v, y para terminar con las cuestiones previas antes de entrar a presentar las diversas posiciones, se dedican varios párrafos a la forma de las piezas —*las faiciones de los trebejos*—. El Rey Sabio adopta aquí una posición claramente naturalista que contrasta fuertemente con la defendida por los ajedrecistas musulmanes. Estos, de acuerdo con la prohibición islámica de representar imágenes, utilizaban piezas con formas geométricas, a veces demasiado semejantes entre sí, lo cual hacía difícil su distinción. Así ocurre también con las piezas de ajedrez más antiguas conservadas en España, los llamados “bolos de san Genadio”, conservados en la parroquia de Santiago de Peñalba (León) y con las piezas de Celanova o de san Rosendo, ambos juegos del siglo X. Es de resaltar como las descripciones de las piezas que se hacen en el manuscrito alfonsí y que vamos a reproducir más abajo, coinciden exactamente en el caso de rey, alferza,



caballo y roque con las piezas de ajedrez encontradas a comienzos del siglo XIX en la isla escocesa de Lewis<sup>12</sup>. Las piezas de Lewis fueron elaboradas en la segunda mitad del siglo XII con marfil de morsa.

*“... mas las que se faz en meior e mas complidamiente, an de seer fechas desta manera:*

*El Rey deve estar en su siella con su corona en la cabeça e la espada en la mano assi como si iudgasse o mandasse fazer iusticia.*

*Ell alferza deve seer fecha a manera del alfferez mayor del Rey que lieua la senna delas sennales del Rey quando an a entrar en las batallas.*

*Los Alffiles an a seer fechos a manera de eleffantes e castiellos en cima dellos llenos de omnes armados, como si quisiessen lidiar.*

*Los caualllos an de seer fechos a manera de caualleros armados, assi como cabdiellos que son puestos por mandado del rey pora acabdellar las azes.*

*Los Roques deuen seer fechos assi como azes de caualleros armados que estan much espesas teniendosse unos a otros.*

*Los peones an a seer fechos a manera del pueblo menudo que estan armados e guisados quando quier lidiar.” (folio 4v)*



Rey

Alferza

Caballo

Roques

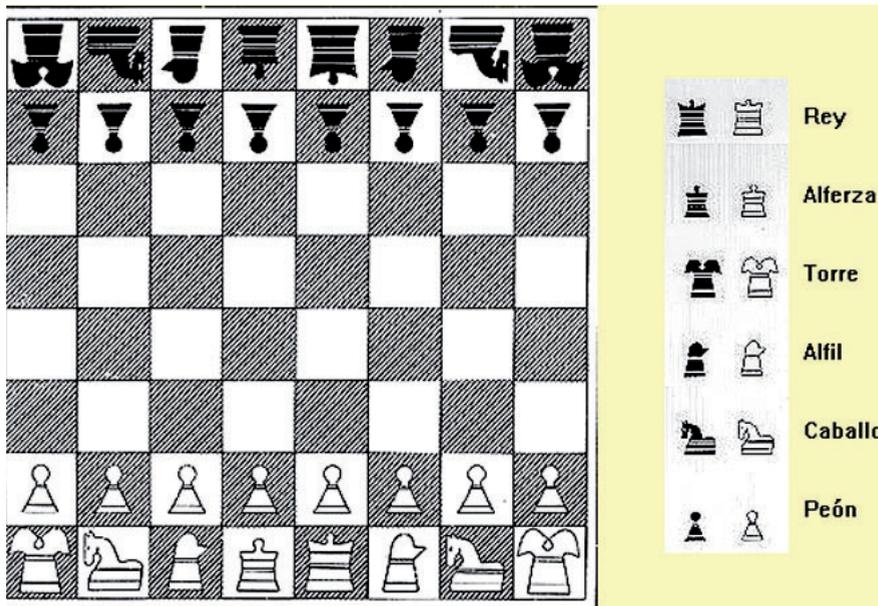
Ajedrez de Lewis

Esto es la teoría, lo que le gustaría al grupo de ajedrecistas que rodean al rey, pero la realidad tiene sus exigencias. Este tipo de piezas resultan caras y muy laboriosas de fabricar, por este motivo conforme el juego se va popularizando en la España cristiana empieza a utilizarse un juego de piezas que está a medio camino entre las figurativas y las excesivamente esquemáticas de los árabes. Este nuevo diseño se conoce como juego de piezas de Alfonso X.

<sup>12</sup> J. ROBINSON, *The Lewis Chessmen*, London, The British Museum Press, 2004



## El ajedrez, juego de reyes



Diseño alfonsí de piezas de ajedrez

*“Mas por que en todas las tierras que iuegan el acedrex serien muy grieues de se fazer tales iuegos como estos; buscaron los omnes manera de como se fiziessen mas ligera-  
miente, e mas sin costa, pero que se contrassemeien en algun poco a aquestos que dixiemos.  
E la figura dellos que es mas usada en todas las tierras e sennaladamiente en espanna, es  
esta que aqui esta pintada.”* (folio 4v)

Con esto termina la introducción, lo que hemos llamado el tratado de ajedrez y comienzan los juegos de partido, esta es la definición que de ellos se da en el manuscrito:

*“... que assacaron los omnes en el que son como cosas nuevas e estrannas de oyr,  
e por esso se pagan dellas e otrossi por que se iuegan mas ayna. Ca son iuegos contados e  
sabudos, e saben a quantas uegadas depues que iogaren san dacabar.”* (folio 5r)

Es decir, posiciones o problemas de ajedrez. La clave de todo está en que el juego de ajedrez según las reglas antiguas resultaba muy lento, las partidas se hacían muy largas y aburridas, no tenían el dinamismo y la agresividad del ajedrez actual. Faltaban el sesgo alfil y la encarnizada reina del soneto de Jorge Luis Borges. Reproducir, estudiar e incluso jugar partidas, a veces, no resultaba atractivo. Por este motivo desde muy pronto aparecieron en el mundo islámico los *mansubat*, que en un principio eran posiciones tomadas de partidas reales de



grandes jugadores que se sometían al aprecio del aficionado debido a su valor estético (culto a la belleza) o didáctico (posibilidad de aumentar la propia destreza con el estudio de los descubrimientos de los maestros). Los *mansubat* disfrutaron de una gran aceptación y enseguida se pasó de recoger posiciones reales a componerlas: si la realidad se niega a ofrecer belleza, o lo hace en pequeñas cantidades, habrá que inventar esas situaciones que nos aporten el gozo estético. El caso fue que, por unos motivos o por otros, se generalizó la elaboración de *mansubat* y hoy conocemos un corpus de más de 1600 de estas posiciones, que han llegado hasta nosotros a través de diversos manuscritos.

En Europa se le dio un giro al planteamiento. Estas posiciones que para la mentalidad árabe eran exclusivamente fuente de deleite estético, adquieren para la mentalidad europea un sentido mucho más práctico: va a permitir ganar tiempo *–iuegan mas ayna–* y ganar dinero, ya que se va a comenzar a apostar por la victoria de uno u otro bando. En España el *mansubat* se convierte en juego de partido, abriendo un campo semántico en el que encontramos expresiones tan interesantes y generalizadas en esos años como: “tomar partido” o “ponerse al tablero”, siempre con la implicación de asumir un riesgo. Recordemos los verso de Jorge Manrique:

Después de puesta la vida  
tantas veces por su ley  
al tablero

(Estrofa XXXIII de las Coplas por la muerte de su padre)

En el *Libro de Acedrex* se compilan 103 problemas de ajedrez. Primero se presenta el texto donde se plantea el problema, las condiciones de su solución y la resolución detallada del mismo. Hay que destacar que las soluciones son siempre correctas, nada escapó a la revisión del equipo de ajedrecistas de la corte sevillana. Muchas veces las explicaciones se hacen confusas porque pretenden ser completamente minuciosas y exactas, se requiere especial atención cuando se mencionan variantes secundarias. El sistema algebraico de coordenadas no sería inventado hasta la segunda mitad del siglo XVIII por Philip Stamma. Veamos a título de ejemplo como se anotaba una jugada en el siglo XIII, precisamente la primera jugada del primer problema:

*“El primero iuego dar la xaque con el cauallo blanco que esta en la tercera casa del cauallo blanco, poniendol en la quarta casa del Roque prieto, o en la quarta casa del alffil prieto. Si el Rey prieto entrare en la casa de so Roque, es mate al primero iuego, dandol xaque con el otro cauallo blanco en la tercera casa del cauallo prieto. Pues lo meior es que entre en la casa de so alffil.”* (folio 5v)



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 6r

Hoy escribiríamos simplemente 1.Ch5 Rf8

A continuación viene la miniatura, donde se representa la posición en un tablero que está entre los jugadores. El miniaturista tiene buen cuidado en la colocación del tablero, que aparece siempre con la casilla blanca a la derecha. Sin embargo, el jugador que lleva las piezas blancas unas veces se sitúa a la derecha de la miniatura y otras a la izquierda. Hoy en día está establecido en todas las publicaciones ajedrecísticas situar las piezas blancas en la parte inferior del tablero y las negras en la superior; las piezas blancas van para arriba y las negras avanzan hacia abajo. Utilizando la nomenclatura actual diríamos que en la obra alfonsí, unas veces estaría al comienzo de la partida un rey blanco en e1 y otras un alferza negro.

### Protagonistas de las miniaturas

Ya tuvimos ocasión de indicar que las 150 miniaturas de esta obra merecen una atención especial. Los miniaturistas de la corte sevillana se muestran herederos del arte francés, que era el dominante en esa época, pero supieron también asimilar perfectamente influencias orientales, tan apropiadas al tema y en concordancia con las fuentes inspiradoras del texto, ver por ejemplo las miniaturas de los folios 13v y 14r.



Las miniaturas alfonsinas son de una riqueza iconográfica excepcional y resultan de extraordinario interés para el conocimiento de la España medieval en aspectos tan importantes como la arquitectura, el mobiliario o la indumentaria<sup>13</sup>.

Aparecen todas las formas artísticas propias de la época: arcos califales que alternan dovelas de diversos colores; techos de rojas tejas árabes; puertas mudéjares con arcos de herradura; arcos románicos de medio punto; arcos ojivales y pináculos góticos; torres almenadas...

El mobiliario, a pesar de ser en general escaso –como es propio de la época–, destaca por su variedad: ricos sillones sin espaldar; mesas cubiertas con elegantes tapetes; cojines y almohadones moriscos; elegantes jarras y vasos; libros; instrumentos musicales...

El *Libro del ajedrez, dados y tablas* constituye un tratado completo de la moda en el siglo XIII, en él se pueden apreciar detalles y sobre todo colores que no es posible captar en otras fuentes de tipo escultórico como los relieves o las esculturas que adornan iglesias y catedrales. Habría que recordar que en el reinado de Alfonso X el exceso de lujo en el vestir obligó al rey a intervenir en varias ocasiones con diversas leyes antisuntuarias, como las recogidas en el Ordenamiento de Sevilla de 1256 y en las Cortes de Valladolid de 1258.

Toda la sociedad del momento va a desfilar por estas páginas. Son muchas las representaciones de musulmanes y judíos, como queriendo resaltar la importancia de estos dos pueblos en la elaboración de la obra.

La presencia de jugadores árabes es muy numerosa:

Folio 10v. Aparece un jugador musulmán ricamente ataviado.

Folio 12r. Donde se ve a los jugadores sentados en cojines bajos, en vez de sillas o sillones como es habitual.

Folio 14r. Un jugador aparece recostado en un diván bajo. El jugador de la izquierda aparece consultando un libro escrito en árabe, pensamos que será un manual de ajedrez.

Folio 17v. La miniatura del califa Al-Mahdi, que comentaremos más adelante.

Folio 20v. Uno de los personajes aparece con un alfanje en la mano.

Folio 22r. Dos jugadores musulmanes negros, el que conduce las piezas blancas aparece acompañado por una sirvienta que toca el arpa (son muchas las miniaturas en las que aparecen instrumentos musicales) el que juega las negras

<sup>13</sup> Para estas cuestiones que planteamos ahora resulta esencial consultar el trabajo de Ana Domínguez ya mencionado. También de la misma autora *La miniatura en la corte de Alfonso X*, Madrid, Historia 16, 1991.



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 22r

es servido con bebidas y viandas. Tenemos noticias<sup>14</sup> ciertas de algunos jugadores musulmanes de raza negra, como Said ben Yubair, que a comienzos del siglo VIII alcanzó gran renombre como jugador a la ciega. También aparece un jugador negro en la miniatura del folio 55r, la famosa posición del *zugzwang*, por cierto que conduciendo al bando ganador.

Folio 36v. Ambos contendientes son musulmanes.

Folio 37r. Dos jugadores árabes, con un problema que se resuelve utilizando las dos piezas más fuertes del tablero –mate con torre y caballo–, muy querido por los árabes. Por eso resulta apropiado la elección de los jugadores.

Folio 38r. Dos jugadores árabes, uno de ellos –el que no sabe que va a perder– consultando un libro. Esta miniatura ilustra el problema más famoso del ajedrez medieval, la leyenda de Dilaram.

Folio 38v. En esta miniatura los contendientes árabes presentan la particularidad de jugar con velo.

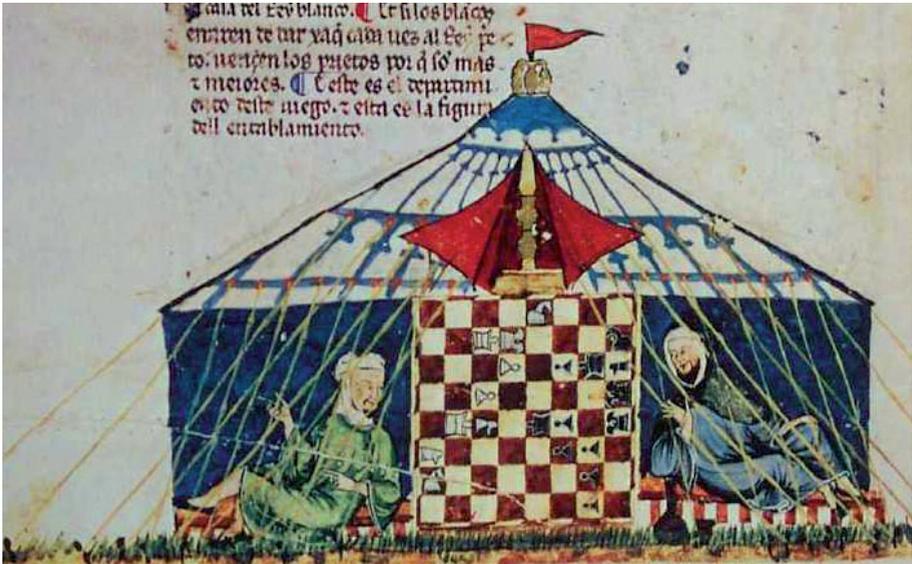
Folio 42v. Dos jugadores árabes. Uno de ellos tiene un libro en sus manos.

Folio 44r y 44v. Dos jugadores árabes.

Folio 45v. Calvo se interroga sobre la posibilidad de que fuese As-Suli el personaje de edad avanzada sentado a la derecha y que sostiene un libro<sup>15</sup>.

<sup>14</sup> R. CALVO, ob. cit., 189

<sup>15</sup> R. CALVO, ob. cit., 216



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 62v

Folio 52r. Guerreros árabes armados con la tradicional espada curvada, la cimitarra.

Folio 53v. Ambos jugadores con turbante.

Folio 55v. Los contendientes ataviados con elegantes turbantes y sentados en el suelo.

Folio 60v. Un cristiano, que posiblemente sea un eclesiástico, jugando y venciendo a un jugador árabe.

Folio 62v. Una de las miniaturas más espectaculares, aparecen dos jugadores musulmanes en una tienda, recostados, jugando al ajedrez. El problema es otra versión de la posición de As-Suli ya presentada en los problemas 25 y 27.

Folio 63r. Otra repetición de un problema de As-Suli, en esta ocasión la miniatura representa a un jugador árabe derrotando a otro judío.

