

I. BREVE HISTORIA DEL AJEDREZ

El conjunto del juego de ajedrez con el tablero y las piezas colocadas en posición inicial nos hace recordar un campo de batalla, definido por unos límites en el cual se enfrentan dos ejércitos claramente diferenciados prestos a entrar en combate. Las 64 casillas nos hacen imaginar una multitud de batallas disputadas en este mundo claramente definido, haciéndonos retroceder en el tiempo donde la caballería y las reglas estrictas de lucha marcaban las pautas de la batalla.

A través del mismo nos llega un modelo de sociedad militar donde se reflejan las grandes gestas (la heroica coronación del peón y su transformación después de todas las penalidades pasadas) y miserias que se producen (la perdición de un gran ejército debido a la rápida acción de un comando suicida) en este juego.

Los orígenes del ajedrez no son muy claros. Cierta evidencia presentada por David Li en "Genealogía del ajedrez" muestra muy claramente que fue desarrollado en China en el siglo II A.C. Sin embargo, no fue hasta el siglo VII de nuestra era cuando se hace referencia del juego en la literatura. De acuerdo a ciertas fuentes (Forbes, Historia del ajedrez, 1860) el juego fue inventado entre cuatro o cinco mil años atrás por la esposa del rey Ravana de Ceilán, cuando la capital fue sitiada por Rama. La leyenda nos sitúa su nacimiento en la India, su inventor un brahmán llamado Sissa Ben Dahir lo concibió para distracción y ocio de un rey. Luego, el Ajedrez emigró a Persia (Irán) durante el reinado del Rey Chosroe-I Annshiravan (531-579) y se describe en un manuscrito persa de ese periodo. Dicho texto explica la terminología, nombres y funciones de las piezas con cierto detalle.

Casi todos los escritos que hay sobre los orígenes del ajedrez tienden a realzar el influjo que ejerce a todo aquél que lo practica. Las leyendas se originan en distintas civilizaciones pero en su mayoría se sitúan en el Lejano y Cercano Oriente.

En el siglo VII se encuentra fuertemente detallada la actividad ajedrecística en la cultura árabe a través de una inmensa colección de finales de partida denominados mansubat. Los mansubat están presentados como en una revista de ajedrez de hoy, en forma de problemas a resolver, indicando el bando que mueve, el que tiene que conseguir la victoria o el empate, y detallando el número de movimientos a realizar. Estas composiciones pueden ser consideradas como la primera gran manifestación de la introducción cultural del ajedrez en un pueblo. Para reproducir los movimientos, los árabes identificaban a las columnas del tablero por los nombres de las piezas que las ocupaban al inicio de la partida ("de la torre", "del caballo"), dicha nomenclatura fue la empleada por el rey castellano Alfonso X el Sabio.

Los árabes llegaron a perfeccionar también un sistema de notación que sirvió de base al sirio naturalizado francés Philippe Stamma para desarrollar el actual sistema de notación algebraico único aceptado actualmente por la Federación Internacional de Ajedrez, la FIDE. El nombre de las piezas.

No sabemos con precisión cuándo, pero seguramente antes del siglo XI ya se encontraba difundido en buena parte de Europa. La primera gran contribución de Europa al ajedrez se suscitó por los años 1.000 DC, un tablero con casillas de color alternadas para asistir a la vista (anteriormente no era así). Un siglo más tarde vino una segunda contribución: el aceleramiento de la apertura, dándole al peón la opción de avanzar dos casillas en su primer movimiento.

Por el año 1580, un italiano sugiere transformar a la reina o dama en la pieza más poderosa en vez de la más débil. La promoción de peón, que hasta ahora era un incidente menor, fue algo catastrófico. El promedio de duración de una partida se acortó a la mitad. Al mismo tiempo, la pieza que llamamos alfil, que anteriormente estaba muy restringida, fue delimitada. El nuevo juego fue apodado "scacchi all rabiosa" (