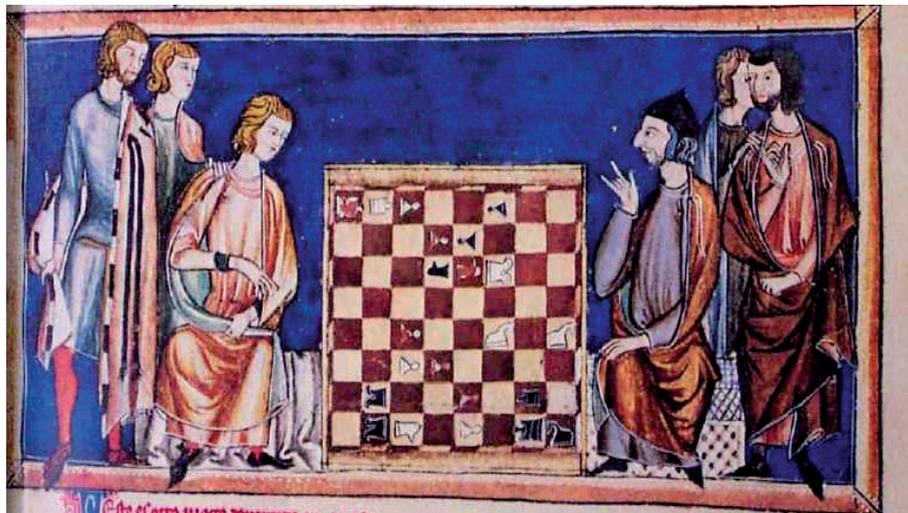
En varias miniaturas los protagonistas son judíos:

Folio 8v, 13v, 46v. Jugadores judíos.

Folio 9r. Seis estrellas de David decorando los bordes del tablero.

Folio 20r. Tres cristianos conducen en consulta las piezas blancas, tres judíos las negras. Los cristianos ganan en 10 movimientos.

También parecen judíos los jugadores de las miniaturas de los folios 41v, 42r y 43v.



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 20r

Ya hemos tenido ocasión de señalar que las mujeres tuvieron gran importancia en el devenir del ajedrez en estos tiempos, los miniaturistas se hicieron eco de esta realidad social. Lo más corriente es que se representen mujeres jugando entre ellas, así se presentan en los folios 5r –dos grupos de tres jugadoras enfrentadas, que ilustran la explicación sobre el juego de doncellas; 24v; 32r –cristianas de alta alcurnia, tocadas con altos sombreros–, 34v; 35r; 35v; 49v; 57v y 60r –con vestimentas muy llamativas–.

En ocasiones la mujer está jugando contra un hombre, así ocurre en los folios 8r –la miniatura del halconero entrometido–; 58v –donde ambos aparecen sentados a la manera islámica– y 62r.

Folio 18r. En este caso son dos jugadoras musulmanas, acompañadas de otra que tañe un laúd.

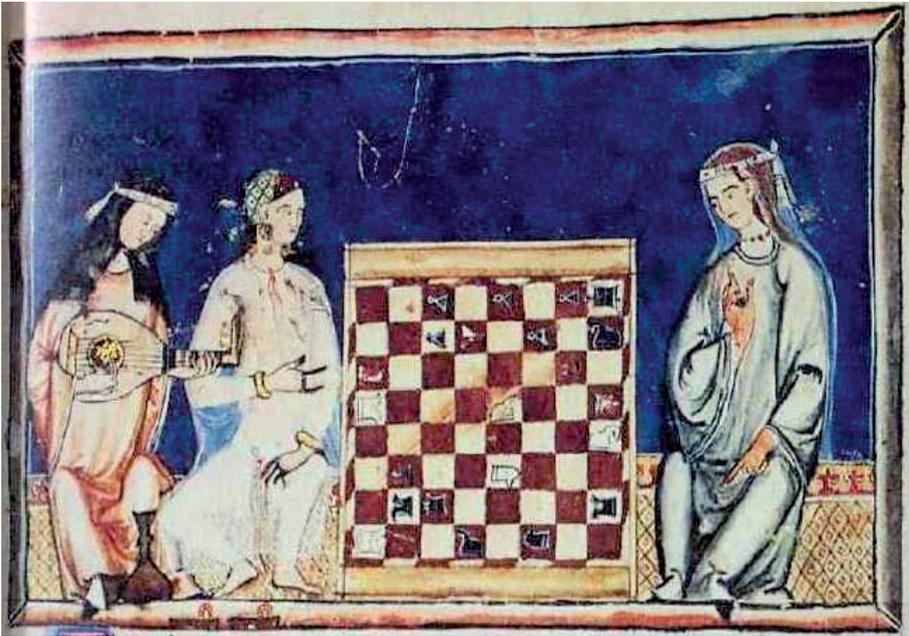
Folio 32v. En este caso las contrincantes son dos monjas.

Folio 33r. Cada jugadora parece contar con el asesoramiento de otra de mayor edad.

Folio 40r. Una mujer velada, interactuando con su contrincante, al que ofrece un anillo. Es posible que se tratase de alguna leyenda ampliamente conocida en tiempos de la compilación y que no necesitaría más explicaciones, pero que hoy se nos escapa.

Folio 40v. Jugador árabe anciano y jugadora árabe sentados en el suelo.

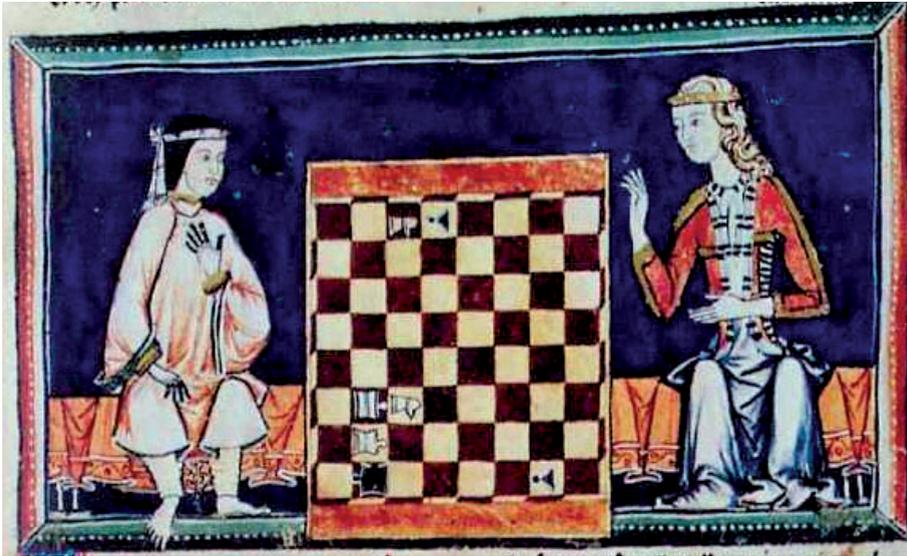
Folio 54r. Dos mujeres jugando, una cristiana y otra musulmana, que se muestra con sus manos decoradas con henna. También resulta muy característico



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 18r



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 32v



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 54r

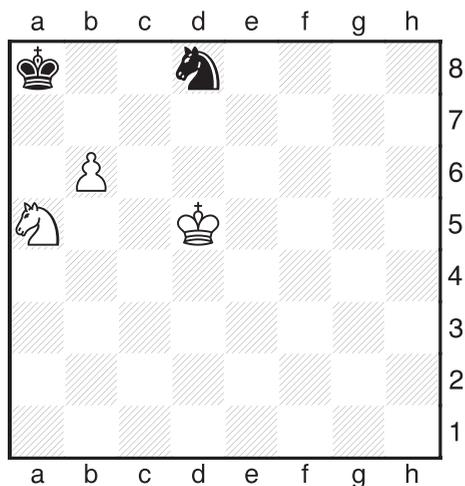


Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 58r



del atuendo de la jugadora mora su ropa amplia, las llamativas pulseras y sus pies descalzos. La jugadora cristiana aparece representada como “doncella en cabellos”, es decir como muchacha soltera. La musulmana conduce las piezas blancas y será la vencedora, con una larga solución condicionada: catorce jugadas y dar mate en la casilla h1. Se trata por lo tanto de un problema europeo, donde además uno de los alfiles blancos ocupa una posición imposible de alcanzar, error frecuente en este tipo de problemas.

Folio 58r. Esta miniatura representa otra escena que debía ser habitual, una clase de ajedrez. No es la única vez que aparecerá en el *Libro de Acedrex*. En esta ocasión la escena sorprende a dos damas instruyendo a un niño y una niña acerca de una posición muy interesante, se trata del antecesor de nuestros finales artísticos, el problema se resuelva recurriendo al *zugzwang*. En este problema hay que tener en cuenta la norma islámica de victoria por *rey robado*. Este texto nos puede valer para apreciar la dificultad que se tenía en esa época para indicar las variantes y también tiene el interés de permitirnos descubrir cual es el término castellano para designar lo que hoy en todo el planeta ajedrecístico mundial se conoce con el término alemán *zugzwang* (*iogar por fuerza*). La posición de este problema 93 es la siguiente:



Problema 93

*“Este es otro iuego departido en que a cinco trebeios que an a seer entablados assi como estan en la figura del entablamiento, e iuegan se assi. Los blancos iuegan primero e ellos uencen, con los sus iuegos mismos. El primer iuego dar la xaque con el peon blanco que esta en la tercera casa del cauhallo prieto poniendol en la segunda casa desse mismo cauhallo prieto, si nol quisiere tomar el Rey prieto con su cauhallo entrara en la segunda casa*



## El ajedrez, juego de reyes

*de so Roque o en la casa de so cauallo. El segundo iuego dar la xaque con el cauallo blanco que esta en la quarta casa del Roque prieto poniendol en la tercera casa del alffil prieto en guarda de so Rey, e si el Rey prieto le tomare con su cauallo que esta en la casa del Rey prieto tomar lo a el Rey blanco e fincara con el peon blanco, e si nol tomare con el cauallo prieto, tomara el Rey prieto el peon blanco e entrara o quisiere. El tercero iuego tomara el cauallo blanco el cauallo prieto que esta en la casa del e non puede escapar de seer uençudo el Rey prieto, e pues lo mejor es que quandol dio xaque con el peon blanco que lo tome con el cauallo prieto por tal que si lo erraren los blancos sera manna, e si lo tomare como auemos dicho desuso iugara el cauallo blanco en la tercera casa de alffil prieto, el Rey prieto non puede iogar dessi mismo ca no a ninguna casa, pues iogara por fuerça de su cauallo, e nol puede poner en iogar que nol pierda de balde ca tomargelo a con el Rey blanco o con el cauallo blanco, e desta guisa son uençudos los prietos. E este es el departimiento deste iuego, e esta es la figura dell entablamiento.” (folios 57v y 58r)*

Actualmente, utilizando la notación algebraica<sup>16</sup> escribiríamos:

1. b7+      Cxb7

[Si 1...Ra7; 2.Cc6+ Cxc6; 3. Rxc6]

2. Cc6      1-0

Ganando, ya que el negro está obligado a mover su caballo a a5 o a d8, donde será capturado, venciendo el bando blanco por *rey robado*.

Eclesiásticos. Aparecen en gran cantidad de miniaturas: folios 10v; 19r; 27v; 28r; 30r; 33v —en este caso el eclesiástico no está jugando, sino instruyendo a su pupilo—; 37v y 50r.

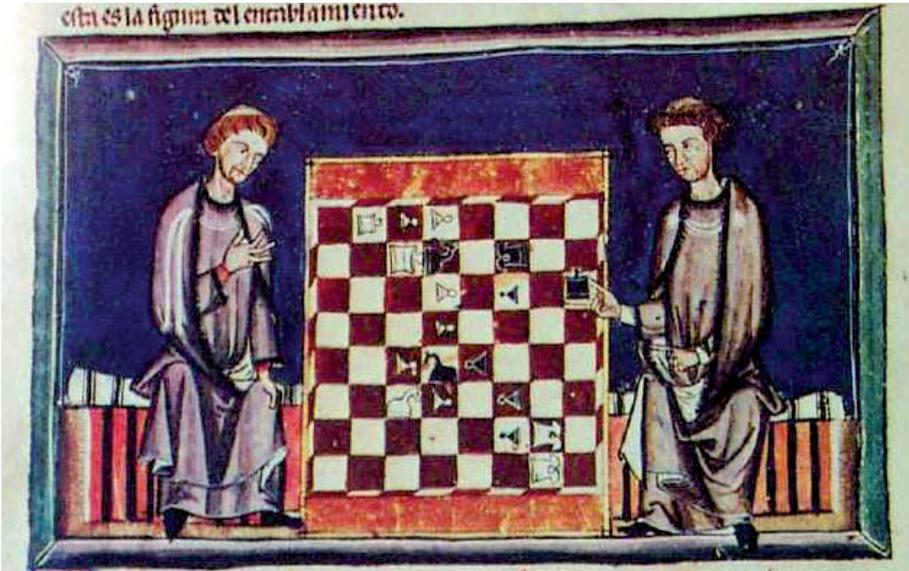
Quizás tenga algún significado que para ilustrar el primer problema falaz de la historia del ajedrez —el número 78 de la colección alfonsí— se recurra a ilustrarlo con dos eclesiásticos (folios 49v y 50r), más adelante volveremos a este problema.

Músicos. Hay varias miniaturas en las que aparece algún instrumento musical.

Folio 31v. Ambos jugadores portan sendas violas.

Folio 18r. Una sirvienta tañe un laúd mientras su ama juega al ajedrez.

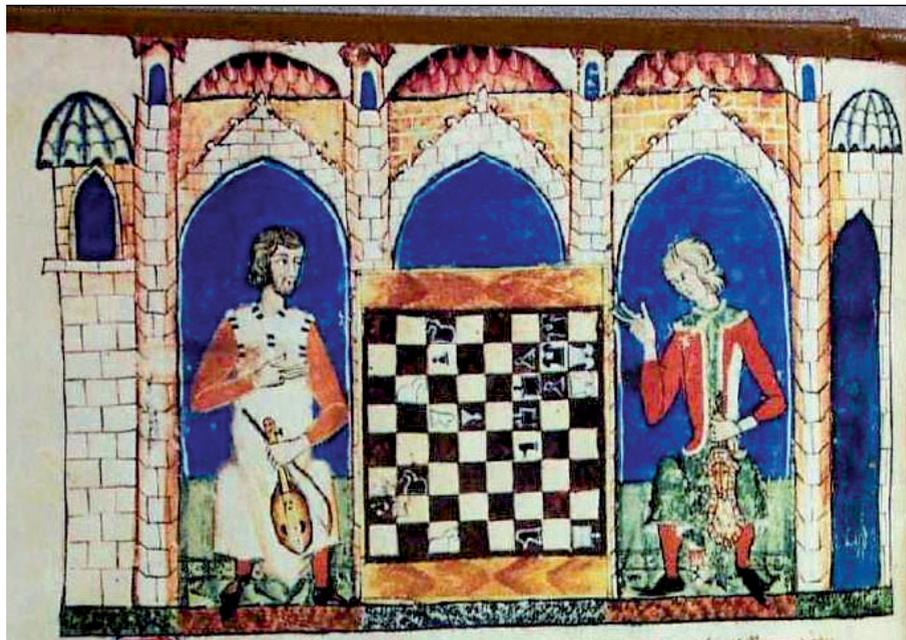
<sup>16</sup> Notación algebraica. Es la manera más extendida hoy en día de anotar una partida de ajedrez. Las columnas se identifican alfabéticamente de la *a* a la *h*, empezando desde la izquierda; las filas numéricamente, del *1* al *8* empezando desde la parte inferior del tablero; las piezas por la inicial de su nombre —*R* = rey, *F* = alferza, *T* = torre o roque, *C* = caballo, *A* = alfil—, el peón no lleva inicial identificativa. Al anotar la partida escribiremos primero la inicial de la pieza que va a moverse (si es un peón no escribiremos nada) y la casilla del tablero a la que se dirige. Por ejemplo Cc6 quiere decir que hay que situar el caballo en la casilla *c6*. El signo *x* indica que se produce una captura en la casilla que a continuación se indica; + que se da jaque y ++ que es jaque mate.



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 28r



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 33v



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 31v

Folio 22r. Una tañedora de arpa negra ameniza la partida.

Folio 09r. En este caso es un músico de cierta edad el que ameniza con su arpa a los jugadores de ajedrez.

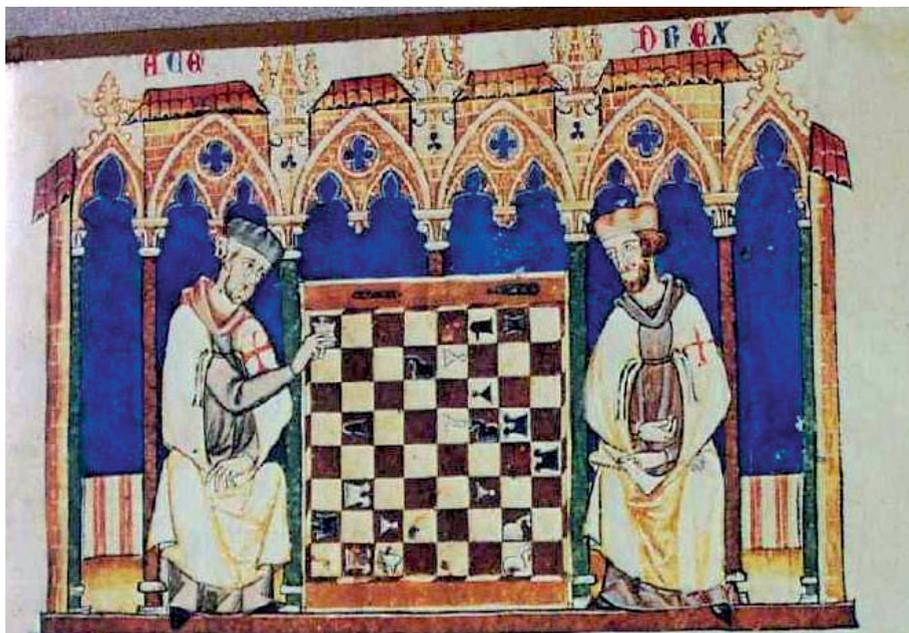
Caballeros de órdenes militares.

Hospitalarios en los folios 25r y 25v y santiaguistas con su característica cruz roja en el folio 27r.

Dos reinas cristianas instruyendo en el juego o aconsejando a sus hijas, folio 16r. En el folio 15r son dos reyes los que están enseñando a jugar a dos niños.

Folio 61r. Un adulto jugando con un niño. ¿Estaríamos ante el primer caso de niño prodigio?. No se trata de eso, sencillamente se nos pone sobre el rastro del hecho de que la enseñanza del ajedrez estaba generalizada entre los niños. Así se aprecia también en las miniaturas de los folios 33r y 33v.

Reyes cristianos jugando entre ellos, folio 15r. Es de resaltar que ambos reyes se valen de criados para efectuar sus jugadas, de igual forma será representado



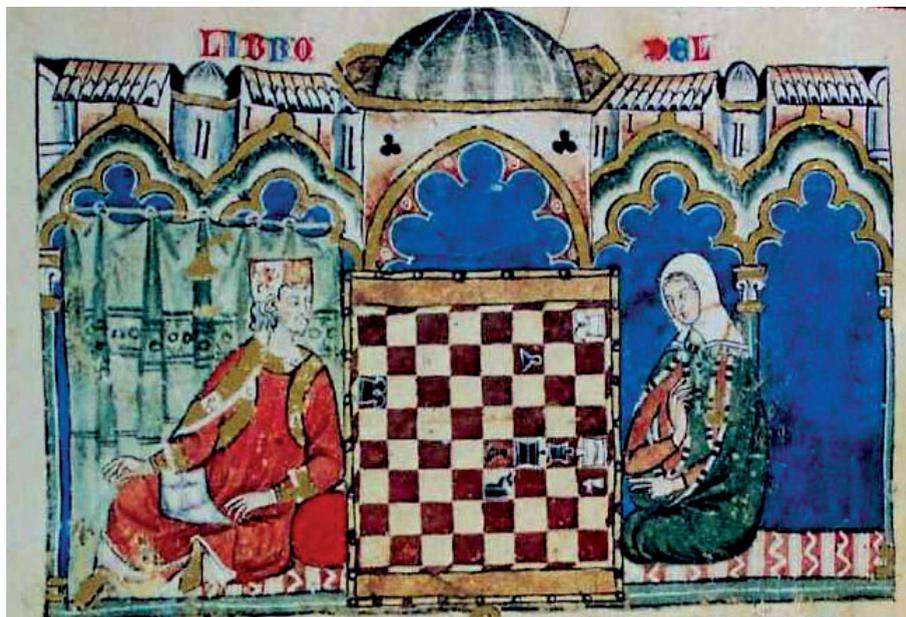
Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 25r

el califa Al-Mahdi. Hay que destacar que cuando se represente al rey Alfonso jugando aparecerá en una posición mucho más informal, alejado de los protocolos palaciegos.

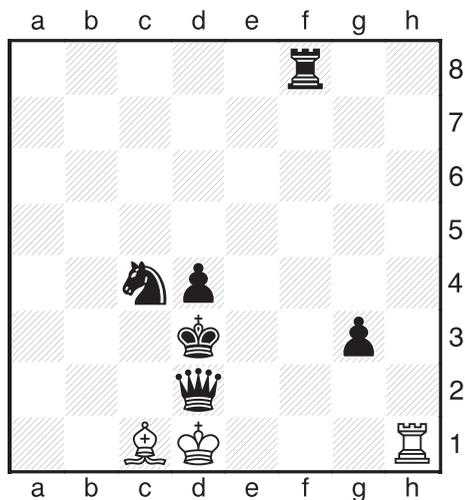
Alfonso X. Folio 47v. Es la primera posición típicamente europea: desproporción de fuerzas, se concreta el número de jugadas en que hay que dar mate y se especifica con qué pieza, en este caso el peón que está en d4. En la miniatura podemos observar al rey, con un gorro decorado con castillos y leones, sentado a la moda musulmana, conduciendo el bando ganador en esta primera partida de la nueva estética frente a una mujer velada. Calvo<sup>17</sup> considera que puede ser la reina Violante. Steiger<sup>18</sup> no está de acuerdo con esta interpretación y se extraña de que la dama contrincante del monarca no presente ningún signo de alto rango o de riqueza y de que se sienta a la manera mora. Se nos ocurre una interpretación más sugerente: ¿no podría representar esta mujer al estilo musulmán de componer siendo derrotado por el nuevo estilo?

<sup>17</sup> R. CALVO, ob. cit., 218

<sup>18</sup> A. STEIGER, *Alfonso el Sabio: Libros de Acedrex, dados e tablas*, Geneve-Zurich, Libraire E. Droz-Eugen Rentsch Verlag, 1941.



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 47v



Problema 73

*Los prietos iuegan primero e dan mathe al Rey blanco en tres uezes delos sus iuegos mismos con el peon prieto que esta en la quarta casa del alfferza blanca.*



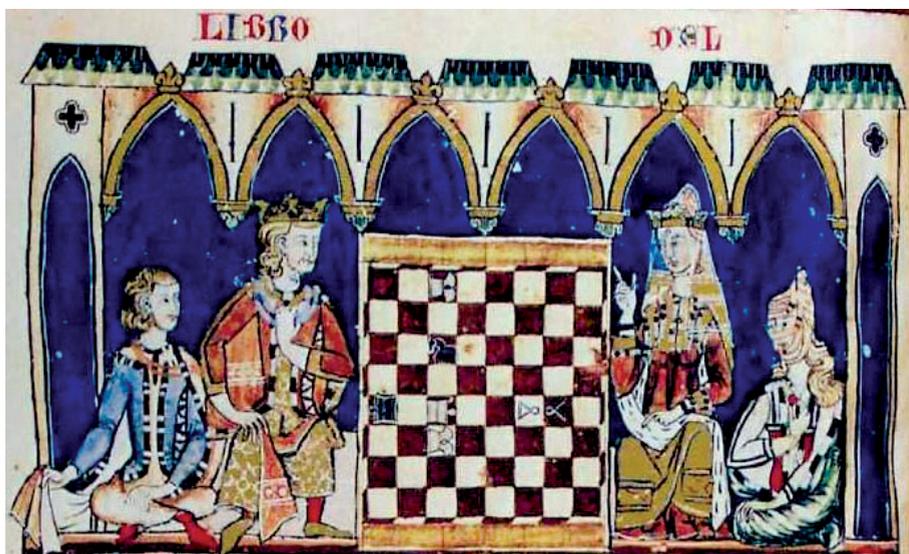
La solución:

1. ... R c3 El blanco realiza cualquier jugada
2. ... C b2 El blanco sólo tiene una respuesta posible
3. R e2 d3++

Repárese en la importancia que tiene la colocación del peón negro en g3, que impide que la torre blanca pueda entorpecer el desenlace.

Folio 54v. Aparece de nuevo el rey jugando al ajedrez, en esta ocasión no hay duda de que lo hace contra la reina doña Violante, que aparece cubierta con sus mejores galas. En este caso la situación es más formal, los reyes están sentados a la europea, visten ropas elegantes, ambos aparecen coronados y están auxiliados por servidores que permanecen sentados a sus pies. Se trata de una repetición del problema 82, con colores cambiados, y es por lo tanto similar al problema 80. El rey, poco caballerosamente se apresta a dar mate a su esposa siguiendo las condiciones de este problema europeo que sería de su especial agrado ya que hace repetirlo tres veces:

*“Los blancos, desta guisa, iuegan primero e dan mathe al Rey prieto en tres uezes delos su iuegos mismos en la segunda casa del alfferza prieto (se trata de un error, debe decir blanco, d2) jogando el Rey blanco e los sus Roques sennas uezes. El primero iuego es que iogara el Roque blanco en la tercera casa del alfil blanco, tomando el cauallo prieto, e iogara*



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 54v



## El ajedrez, juego de reyes

*el Rey prieto en la casa del alfferza blanca. El segundo iogara el Rey blanco, en la segunda casa del alffil blanco, entrara el rey prieto en la secunda casa del alfferza blanca. El tercero iuego xac e math con el otro roque blanco poniendol en la tercera casa del alfferza. blanca. E este es el departimiento deste iuego, e esta es la figura dell entablamiento". (folio 54r)*

Folio 48r. Ahora el protagonista de la miniatura es un personaje real y joven, no puede tratarse por lo tanto del rey, ¿sería el infante, el heredero Sancho?. Aparece jugando también con una dama, como su padre en la miniatura anterior. Es el segundo de los problemas europeos, parece claro que hay una intencionalidad por parte de los miniaturistas, primero será el padre quien avale el nuevo estilo y el hijo se presentará como segundo avalista.

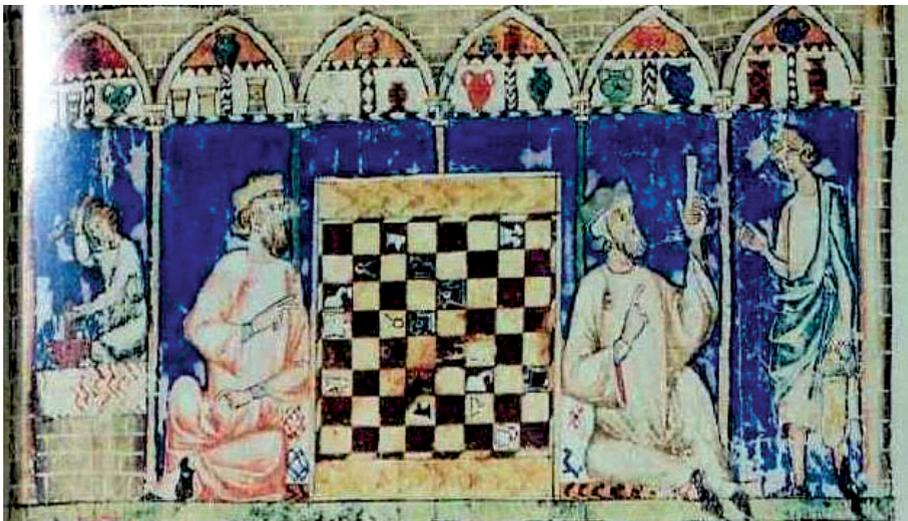
En algunas miniaturas aparecen personajes en un segundo término, que pienso que se utilizan para contextualizar la partida, es decir, para indicarnos que se está jugando al ajedrez en un lugar determinado, un taller o en una botica. En definitiva la idea que pretenden transmitirnos los miniaturistas es que se jugaba al ajedrez en todas partes:

Folio 23r. Mujeres al fondo trabajando.

Folio 23v. Artesanos trabajando.

Folio 30v. Dos halcones atados a una pértiga horizontal y dos guantes de cetrería, que nos recuerdan lo apreciado de este arte.

Folio 31r. Escena ajedrecística en una botica medieval. Uno de los jugadores tiene una redoma en la mano, parece que ha interrumpido la partida para



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 31r



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 14r

atender a un cliente. Al fondo a la izquierda puede apreciarse a un personaje secundario manejando un mortero y en la parte frontal superior toda una colección de tarros y botes para guardar medicinas.

Personajes consultando libros de ajedrez.

En los folios 14r, 38r, 41r, 41v, 42v, 43v, 45v y 61v. De nuevo estamos ante una realidad social: los manuscritos sobre ajedrez circulaban por Sevilla. En algunos casos se pueden apreciar diagramas de ajedrez en los libros, en otros caracteres árabicos, lo que viene a ser una prueba más de la utilización de fuentes orientales para la elaboración de la obra.

### Miniaturas reseñables

Hay algunas miniaturas que merecen un comentario más detenido, tal es la que se encuentra en el folio 17v y que corresponde al problema número 18. Conduciendo las piezas negras aparece un califa, sentado en su trono y con una aureola en la cabeza, que dicta sus jugadas a un servidor para que este las ejecute. La posición representada en la miniatura es bien conocida en el mundo islámico. En el manuscrito Atif Efendi, de 1221, al que Murray denomina manuscrito V, puede leerse: “Fue compuesto por Al-Mahdi, el padre del califa Harum Ar-Raschid, y no sucedió en ninguna partida”. Podemos pensar que



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 17v

los miniaturistas sevillanos se hacen eco de esta tradición y deciden representar al califa Al-Mahdi. Al-Mahdi fue el tercer califa abasí y está considerado como un gobernante no precisamente favorable al ajedrez, conservamos una carta que dirigió en el año 169/780 a los habitantes de La Meca y que fue publicada en árabe por Wüstenfeld en *Die Chroniken der Stadt Mekka* (Leipzig, 1861). Murray la tradujo al inglés en su monumental *A History of Chess* (Oxford, 1913) y dice así:

*“Sucesos protagonizados por vosotros han sido comunicados al Comendador de los Creyentes, que Él ha oído con pesar y que condena y abomina de ellos. Él desea que abandonéis esas cosas, acabéis con ellas y limpiéis de ellas el Santuario de Dios. A esas cosas pertenecen ... las reuniones de tontos para jugar a las tablas, los dados, el arco, el ajedrez, y todas las vanidades que llevan al mal camino y alejan del contacto con Dios, que interfieren con el cumplimiento de vuestros deberes para con Él, y la realización de las oraciones en Sus mezquitas.”*<sup>19</sup>

De cualquier forma, parece que una cosa eran sus manifestaciones públicas y otra su comportamiento privado. Sabemos que se jugaba al ajedrez en su corte, él fue el primer califa abasí que jugó al ajedrez y a las tablas, favoreció a

<sup>19</sup> H. J. R. MURRAY, ob. cit., 195



los buenos jugadores e incluso otorgó pensiones a los mejores de ellos. Sabemos que el poeta de origen persa Abu Hafz Omar ben Abdalaziz se educó en la corte del califa y que allí ganó el sobrenombre de *ash-Shatranji* (el jugador de ajedrez) por su gran afición y maestría en ajedrez. Abu Hafz también jugaba ajedrez a la ciega.

A pesar de todo esto debemos considerar con precaución la atribución de este problema al califa. Los manuscritos árabes muestran una sospechosa tendencia a atribuir la autoría de problemas que gozaban de gran reconocimiento a personajes notables.

De la contemplación y reflexión sobre esta miniatura del folio 17v podemos extraer alguna otra conclusión. En primer lugar, nos permite afirmar que los compiladores sevillanos estaban al tanto de todo lo que se publicaba sobre ajedrez en el mundo islámico en esos años, y que dispondrían de una copia del que estamos llamando manuscrito V siguiendo a Murray (*Vefa* o *Atif Efendi*); también demuestran estar familiarizados con gran cantidad de leyendas e historias surgidas en los siglos anteriores en torno al ajedrez.

La miniatura del folio 50v, que ilustra el problema número 79 llama nuestra atención por dos motivos. Las piezas negras están pintadas con tinta roja, esto solo ocurre dos veces en todo el manuscrito –también en el folio 50r (problema 78)–, lo cual nos indica que a finales del siglo XIII ya estaba casi totalmente impuesta la costumbre de representar de negro a uno de los bandos. En segundo lugar tenemos un detalle que manifiesta la enorme influencia que las costumbres musulmanas ejercían en la corte de Alfonso X: los jugadores, que no son árabes, aparecen sentados a lo árabe.

Con respecto a este tema del color de las piezas la miniatura del folio 49r (problema 76, por cierto muy interesante) es un caso especial, es la única vez en todo el texto en que son las piezas blancas las que se colorean en rojo.

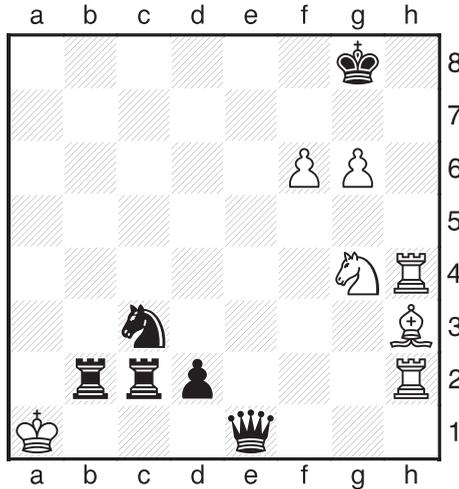
El famoso problema asociado a la leyenda de los dos amantes se repite, con ligeras variantes hasta cuatro veces en el manuscrito: problemas 54, 57, 90 y 100. Aparece por primera vez resuelto en el folio 37v e ilustrado con la miniatura del folio 38r, que presenta a dos jugadores árabes con barba, el que conduce las piezas negras es de avanzada edad, y consulta un libro, que suponemos que será de ajedrez, aunque no podemos apreciar ningún diagrama, circunstancia que sí se da en otras miniaturas; de nada le servirá porque va a ser derrotado. El jugador que conduce al bando victorioso tiene junto a él un vaso y una jarrita. Este problema es el más famoso de los 1600 problemas que se han conservado de la tradición ajedrecística árabe. Desde que apareció por primera vez en el tratado de As-Suli no ha dejado de reproducirse. En el manuscrito S de Murray, que se conserva en la Bodleian Library de Oxford, se le denomina “*mansuba al-yariya*”, que quiere decir el problema de la doncella; este manuscrito es bastante tardío, el



El ajedrez, juego de reyes

propio Murray lo fecha en 1579<sup>20</sup>. En otros manuscritos posteriores ya se recoge la conocida leyenda, fábula que nos muestra la extendida costumbre de apostar en las partidas de ajedrez. Dilaram –reposo del corazón–era la favorita de un inveterado jugador de ajedrez, el cual llegó a apostarla en el frenesí de una tensa partida. La partida se fue complicando para nuestro enamorado, hasta llegar a una situación en que se ve amenazado de mate en un movimiento. Nuestro intrépido apostador, desesperado, está contemplando la posibilidad del abandono al no encontrar salida a su difícil situación. En ese momento Dilaram gritó: “Sacrifica tus dos torres, pero no me sacrifiques a mí”. Nuestro atrevido protagonista vio en seguida la línea y la ejecutó con rapidez. Esta leyenda nos confirma algunas costumbres de la práctica ajedrecística islámica, que ya hemos tenido oportunidad de mencionar: lo generalizado que estaba apostar, el alto nivel ajedrecístico de las mujeres y la costumbre de los mirones de intervenir en el devenir de la partida.

Esta es la conocidísima posición:



Problema 54

*Los blancos juegan primero e dan mate al Rey prieto en cinco uezes delos sus iuegos mismos en la casa do esta entablado*

Y el espectacular desenlace:

- |         |      |          |     |
|---------|------|----------|-----|
| 1. Th8+ | Rxh8 | 4. g7+   | Rg8 |
| 2. Af5+ | Rg8  | 5. Ch6++ |     |
| 3. Th8+ | Rxh8 |          |     |

<sup>20</sup> H. J. R. MURRAY, ob. cit., 178-179



El problema 57, folios 39r y 39v, es una variación sobre la posición básica, que es la presentada en el problema anteriormente mencionado. En esta ocasión el bando ganador será el negro, y estos disponen de una pieza menos, carecen de la torre que iniciaba la combinación, por lo tanto ésta se inicia aquí con el movimiento de alfil. Por cierto, el jugador de la derecha —en este caso ambos son cristianos— señala a su adversario con su dedo índice el alfil del escaque h6, que es la pieza con la que va a comenzar su combinación.

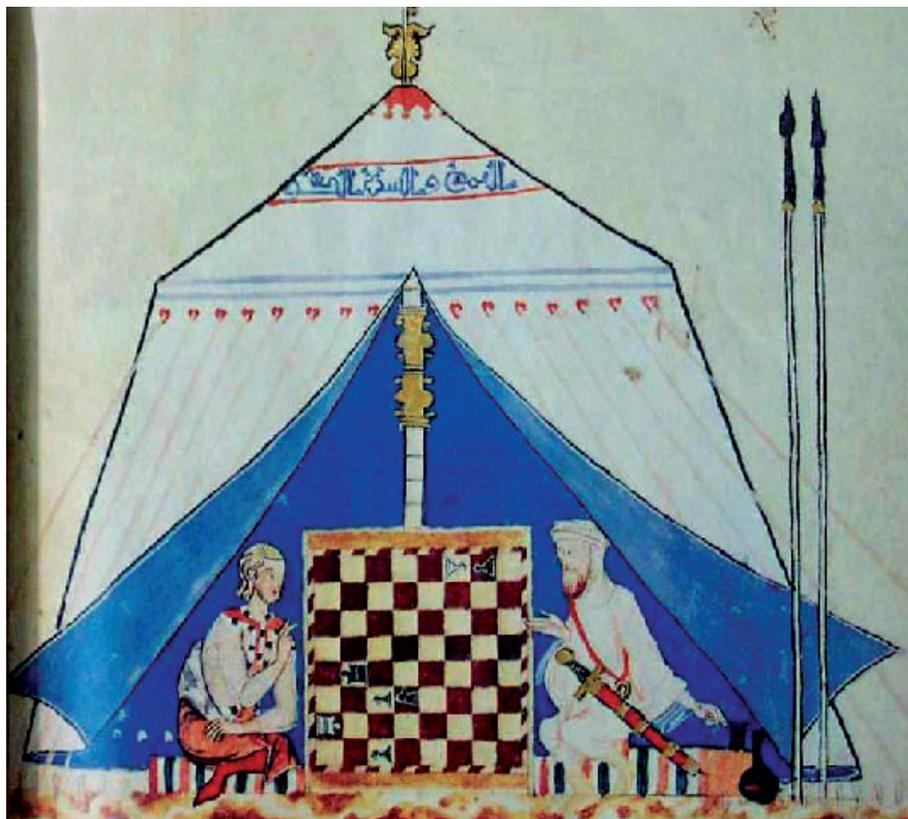
En el folio 55v volvemos a encontrarnos planteado el famoso problema de Dilaram, la miniatura que lo ilustra en el folio 56r representa a una joven musulmana ataviada con un vestido de generoso escote conduciendo las piezas negras a la victoria. Podemos suponer que se trate de la propia Dilaram u otra joven asociada a las varias leyendas similares que circularon durante mucho tiempo. El bando negro vuelve a ser el ganador, pero ahora será el caballo la pieza que obstruye la progresión de la torre y que habrá que mover para dando jaque a la descubierta permitir la progresión de aquella. Opinamos que esta modificación añade belleza a la composición ya que incrementa el factor sorpresa: el resultado final lo va a decidir un caballo que se encuentra alejadísimo del rey enemigo en la posición inicial, desde la casilla a7 va a dar jaque mate al monarca contrario cuando este se sitúe en el escaque b1.

En los folios 61v y 62r aparece otra variante del mismo tema, en esta ocasión el personaje femenino es quien conduce las piezas blancas, que van a ser derrotadas. La posición es idéntica a la del problema 57 —solo una torre y alfil retrasado en vez de caballo—, pero la acción tiene lugar en esta ocasión en el flanco de dama en vez de en el de rey.

¿Por qué tanta insistencia? Conociendo ya la forma de trabajo de los talleres alfonsíes no debe sorprendernos que el rey insistiera en introducir estas variantes sobre el famoso tema, que es seguro impactó fuertemente sobre su sensibilidad ajedrecística. Puede resultar también conveniente recordar —para resaltar aún más la trascendencia de esta posición— la publicación en Cracovia de un poema escrito a comienzos del siglo XVI por el poeta polaco Ivan Kochanowski titulado “Ajedrez”. Los boyardos Bojan y Teodoro pretenden a la princesa Ana de Dinamarca, no sabiendo a cual elegir el rey propone solucionar el asunto con una partida (Yuri Averbakh lo llama con gracia el primer Torneo de Candidatos de la historia del ajedrez). Al llegarse a la posición crítica la princesa Ana intervine soplándole la solución a Teodoro, su elegido<sup>21</sup>.

Folio 64r, aquí se encuentra la única miniatura de todo el *Libro de Acedrex* que está pintada a página completa, representa a dos guerreros, uno árabe y otro cristiano dirimiendo sus diferencias en un tablero, situado en una tienda

<sup>21</sup> Y. AVERBAKH, *Lecturas de ajedrez*, Barcelona, Ediciones Martínez Roca, 1969, 7-16.



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 64r

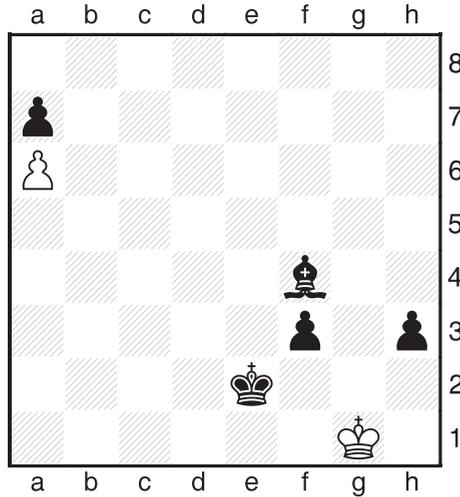
de campaña de grandes proporciones y riqueza, fuera de la tienda han dejado clavadas sus lanzas. No parece que sea muy atrevido proponer que la mejor miniatura del tratado se dedique a evocar la partida de ajedrez más conocida del medievo español: la que mantuvieron Alfonso VI y Ben Amar de Sevilla, que fue recogida en gran cantidad de leyendas y de la que Claudio Sánchez de Albornoz se hizo eco en una novela que lleva por título el nombre del ganador de tan famoso encuentro<sup>22</sup>.

Como en otras muchas miniaturas alfonsíes el jugador que va a ganar, el árabe, tiene a su lado una jarra o botella. Desde el punto de vista ajedrecístico la posición es de un interés trascendental y no tiene antecedentes en la literatura

<sup>22</sup> C. SÁNCHEZ ALBORNOZ, *Ben Ammar de Sevilla. Una tragedia en la España de los taifas*, Madrid, Espasa-Calpe, 1972



ajedrecística islámica previa. El negro, para ganar, tiene que recurrir a algo tan moderno como es una maniobra de triangulación, y manejar conceptos tan fundamentales en la moderna teoría de finales como el de casillas conjugadas. No podía terminar mejor el tratado.



Problema 103

*Los prietos iuegan primero e dan mathe al Rey blanco en onze uezes con los sus iuegos mismos ni mas ni menos.*

La compleja solución de este problema 103 es como sigue:

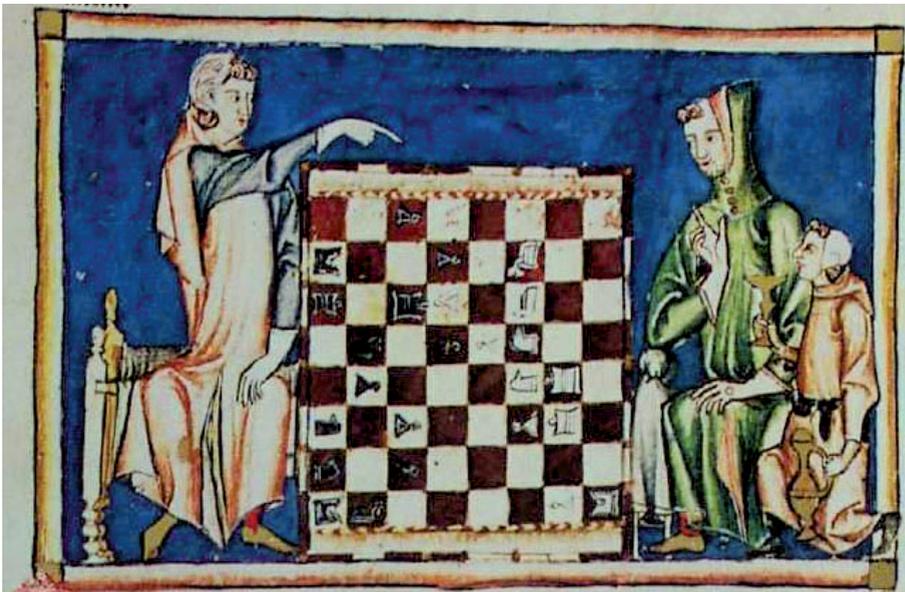
1. ... f2+
2. Rh1 f1=F+
3. Rg1 Ff3 (En el ajedrez alfonsí el alferza puede saltar a la tercera casilla en su primer movimiento)
4. Rh1 Fg2+
5. Rg1 Ad2
6. Rh2 Rf3
7. Rg1 Re3 (Efectuando la maniobra de triangulación con la intención de ocupar la casilla f3 cuando el rey negro esté en g1, única forma de ganar)
8. Rh2 Rf4
9. Rg1 Rf3
10. Rh2 Af4+
11. Rg1 h2++



### Miniaturas con claves ajedrecísticas

El ilustrador ayuda al lector en algunos casos a descubrir la clave de la solución de los problemas, el recurso utilizado generalmente consiste en que un jugador señala con su dedo la casilla a la que debe ir alguna pieza en la primera jugada de la solución. Así ocurre en el problema número 8, como podemos ver en el folio 10v, donde uno de los dos jugadores está señalando la casilla h5, que es el escaque donde las blancas deben situar su caballo en su primera jugada para ganar la partida. Es de reseñar que el jugador que señala la jugada a realizar no es el que conduce las piezas blancas, al que le toca jugar, si no el jugador de las piezas negras, el que va a perder, que le indica a su adversario cómo tiene que ejecutarlo. Aquí es el perdedor quien indica la solución, en otras miniaturas todavía es peor, es el típico mirón molesto el que les dice a los contendientes cómo comienza la maniobra ganadora. Tal ocurre en el problema 4, representado en la miniatura que está en el folio 8r, la del halconero entrometido.

En otras ocasiones algunos de los protagonistas en vez de señalar la casilla clave, lo que hacen es tocar o señalar una pieza, con esa habrá que comenzar la secuencia que lleve a la resolución del problema.



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 10v



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 8r

La relación de problemas y folios en que se encuentran miniaturas donde se indica la solución por algunos de los personajes es larguísima, por lo tanto nos limitamos a señalar solo algunos:

Problema 5, folio 08r. La miniatura del halconero.

Problema 8, folio 10v.

Problema 9, folio 11v. Donde un espectador que sostiene un arco con una mano, señala la solución con la otra.

Problema 21, folio 19v. Muy curioso porque son dos los mirones que a la vez indican la solución.

Problema 24, folio 21v. Hasta los personajes de alta alcurnia se entrometen en lo que no deben.

Problema 26, folio 22v. Ambos jugadores cambian opiniones sobre la posición, señalando al tablero.

Problema 27, folio 23r.

Problema 29, folio 24r. Un personaje de segundo plano señala con mucho disimulo.

Problema 30, folio 24v. En este caso son mujeres las que indican la solución.

Problema 31, folio 25r.

Problema 48, folio 35r.

Problema 51, folio 36v.



## El ajedrez, juego de reyes

Problema 76, folio 48r. El personaje real señala la jugada que debe efectuarse.

Problema 79, folio 50v.

Problema 98, folio 61r.

Otra clave para averiguar quién es el ganador consiste en observar a cuál de los dos jugadores se le ofrece algún manjar o bebida, o reparar en cuál de ellos tiene a sus pies alguna copa o vaso. Ya pudimos ver esto en la miniatura del folio 10v, pero nos la volveremos a encontrar en:

Problema 6, folio 9r.

Problema 8, folio 10v.

Problema 14, folio 14v.

Problema 11, folio 12v.

Problema 13, folio 14r.

Problema 28, folio 23v.

Problema 38, folio 29v.

Problema 54, folio 34r.

Problema 88, folio 55r.

Problema 103, folio 64r.

De todas formas no siempre ocurre así, hay tres excepciones, tres casos en que la copa se sitúa al lado del perdedor, así ocurre precisamente la primera vez en que se presenta este tipo de situación, ocurre en el tercer problema de colección, en la miniatura que ocupa el folio 7r (problema 3), donde vemos a un servidor ofreciendo una copa al jugador que conduce las negras, que va a ser el perdedor de la contienda; lo mismo ocurre en:

Problema 25, folio 22r.

Problema 97, folio 60v.

## Los problemas

El manuscrito nos presenta 103 problemas. Inicialmente presenta un sistema organizativo consistente en clasificar los problemas por el número de piezas que aparecen en ellos. En el primer problema intervienen 30 piezas, en el segundo 29, en el tercero 28. Se sigue un orden decreciente, pero hay una excepción precisamente en el número cuatro, que presenta solo 25 piezas. Luego hay dos problemas con 26 piezas y siguen otros dos con 25, retomándose por tanto el criterio decreciente. Este método de presentación de los problemas resulta un tanto llamativo en un tratado que hasta ese momento ha demostrado ser muy pedagógico: introducción, origen, descripción física del tablero y las piezas,



movimientos y capturas, etc. Hasta ese momento todo parecía muy racional, muy cartesiano, ahora se establece un orden discutible. Este sistema organizativo no va a mantenerse en todo el libro, termina con el problema 69, que tiene solamente seis piezas. A partir de aquí el caos, ya no hay ningún orden. El problema 70 tiene 17 piezas; los dos siguientes 18; el número 73 solo 9; el 74 sube a 12 piezas...

### Los problemas: el estilo árabe

La mayoría de los problemas que se recogen en el *Libro de Acedrex* no son originales, proceden de fuentes islámicas anteriores que han sido identificadas *a posteriori*, en los siglos XIX y XX. Hoy sabemos los nombres de los ajedrecistas musulmanes que compusieron muchas de las posiciones del manuscrito alfonsí. Pero no solo eso, también estamos en condiciones de definir una estructura y un estilo estético árabe en oposición al europeo, lo cual nos permite adscribir a esa tradición algunos problemas, aunque no hayamos encontrado su antecedente en los manuscritos árabes antiguos que conservamos.

En los *mansubat* islámicos podemos encontrar las siguientes características:

1. Los compositores árabes no se preocupan por el número de jugadas que pueda necesitar la resolución del problema, así nos encontramos con propuestas tan alejadas de nuestros planteamientos ajedrecísticos actuales como puede ser el mate en 21 movimientos del problema 18, el atribuido al califa Al-Mahdi, sobre el que ya hemos hablado algo. Es de destacar que el problema de más larga resolución sea atribuido a una composición califal. También exige una larga maniobra la solución del problema número 9, 18 movimientos. Son muchos los *mansubat* que requieren entre 15 y 10 jugadas para ser resueltos. El problema número 1, el de la noria, precisa 16 jugadas.

2. Lo que de verdad interesa al compositor islámico, por encima de la brevedad, es la belleza de la idea que subyace en la solución. Un elemento primordial de su noción de belleza podría definirse con un término que desde hace pocos años se usa con frecuencia en los comentarios futbolísticos: la verticalidad. Hay que irse a por el rey enemigo, hay que atacarlo por todos los medios, si hay que recurrir a sacrificios de material muchísimo mejor. Entre otros muchos el problema de Dilaram sería un buen ejemplo de lo que estamos diciendo.

3. El ajedrecista árabe gusta de largas y precisas maniobras. La torre y el caballo son las piezas preferidas para efectuarlas. Estas evoluciones de caballo y torre obligan al rey enemigo a realizar un largo periplo por todo el tablero, que generalmente termina en mate, aunque en algunas ocasiones solo lleva a tablas, como ocurre en el problema de la noria.

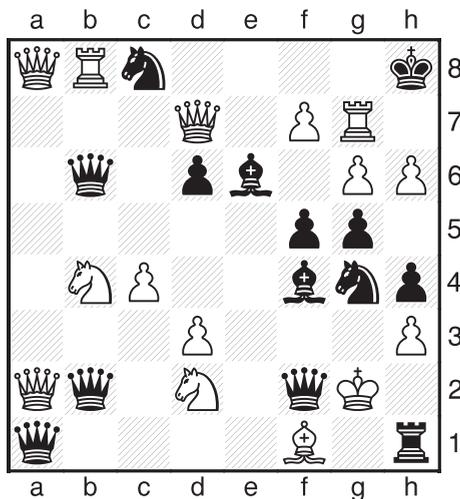


## El ajedrez, juego de reyes

4. Para estar acorde con el canon estético árabe es imprescindible que la posición propuesta sea verosímil. Una manera de resolver esta exigencia es que la posición proceda de una partida real, a partir de la cual, evidentemente se introducirían variaciones a conveniencia. Cuando la posición es compuesta hay que prestar especial atención a la colocación de los alfiles y alferzas, ya que hay muchos escaques que les están vedados. Otra consideración importante es mantener un equilibrio creíble entre las fuerzas de los dos bandos, no deben existir excesivas diferencias de material entre el blanco y el negro. La verosimilitud era una exigencia acorde con el gusto árabe por asociar narraciones a posiciones, de nuevo el problema de Dilaram nos resulta paradigmático.

5. El rey del bando que debe ganar suele estar confinado en una esquina del tablero y amenazado de mate, así se le da más emoción a la situación. Esto obliga a que el atacante tenga que dar continuamente jaque, no hay lugar para jugadas tranquilas o de preparación.

6. Esas largas maniobras que antes mencionamos despliegan frecuentemente dibujos geométricos sobre el tablero. Así nos encontramos con largos recorridos en zig-zag efectuados por las torres en los problemas 38 y 95, y la combinación de un movimiento inicial en zig-zag –en la parte inferior derecha del tablero– que es rematado con un movimiento circular de la torre tras el rey enemigo en torno a la casilla b6 –parte superior izquierda– que permite al bando atacante conseguir las tablas cuando se encuentra amenazado de mate en una jugada –problema 2 de la colección–. Mucha geometría.



Problema 2

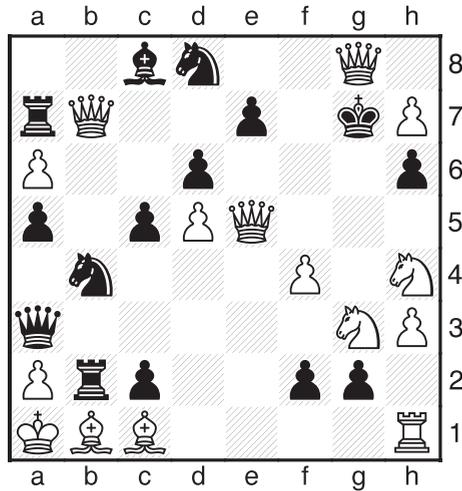
Los prietos iuegan primero e mannan (hacen tablas)



La solución es así:

- |        |      |         |        |
|--------|------|---------|--------|
| 1. ... | Tg1+ | 8. Rb5  | Ta5+   |
| 2. Rf3 | Tg3+ | 9. Rc6  | Tc5+   |
| 3. Re2 | Te3+ | 10. Rb7 | Tc7+   |
| 4. Rd1 | Te1+ | 11. Ra6 | Ta7+   |
| 5. Rc2 | Tc1+ | 12. Rb5 | Ta5+   |
| 6. Rb3 | Tc3+ | 13. Rc6 | Tc5+   |
| 7. Ra4 | Ta3+ |         | Tablas |

La geometría es también el tema más destacable del primer problema de la compilación, el que estamos llamando *La noria*, cuyo motivo es el ataque alternativo de los dos caballos blancos para forzar moverse eternamente en huida al rey negro, impidiendo así a este bando ejecutar el mate en una que está amenazando.



Problema 1

*Los blancos juegan primero e uencen a los prietos o amannan*

La extensa solución es como sigue:

- |         |     |          |     |
|---------|-----|----------|-----|
| 1. Ch5+ | Rf8 | 9. Cb5+  | Rd2 |
| 2. Cg6+ | Re8 | 10. Cc4+ | Re2 |
| 3. Cg7+ | Rd7 | 11. Cc3+ | Rf3 |
| 4. Cf8+ | Rc7 | 12. Cd2+ | Rg3 |
| 5. Ce8+ | Rb6 | 13. Ce2+ | Rh4 |
| 6. Cd7+ | Rb5 | 14. Cf3+ | Rh5 |
| 7. Cc7+ | Rc4 | 15. Cg3+ | Rg6 |
| 8. Cb6+ | Rc3 | 16. Ch4+ | Rg7 |



## El ajedrez, juego de reyes

Y hemos alcanzado de nuevo la posición inicial, cualquier intento del rey negro por escapar de este círculo es inmediatamente castigado con mate.

En definitiva, el sello árabe es tan claro que permite considerar de filiación islámica, sin miedo a equivocarnos, a toda una serie de problemas que aparecen en el manuscrito alfonsí sin precedentes conocidos pero que cumplen con estas características señaladas.

De todos los ajedrecistas musulmanes en cuyas obras los compiladores de Alfonso X rebuscaron para seleccionar posiciones el más antiguo es Abu Naam. Vivió durante el reinado del califa Al-Mamun, que subió al poder el año 813 (198 de la Hégira) y murió en el 833 (218). El califa, al igual que había ocurrido con su hermano Al-Amin, era un gran aficionado al ajedrez, pero este apego no se veía recompensado con éxitos en el tablero, lo que le llevó a exclamar tristemente:

“¡Qué extraño que yo que domino el mundo desde el Indo hasta Andalucía no pueda dominar treinta y dos piezas de ajedrez en un espacio de dos codos de ancho por dos de largo!”<sup>23</sup>

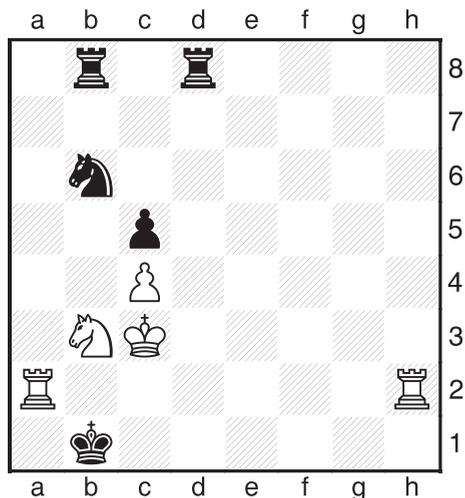
Ya en el siglo IX había gente consciente de la dificultad de llegar a entender este juego. Pero volvamos a Abu Naam, al cual se le atribuye un famoso y bello problema que se reproduce hasta cuatro veces en *El Libro de Acedrex*. —problemas 58 (folios 39v y 40r), 63 (folios 42r y 42v), 64 (folios 42v y 43r) y 97 (folios 60r y 60v) ¡Cuándo a Alfonso X le gustaba algo! Esta posición se publicó por primera vez en el “*Libro de ajedrez*” que escribió Al-Adli, ya hablaremos de esto más adelante, ahora solamente queremos recordar la información que recoge Al-Adli referida a que esta posición se le presentó a Abu Naam en una partida, y que continuamente se vanagloriaba del elegante remate con que le dio término.

Mucho mayor es la deuda de los compiladores sevillanos con Al-Adli, llamado también ar-Rumi por haber nacido en algún lugar del imperio bizantino. Fue el primero en recibir el título de *aliyat* —Gran Maestro lo llamaríamos hoy— y también fue un notable jugador a la ciega. Estuvo protegido por el califa Al-Mutawakkil (847-861) y fue considerado el número uno hasta que fue derrotado por el persa Ar-Razi. Ya hemos mencionado que Al-Adli escribió un *Libro de Ajedrez*, que seguramente fue la primera obra importante que se ha escrito sobre esta materia. Esta obra se ha perdido, pero fue tal su difusión que parte de ella ha llegado hasta nosotros en un manuscrito del año 1140 que se titula “*Libro del ajedrez extraído de la obra de Al-Adli, As-Suli y otros*”, que se

<sup>23</sup> H. J. R. MURRAY, ob. cit., 197



conserva en Estambul, en la Biblioteca Abd al-Hamid, y que en la bibliografía ajedrecística es conocido como manuscrito AH. También escribió un “*Libro de tablas*”.



Problema 58

*Los prietos iuegan primero e dan mathe al Rey blanco en tres uezes delos sus iuegos mismos en la tercera casa de so cauallo do esta entablado el cauallo blanco*

- |         |       |
|---------|-------|
| 1. ...  | Ca4+  |
| 2. Txa4 | Txb3+ |
| 3. Rxb3 | Td3++ |

Once de los problemas de Alfonso X aparecen recogidos en el manuscrito AH como creados por Al-Adli, son los siguientes:

Problema 15, folios 14v y 15r. Inspirado en el tema de la noria (problema 1).

Problema 23, folios 20r y 20v.

Problema 35, folios 27r y 27v.

Problema 39, folios 29v y 30r.

Problema 40, folios 30r y 30v.

Problema 43, folios 31v y 32r.

Problema 53, folios 37r y 37v. Elogiado por As-Suli: “*No hay muchos como estos*”. Prueba de su reconocimiento es que se va a reproducir en todas las compilaciones de problemas árabes.

Problema 59, folios 40r y 40v.



## El ajedrez, juego de reyes

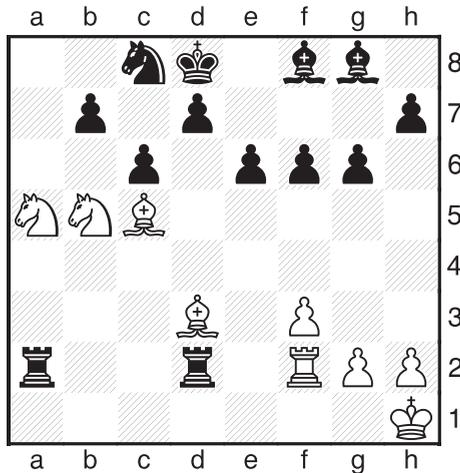
Problema 60, folios 40v y 41r. Este es el problema que manda repetir Alfonso X porque lo encontró *fremoso e sutil*. A As-Suli este problema no le gustaba nada, ya que lo consideraba inverosímil.

Problema 72, folios 46v y 47r. Es idéntico al problema 40.

Problema 99, folios 61r y 61v.

Al-Adli fue un compositor muy apreciado por Alfonso X, pero no todo el mundo compartía ese entusiasmo, As-Suli fue un gran detractor de Al-Adli, especialmente lo criticaba porque no le gustaba la desproporción de fuerzas que aparecían en algunos de sus *mansubat*, consideraba que eso convertía la posición en irreal y por tanto le restaba belleza.

Veamos algunos de estos problemas.



Problema 15

*Los blancos juegan primero e dan mate al rey prieto en viii uezes delos sus iuegos o en menos si los prietos no lo sopieren alongar*

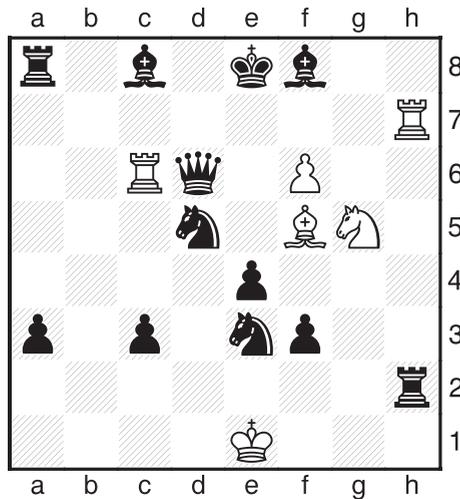
1. Cxb7+ Re8
2. Cc7+ Rf7
3. Cd8+ Rg7
4. Ce8+ Rh6
- [Si 4... Rh8; 5. Cf7++]
5. Cf7+ Rh5
6. Cg7+ Rh4



Una vez que la caballería ha terminado su labor de acoso y arrinconamiento intervienen otras piezas para dar mate al rey negro.

7. g3+                      Rh3  
8. Af1++

Este problema serviría de inspiración al compositor del problema 1, que ya conocemos.



### Problema 43

*Los blancos juegan primero e dan mate al Rey prieto en quatro uezes delos sus iuegos*

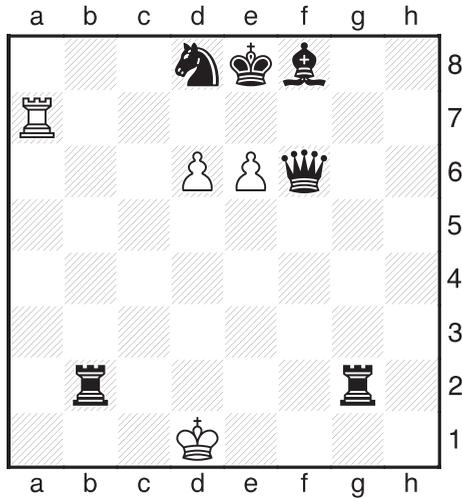
Las negras están amenazando mate con Te2, en el más puro estilo árabe, las blancas tienen que sacrificar con jaque.

1. Txc8+      Txc8  
2. Te7+      Fxe7  
3. f7+      Rd8  
4. Ce6++

Estas maniobras ganadoras con alfil y caballo eran muy del gusto de Al-Adli



## El ajedrez, juego de reyes



## Problema 60

*Los blancos juegan primero e dan mathe al Rey prieto en su casa en dos uezes  
delos sus iuegos mismos*

1. Te7+      Fxe7
2. d7++

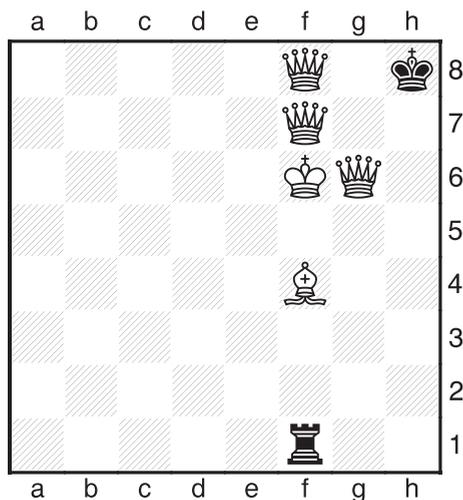
Este es el problema que, comprensiblemente, As-Suli consideraba inverosímil: dos humildes peones blancos derrotan a todo un ejército negro (alferza, dos torres, caballo y alfil)

En el importante manuscrito AH ya aparece la posición que los compiladores alfonsíes reproducen como problema número 94 en los folios 58r y 58v. Se nos dice en el manuscrito que este *mansubat* fue elaborado por Ar-Razi, ajedrecista persa, nacido en la ciudad de Rai, cerca de Teherán. Su fortaleza ajedrecística lo condujo a Bagdad, donde en 847 se enfrentó a Al-Adli en un encuentro organizado por el califa Al-Mutawakkil, ya sabemos que venció el persa. Este mecenazgo que ejercen los califas sobre los grandes ajedrecistas, y que sería conocido por Alfonso X, nos puede llevar a suponer que el Rey Sabio también organizaría confrontaciones en su corte entre los más fuertes ajedrecistas, y que al igual que los califas tendría sus favoritos entre ellos. Si así fue, esto nos proporcionaría una solución de continuidad que podría llevarnos hasta tiempos de Felipe II, cuando el Rey Prudente organizó en El Escorial un torneo de ajedrez con la intención de que su protegido, el clérigo Ruy López de Segura, demostrase su superioridad



sobre el resto de ajedrecistas españoles e italianos. Dos apostillas marginales: Ruy López no ganó el torneo, pero sabemos que estudió el manuscrito alfonsí.

Volviendo a la posición de Ar-Razi, debemos catalogarla más que como un problema como un estudio. Se va a producir una situación curiosa de lucha de una torre frente a tres alferzas, éstos van a vencer aprovechando la situación del rey enemigo, arrinconado en una esquina del tablero. Es un *mansubat* curioso porque el desarrollo es poco corriente en la tradición islámica, mientras que el desenlace es muy árabe. El bando ganador no se lanza sobre el rey enemigo dando jaques continuamente, sino que va creando situaciones de amenazas posicionales que obligan al otro bando a ir empeorando la situación de su torre, hasta que el bando perdedor se ve obligado a entregar su torre por un alferza, al haberse alcanzado una posición de *zugzwang*, la primera vez que tenemos constancia de que se haya producido esta situación en la historia del ajedrez. El desenlace será a lo árabe: la victoria por rey robado. El rey que se quedaba solo sobre el tablero, privado de todas sus piezas, era considerado derrotado, en consonancia con las tradiciones militares que estaban en el origen de este juego.



### Problema 94

*Los prietos juegan primero e ellos son uençudos*

- |        |       |                         |
|--------|-------|-------------------------|
| 1. ... | Txf4+ | [Ante la amenaza Fg7++] |
| 2. Rg5 | Tf1   | 5. Fg7      Txc7        |
| 3. Rh6 | Th1+  | 6. Fhg6                 |
| 4. Fh5 | Tg1   |                         |



## El ajedrez, juego de reyes

El negro está obligado a sacrificar su torre por uno de los dos alferzas, ganando entonces las blancas por rey robado.

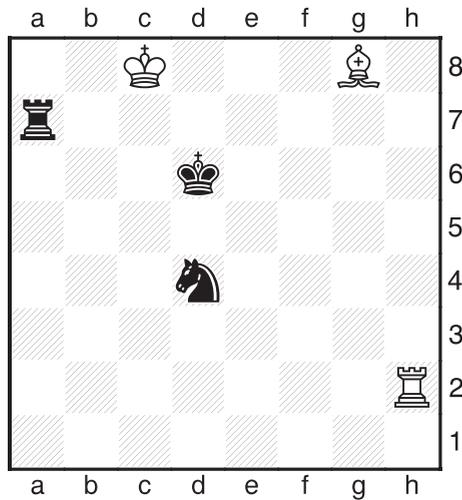
Los compiladores de Alfonso X bebieron especialmente en las fecundas aguas del mayor ajedrecista del mundo islámico. As-Suli había nacido a orillas del Mar Caspio, en la ciudad de Sul; cuando consideró que su fuerza ajedrecística había alcanzado el nivel suficiente se encaminó a la corte, donde derrotó a Al-Mawardi, jugador favorito del califa Al-Muktafi. A partir de ese momento reinó incontestable en la galaxia ajedrecística, la belleza de su juego y la creatividad de sus ideas eran alabadas por todos. Buena prueba de ello es la anécdota recogida por el poeta Al-Masudi en el tomo octavo de *Las Praderas de oro*. Paseaba un día el califa Ar-Rabi por los hermosos jardines de su palacio en Thurayya, cuando preguntó a quienes le acompañaban si habían visto alguna vez alguna cosa más bella. Como le respondieran que no, ensalzando el lugar por encima de cualquier otro del mundo, él les dijo: “¡La destreza de As-Suli jugando al ajedrez me fascina más que esas flores y que todas las cosas que habéis mencionado!”<sup>24</sup>

Escribió dos obras, a ambas las tituló igual, “*Libro del ajedrez*”, y las dos se han perdido, aunque las conocemos en parte gracias al valiosísimo manuscrito AH. En el “*Libro de Acedrex*” de Alfonso X se recogen hasta 33 problemas de As-Suli que también se encuentran acreditados como tales en el “*Libro del ajedrez extraído de la obra de Al-Adli, As-Suli y otros*”. Cuando murió el califa Ar-Radi en 934 la fortuna de nuestro ajedrecista comenzó a declinar, murió en Basora en 946.

La importancia de este ajedrecista esta convenientemente resaltada por Ricardo Calvo cuando afirma: “Al esfuerzo analítico e investigador de As-Suli se debió el gran salto cultural hacia adelante del ajedrez islámico. Su fama le sobrevivió más de 600 años.”<sup>25</sup> Este mismo autor dirige nuestra atención hacia el problema 69 (folios 45r y 45v) para demostrar la fuerza ajedrecística de As-Suli, se trata de una posición surgida de una partida suya disputada a la ciega y que remató brillantemente. Incidentalmente se demuestra también la enorme superioridad del caballo árabe sobre el alfil.

<sup>24</sup> H. J. R. MURRAY, ob. cit., 199-200.

<sup>25</sup> R. CALVO, ob. cit., 133.



### Problema 69

*Los prietos iuegan desta guisa primero e dan mate al Rey blanco en ix uезes de los sus iuegos o los uençen mas no a iuegos contados si los blancos quisieren iogar lo meior*

- |            |   |
|------------|---|
| 1. ...     | Tc7+  |
| 2. Rd8     |   |
| [Si 2. Rb8 | Cc6+; 3. Ra8 Ta7++]                               |
| 2. ...     | Cc6+  |
| 3. Re8     | Tc8+  |
| 4. Rf7     | Ce5+  |
| 5. Rg7     |   |
| [Si 5. Rf6 | Cg4+, ganando la torre y poco después la partida] |
| 5. ...     | Tc7+  |
| 6. Rf8     |   |
| [Si 6. Rh8 | Cg6++, y si 6. Rf6 o Rh6 Cg4+ ganando la torre]   |
| 6. ...     | Tf7+  |
| 7. Re8     | Te7+  |
| 8. Rd8     |   |
| [Si 8. Rf8 | Cg6++]  |
| 8. ...     | Cc6+  |
| 9. Rc8     | Tc7++   |



## El ajedrez, juego de reyes

Esta partida es un muy buen ejemplo de la maestría lograda por los jugadores árabes en la utilización del binomio torre-caballo en ataque.

Son también de As-Suli los siguientes problemas del manuscrito alfonsí:

Problema 4, folios 7v y 8r.

Problema 7, folios 9r, 9v y 10r.

Problema 8, folios 10r y 10v.

Problema 10, folios 11v y 12r.

Problema 11, folios 12r y 12v.

Problema 12, folios 12v, 13r y 13v.

Problema 13, folios 13v y 14r.

Problema 17, folios 16r y 16v.

Problema 22, folios 19v y 20r.

Problema 25, folios 21v y 22r.

Problema 26, folios 22r y 22v.

Problema 27, folios 22v y 23r.

Problema 28, folios 23r y 23v.

Problema 29, folios 23v y 24r.

Problema 32, folios 25r y 25v. Procedente de una partida real, que es retozada y embellecida. Repetido en el problema 102 con colores cambiados. Una vez más volvemos a ver lo bien que trabajan coordinados las torres y los caballos.

Problema 34, folios 26v y 27r.

Problema 36, folios 27v y 28r.

Problema 37, folios 28r y 28v.

Problema 38, folios 28v, 29r y 29v. Se repite –con colores cambiados y corrigiendo algún error– en el número 95 (folios 58v, 59r y 59v), tiene el interés de ofrecer una persecución del rey por una torre durante 15 movimientos, de un lado a otro del tablero para acabar siendo rematado en la misma casilla desde la que inició su inútil travesía. Procede de la colección de As-Suli, pero es más antiguo, habiendo sido atribuido por unos al ajedrecista del siglo IX Rabrab y por otros a Muhammad ben Azzayyat, visir del califa Al-Mutasim, el hijo de Harum ar Rachid.<sup>26</sup>

Problema 41, folios 30v y 31r.

Problema 42, folios 31r y 31v.

Problema 49, folios 35r y 35v.

Problema 50, folios 35v y 36r.

Problema 51, folios 36r y 36v.

Problema 52, folios 36v y 37r. Con el tema de mate con torre y caballo, composición muy del gusto de la estética musulmana.

<sup>26</sup> R. CALVO, ob. cit., 197-198.



Problema 54, folios 37v y 38r. La primera versión del problema de Dilaram.

Problema 57, folios 39r y 39v. Una variación sobre el anterior.

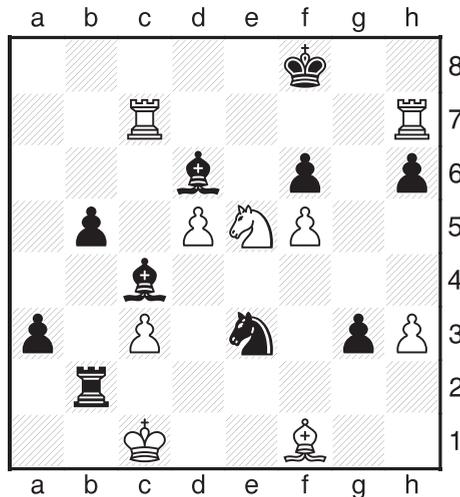
Problema 70, folios 45v y 46r.

Problema 71, folios 46r y 46v.

Problema 100, folios 61v y 62r. Otra versión más del “mansuba al-yariya”

Problema 101, folios 62r y 62v.

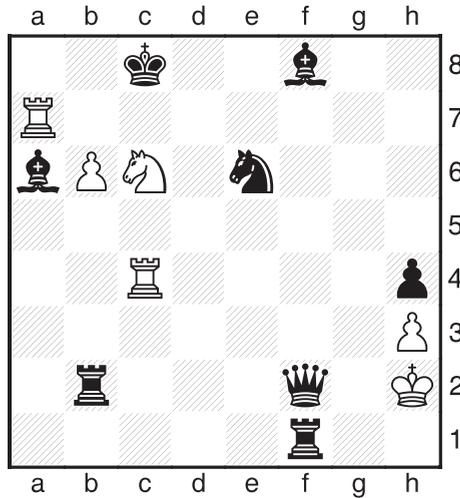
Estos son las posiciones seguras, es probable que otros problemas de estilo árabe recogidos en el manuscrito alfonsí, de los que no se ha podido identificar su origen, fuesen realmente compuestos por As-Suli. Veamos dos más de estos problemas, en ambos caballo y torre –las dos piezas más agresivas del ajedrez medieval– desempeñan un importante papel.



### Problema 32

*Los prietos iuegan primero e dan mate al Rey blanco en cinco uezes delos sus iuegos mismos en la tercera casa de so Roque que se entabla en casa prieta o esta entablado un peon prieto*

- |        |       |
|--------|-------|
| 1. ... | Tc2+  |
| 2. Rb1 | a2+   |
| 3. Ra1 | Tc1+  |
| 4. Rb2 | Tb1+  |
| 5. Ra3 | Cc2++ |



Problema 52

*Los blancos juegan primero e dan mathe al Rey prieto en quatro uезes o en menos delos sus iuegos mismos si los prietos nolo sopieren alongar*

1. Ce7+      Rd8  
[Si 1. ... Rb8; 2. Tc8 Axc8; 3. Cc6++]
2. Tc8+      Axc8
3. Cc6+      Re8
4. Te7++

Hay otros problemas atribuidos a ajedrecistas musulmanes de menor renombre. Tal ocurre con el número 47 (folios 33v, 34r y 34v), que no se menciona en el manuscrito AH, pero sí en otro más tardío –posiblemente del siglo XVI– conservado en la Biblioteca de la Sociedad Real Asiática de Londres, sin título, nombre de autor ni fecha, conocido como manuscrito RAS, que fue estudiado por Murray.<sup>27</sup> En dicha obra se atribuye el *mansubat* a Nizam Shirazi. Presenta problemas de interpretación, ya que la situación de los alfiles negros resulta anómala para un problema árabe, al estar situados ambos en casillas (a1 y a8) a las que no pueden llegar. Estas cosas solo ocurren en los problemas europeos, un árabe no las aceptaría.

<sup>27</sup> H. J. R. MURRAY, ob. cit., 177 y 328-329.



En el manuscrito del Rey Sabio todavía se encuentran muchos más problemas que obedecen a ese estilo y canon estético árabe que ya hemos descrito, y aunque no podamos rastrear sus antecedentes ni su paternidad, podemos establecer con fiabilidad su origen árabe, entre otros este sería el caso de:

Problema 1, folios 5v y 6r. Este es el problema de la noria que ya conocemos.

Problema 2, folios 6r y 6v. El problema que hemos utilizado como ejemplo del gusto árabe por las soluciones geométricas.

Problema 3, folios 6v, 7r y 7v.

Problema 5, folios 8r y 8v.

Problema 6, folios 8v y 9r.

Problema 31, folios 24v y 25r.

Problema 44, folios 32r y 32v.

Problema 45, folios 32v y 33r.

Problema 48, folios 34v y 35r.

Problema 56, folios 38v y 39r. Otro ejemplo más sencillo, pero muy hermoso, de la complacencia árabe por los juegos geométricos.

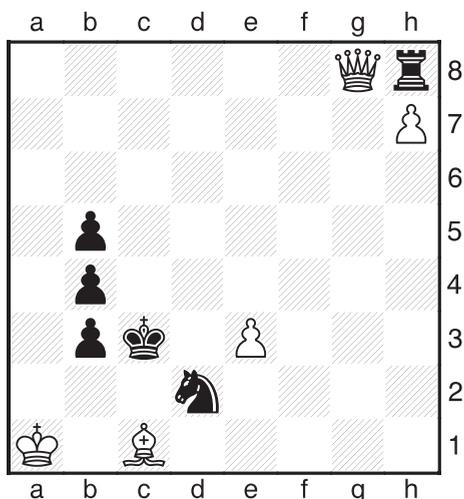
Problema 61, folios 41r y 41v.

Problema 62, folios 41v y 42r.

Y bastantes más, entre los que nos gustaría destacar el problema 88 (folios 54v y 55r), que se repite ligeramente modificado en el problema 96 (folios 59v y 60r). Es una obra islámica tardía, no fue compuesta por ninguno de los dos grandes, no aparece en el *“Libro del ajedrez extraído de la obra de Al-Adli, As-Suli y otros”*, cuya copia, como sabemos, es de 1140; sí se encuentra, sin embargo, en una recopilación posterior, el *“Libro del ajedrez, de sus problemas y sutilezas”* –de 1257–, que se conserva en el Museo Británico, y también en el manuscrito de la colección Rimington Wilson –sin fecha, aunque muy posterior–. Otro argumento a favor de lo tardío de su composición es de índole estético: este problema no encaja en el concepto clásico árabe de belleza, no se va directo a por el rey enemigo, dando jaques continuamente hasta forzar el mate; aquí se introduce la jugada tranquila –en este caso en el extremo del tablero más alejado del rey sitiado– que gana la partida al colocar al adversario en la obligación de jugar (*zugzwang*), lo cual le obliga a realizar una jugada que libera a la torre adversaria, hasta ese momento atrapada fuera del juego en el otro extremo del tablero, y que irrumpirá en la batalla con efectos decisivos.



## El ajedrez, juego de reyes



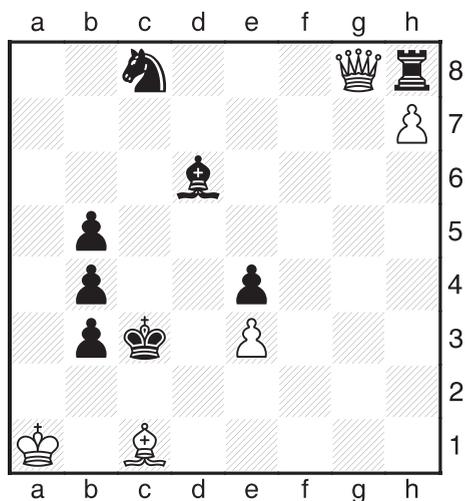
## Problema 88

*Los prietos juegan así primero dan mate al Rey blanco en quatro vezes delos sus juegos mismos en la tercera casa del su roque con el Roque prieto*

1. ...      b2+
2. Ra2     b3+
3. Ra3     Ce4

Dejando a las blancas en *zugzwang*, solamente tienen una jugada posible, desplazar su alferza a la casilla f7, pero al hacer esto liberan a la torre negra, que puede dirigirse a a8 para dar jaque mate.

La belleza por encima de lo práctico: se puede ganar una jugada antes con 3.Cc4++ o con 3.Cb1++. El equipo de compiladores de Alfonso X descubrió este grave fallo, y en el ya mencionado problema 96 se permiten el lujo de corregir a sus fuentes y presentar un problema no original pero si intachable, aunque es menos bello, ya que es innecesaria la presencia del alfil negro de d6 y la maniobra del caballo no es tan impresionante como en el problema 88, en que paraliza al peón blanco:



### Problema 96

*Los prietos iuegan primero e dan mathe al Rey blanco en quatro uезes*

- |        |       |
|--------|-------|
| 1. ... | b2+   |
| 2. Ra2 | b3+   |
| 3. Ra3 | Cb6   |
| 4. Ff7 | Ta8++ |

### El modelo europeo de problemas de ajedrez

A partir del problema 73 vamos a entrar en otro mundo, en una nueva dimensión ajedrecística. Se rompe con el canon estético islámico y comienzan a presentarse posiciones con unas características que harían removerse en sus tumbas a los grandes maestros del periodo clásico. Estas son las nuevas características:

1. Casi siempre aparece una gran desproporción de fuerzas.
2. Hay que dar mate en un número determinado de jugadas.
3. Se establecen condiciones para la resolución del problema, tales como que el mate ha de darse con una pieza determinada, en una casilla establecida, o hay que resolver el problema moviendo cada vez una pieza distinta. Más adelante pondremos ejemplos de todo esto.



## El ajedrez, juego de reyes

4. Se introducen incluso condiciones contrarias a la esencia del juego, como es el considerar a algunas piezas “*atreguadas*”, utilizando la terminología militar para indicar que determinadas piezas atacantes no pueden ser capturadas por el bando defensor.
5. Son frecuentes las posiciones inverosímiles, donde aparecen una gran cantidad de alferzas, o alfiles o peones situados en escaques donde es imposible que puedan llegar.

Resulta curioso que en la miniatura que ilustra el primer problema de esta nueva estética aparezca el rey Alfonso X conduciendo las piezas ganadoras (folio 47v). Parece todo un manifiesto de apoyo al nuevo estilo, que recibe el espaldarazo real. Aunque puede que la cosa incluso pudiera ir más lejos, hay razones para pensar que este nuevo estilo tuviese su origen en el grupo de ajedrecistas que rodeaba al Rey Sabio, ya que no ha aparecido ningún problema de estas características con fecha anterior.

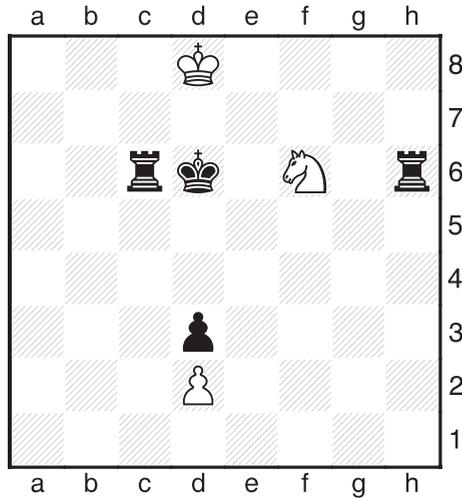
Como ejemplo de la condición de dar mate con una pieza determinada tenemos el mismo problema 73, o el 74. Para el primer caso dice el texto:

*“Los prietos iuegan primero, e dan mathe al Rey blanco en tres uezes delos sus iuegos mismos con el peon prieto que esta en la quarta casa del alfferza blanca.”* (folio 47r)

En el segundo se recalca bien la condición:

*“Los blancos iuegan primero, e dan mathe al Rey prieto en quatro uezes delos sus iuegos mismos con el peon blanco que esta en la quarta casa dell alfferza prieta, nin mas ni menos.”* (folio 47v)

En el problema número 82 se establece una doble condición: el escaque en el cual hay que dar mate y que cada pieza ha de moverse una sola vez:



### Problema 82

*“Los prietos iuegan primero e dan mate al Rey blanco en tres uezes delos su iuegos mismos en la segunda casa del alfferza blanca, iogando una uez con el Rey prieto, e sennas uezes con sus Roques”.* (folio 51v)

La solución:

1. ...      Txf6
2. Re8      Rc7
3. Re7      Tce6++

El problema 77 (folios 49r y 49v) lleva al extremo los condicionamientos, establece que los alferzas blancos no pueden ser capturados por el rey negro –están atreguados– y además obliga al rey negro a efectuar una jugada siempre que tuviese oportunidad de hacerlo, aunque para sus intereses resultase mejor efectuar otro movimiento, en este caso concreto un movimiento de peón, ¡Si el purista As-Suli levantara la cabeza!:

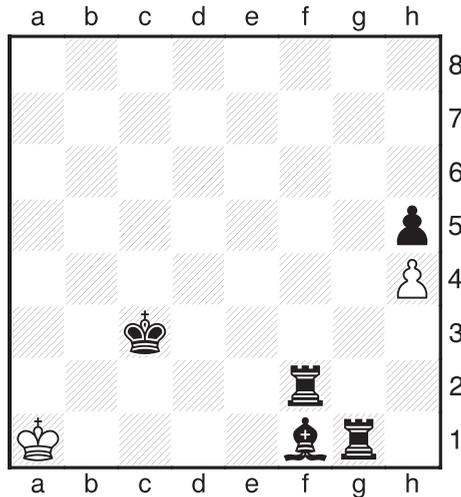
*“Los blancos iuegan primero e dan mathe al Rey prieto en siete uezes delos sus iuegos mismos. E el alfferza blanca e el peon alfferzado son atreguados, e el Rey prieto deue iogar dessi mismo en quanto ouiere casa en que pueda entrar.”* (folio 49r)

Resulta muy interesante la distinción entre alferza y peón alferzado.



## El ajedrez, juego de reyes

Son muchas las posiciones de este nuevo estilo donde nos encontramos alfiles situados en escaques que no pueden alcanzar, recordemos que cada alfil solo tiene acceso a 8 casillas de todo el tablero. Tenemos alfiles erróneamente colocados en los problemas 76 (folios 48v y 49r), 79 (folios 50r y 50v) y 86 (folios 53v y 54r), entre otros.

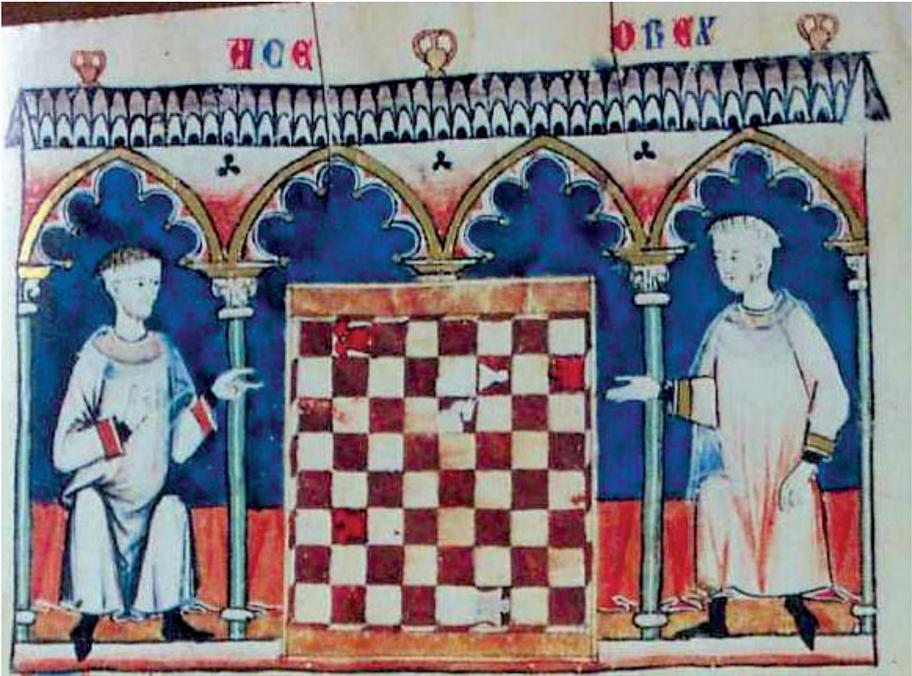


## Problema 76

*Los prietos iuegan primero e dan mathe al Rey blanco en v uezes delos sus iuegos mismos ni mas ni menos con el alfil prieto en la casa del su cauallo blanco*

Estamos ante un claro ejemplo del modelo europeo de composición: desproporción de fuerzas; alfil en una posición imposible (el alfil tiene su casilla de origen en c8, y por lo tanto solo tiene acceso a los escaques e6, g4, g8, a6, c4, e2 y a2, nunca podrá llegar a f1, que es donde está situado en este problema); y lo que es aún más importante se renuncia un desenlace rápido, ya que las negras pueden ganar en un solo movimiento, con Ad3 o Ah3.

- |         |       |
|---------|-------|
| 1. ...  | Td2   |
| 2. Rb1  | Td1+  |
| 3. Ra2  | Ta1+  |
| 4. Rxa1 | Rb3   |
| 5. Rb1  | Ad3++ |



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 50r

Grandísimo interés para la historia del problema de ajedrez tiene la inclusión en este grupo de posiciones del primer problema falaz de la historia. El número 78 del *Libro de Acedrex* (folios 49v y 50r). Se propone un mate en tres, y efectivamente así ocurre si se sigue la línea más evidente, pero existe una línea más oculta que imposibilita el cumplimiento de la condición establecida. Por supuesto que esto no tiene nada que ver con la tradición ajedrecística musulmana. En la Baja Edad Media europea jugadores y espectadores solían apostar, a veces grandes cantidades sobre el desenlace de la partida, esto abrió la puerta a la composición de estos problemas falaces, que permitían ganar buenas cantidades de dinero al esconder una solución sorprendente. En la proposición del problema solo se le exige al bando que se defiende aguantar una jugada más de las indicadas, si así lo hace habrá ganado, aunque esté perdido.

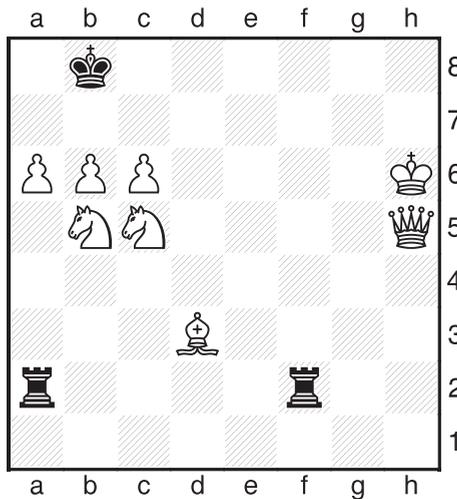
Los problemas falaces alcanzaron especial popularidad en el norte de Italia, en las dos compilaciones que conservamos de esa zona y esa época —finales de la Edad Media— tienen una amplísima representación. Nos referimos a las obras conocidas como *Bonus Socius* y *Civis Bononiae*.

Este es el texto del problema en cuestión:



## El ajedrez, juego de reyes

“Los blancos iuegan primero e an de dar mathe al Rey prieto en tres uezes delos sus iuegos mismos ni mas ni menos si los prietos no lo sopieren alongar e si lo sopieren alongar fincan los blancos por uençudos. El primero iuego poner el peon blanco en la segunda casa del alffil prieto dando xaque al Rey prieto e si el Rey prieto entrare en la casa del su alffil es mathe alos tres lanços desta guisa. El segundo iuego poner el alffil blanco en la quarta casa del otro alffil prieto, e el Rey prieto non puede iogar ninguna cosa dessi mismo nin delos Roques por que non sea mathe al tercero iuego con el peon blanco poniendol en la segunda casa del cauallo prieto o con el cauallo blanco dando xaque e mathe al Rey prieto o darle xaque e mathe con el cauallo blanco. E por ende es meior pora los prietos quando los blancos dan xaque al Rey prieto con el peon blanco en la segunda casa del alffil prieto, que entre el Rey prieto en la casa del su Roque, e lo meior que pueden iogar los blancos es poner ell alffil blanco en la su tercera casa, e sera el segundo iuego. E pora deffenderse el Rey prieto del mate deue iogar con el su Roque prieto que esta en la segunda casa del Roque blanco, poniendolo en la tercera casa del Roque prieto, e tomando el peon blanco que esta en ella, e assi fincan uençudos los blancos, por que non pueden dar mate al Rey blanco en las tres uezes sobredichas, ca non descubre. E esta es ell arteria deste iuego”. (folio 49v)



## Problema 78

Los blancos iuegan primero e an de dar mathe al Rey prieto en tres uezes delos sus iuegos mismos ni mas ni menos si los prietos no lo sopieren alongar e si lo sopieren alongar fincan los blancos por uençudos



1. c7+            Rc8

[Si 1... Ra8!; 2. Bf5 Rxa6 y ya no es posible dar mate en 3 con 3. b7 porque el peón está clavado.]

2. Af5

Con mate en la siguiente con 3 .b7, 3. Ca7 o 3. Cd6.

[Las jugadas 2. b7++ o 2. Na7++ no sirven, no vale dar mate en 2, la condición de la apuesta es en 3, ni más ni menos]

Murray ya supo ver —y llamó la atención sobre ello— la importancia trascendental de este grupo de problemas. Los que van del número 73 al 84 y el 86 y 87, abren las puertas a un mundo ajedrecístico completamente diferente y son el origen del problema europeo.<sup>28</sup>

Un fenómeno muy interesante es observar cómo en la corte sevillana esta nueva mentalidad se inmiscuye en posiciones típicamente musulmanas. Los compiladores cogen problemas árabes y les dan unos toques europeos, suponemos que con la intención de favorecer el juego de apuestas. Así, en viejas posiciones árabes modifican la situación de algún peón ubicándolo en lugares imposibles de alcanzar, introducen jugadas innecesarias para prolongar las partidas, proponen mate en una casilla o con una pieza determinada, etc. Estos problemas modificados por los compiladores de Alfonso X se van a convertir en una especie de eslabón entre el estilo árabe y el estilo europeo.

### El problema de la repetición de posiciones

Desde un primer momento ha llamado la atención de los estudiosos la aparición de problemas repetidos en el *Libro del Acedrex*, a veces con un cambio de colores, pero en algunas ocasiones ni eso:

Hay dos temas que se repiten hasta 4 veces, el problema de Dilaram (problemas 54, 57, 90 y 100) y el de Abu Naam (problemas 58, 63, 64 y 97).

Hay otro tema de As-Suli que se repite 3 veces (problemas 25, 27 y 101).

Hay 12 temas que aparecen duplicados: problemas 5 y 99; problemas 10 y 26; problemas 16 y 20; problemas 22 y 89; problemas 32 y 102; problemas 38 y 95; problemas 40 y 72; problemas 46 y 92; problemas 61 y 66; problemas 69 y 91; problemas 82 y 87 y problemas 88 y 96.

Hay dos parejas de problemas muy similares, el 23 y el 42 por una parte y el 43 y el 48 por otra.

<sup>28</sup> H. J. R. MURRAY, ob. cit., 568-573.



## El ajedrez, juego de reyes

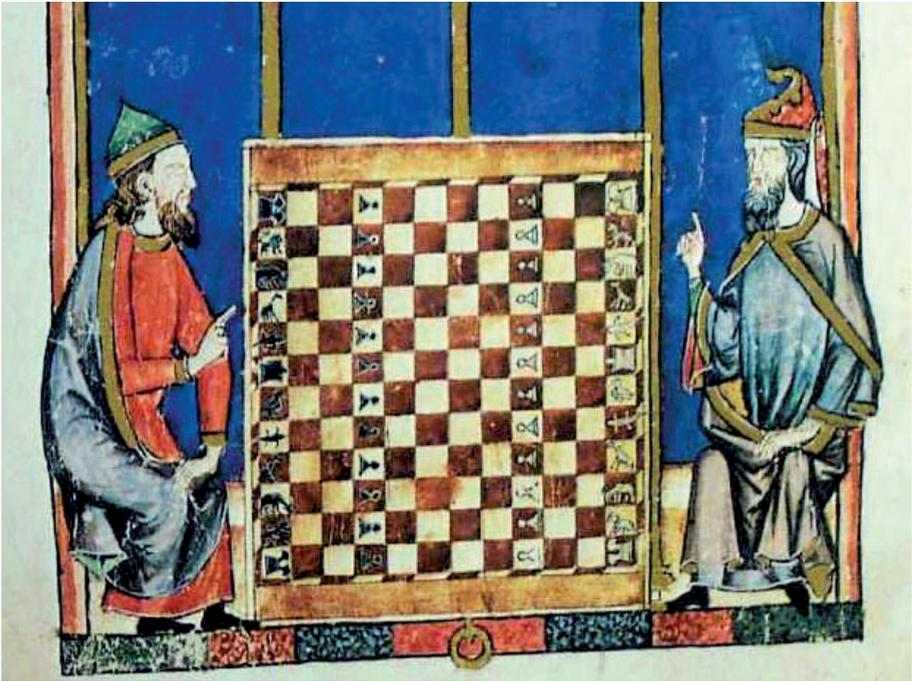
Si tras considerar esto repasamos las cuentas nos quedaría que la compilación alfonsina en vez de tener 103 problemas, realmente solo presenta 81 posiciones distintas.

Se han señalados tres posibles motivos para explicar estas repeticiones, causas que no son excluyentes sino acumulativas:

1. Descuido. Al tratarse de posiciones muy conocidas que estarían incluidas en varias de las antologías que manejaban los compiladores.
2. Predilección. Se trataría de posiciones especialmente gratas al rey o a los compiladores. Este sería el caso del problema 60, que guarda muchas similitudes con los número 43 y 48, el rey lo sabía o alguien se lo señaló, pero a pesar de eso ordena que se incluya por ser *mas fremoso e mas sutil* (folio 40v).
3. Necesidad. El rey quería que se completaran 64 hojas, no era fácil encontrar material original para rellenar 128 páginas. En un momento dado, al llegar en torno al folio 45 empiezan los problemas: ya no es posible seguir con el plan inicial de colocar los problemas en orden creciente del número de piezas, se incluyen posiciones con más piezas. Un poco más adelante, en el folio 47 el problema ya es más grave, no hay más problemas en las colecciones árabes que están manejando. Ahora hay que buscar soluciones drásticas: los propios compiladores van a tener que componer problemas. Cuando este recurso no proporciona suficiente material ha de recurrirse a la duplicación, así se observa de una manera muy clara en los últimos folios del trabajo.

### Otros tipos de ajedrez

Las partes cuarta y quinta del *Libro del ajedrez, dados y tablas*, están dedicadas al ajedrez decimal, al grande ajedrez y al ajedrez de los cuatro tiempos. Hay que resaltar la gran claridad metodológica y de concepto de Alfonso X, que separa claramente estos juegos del ajedrez, dedicándoles capítulos aparte. Otra reflexión interesante que se puede hacer es que ya desde hace más de 700 años parece que había quienes andaban preocupados por la crisis del ajedrez, por el agotamiento y muerte del ajedrez tradicional. No serían por lo tanto Capablanca o Fischer los primeros en proponer alternativas al ajedrez tradicional, ya en el manuscrito de 1283 se formulan interesantes sugerencias al respecto.



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 82v

### 1. *Grant açedrex*

En el folio 82v podemos apreciar la miniatura en que se nos muestra cómo era este *Grant açedrex*. El tablero tenía 12 columnas –que denominaremos de la *a* a la *l*, empezando por la izquierda– y 12 filas. Cada bando contaba con doce figuras y doce peones. Solamente rey, roque y peón se repiten con respecto al ajedrez tradicional, apareciendo hasta cinco nuevas piezas –aanca, cocatriz, zaraffa, unicornio y león–, cuya posición inicial en el tablero de 144 casillas y tipo de movimiento que realizaba se resume en el siguiente cuadro:



## El ajedrez, juego de reyes

CANTIDAD	NOMBRE	POSICIÓN	MOVIMIENTO
1	Rey	g1-g12	Como ahora. La primera vez salta a 3ª casilla.
1	Aanca	f1-f12	Uno en diagonal y todo derecho, excepto a las cuatro de color inverso adyacentes a su origen.
2	Cocatriz	e1 y h1	Como nuestro alfil.
2	Zaraffa	d1 y i1	1º un salto lateral y luego a la 4ª casilla en diagonal.
2	Unicornio	c1 y j1	Primer movimiento como caballo, luego como alfil actual.
2	León	b1 y k1	Salta a la 4ª casilla, de frente y de lado.
2	Roque	a1 y l1	Igual que la torre actual.
12	Peón	4ª y 9ª fila	Como en el ajedrez. Promociona a la pieza maestra de su fila, excepto el de rey, que lo hace en aanca.

Como este tipo de ajedrez era muy lento de jugar el rey ordena —otra muestra más de la intervención del Rey Sabio en la elaboración de la obra— que se juegue con dados:

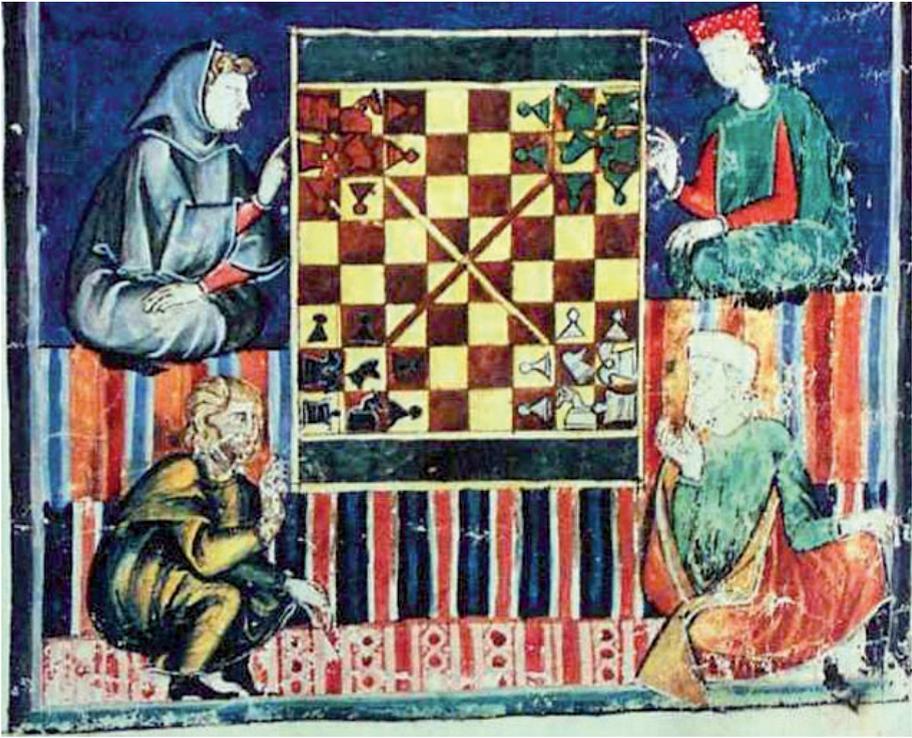
*“Por que este grant Acedrex se iuega muy de uagar e tardan mucho en el; por ende nos Rey don Alffonso mandamos fazer dados con que se iuegue este Acedrex mas ayna.”*  
[folio 83r]

Se hará con un dado de ocho caras: si sale un ocho habrá de moverse el rey, si sale siete la aanca, seis el unicornio, cinco la torre, cuatro el león, tres la cocatriz, dos la zaraffa y uno el peón. Es decir, por riguroso orden jerárquico, siguiendo la evaluación de fuerzas que se ha hecho en párrafos anteriores.

Este gran ajedrez tiene un gran interés como precedente de la larga evolución que acabaría dando origen al ajedrez moderno, acontecimiento, que como ya sabemos, tendrá lugar a finales del siglo XV. La aanca es una pieza muy fuerte y tiene un movimiento parecido al que tendrá la dama moderna. La cocatriz mueve como lo hará el alfil moderno.

## 2. Ajedrez decimal

Se juega en un tablero de 10 casillas por lado. Se añadía en número de dos por bando una nueva pieza, que el manuscrito llama “*Juyz*”, además de dos peones más para cada bando. No se explica dónde había de situarse esta nueva pieza ni cuál era el movimiento de ésta. El juego se efectuaba con un dado heptaédrico. Si salía un siete había que mover el rey, si un seis el alferza, si un



Libro del ajedrez, dados y tablas, folio 88v

cinco la torre, si un cuatro el caballo, si un tres el juyz, si un dos el alfil y si un uno en peón. Este orden decreciente en el caso del Grant Açedrez equivalía a una jerarquía decreciente de la potencia de la pieza, puede por tanto suponerse que el juyz fuera más fuerte que un alfil pero menos que un caballo.

### 3. Açedrex de los quatro tiempos

En la miniatura del folio 88v podemos ver a cuatro jugadores conduciendo cada uno de ellos un pequeño ejército de solo un rey, un roque, un caballo, un alfil y cuatro peones, no hay alferza. Cada bando está situado en una de las esquinas del tablero. Los cuatro jugadores –verde, rojo, negro y blanco– reproducen sobre el tablero la lucha de las cuatro estaciones, los cuatro elementos y los cuatro humores:



## El ajedrez, juego de reyes

ESTACIÓN	ELEMENTO	COLOR	HUMOR
Verano	Aire	Verde	Sanguíneo
Estío	Fuego	Rojo	Colérico
Otoño	Tierra	Negro	Melancólico
Primavera	Agua	Blanco	Flemático

Comienza jugando el jugador que tiene el color verde y siguen haciéndolo en sentido inverso a las agujas del reloj. Cada jugador juega contra el que tiene a su derecha y se defiende del que tiene a su izquierda. Cuando un rey recibe mate, sus piezas supervivientes pasan a pertenecer al bando que le ha derrotado, la lucha continúa hasta que solo queda un rey en el tablero. [Ver folios 87r, 87v y 88r]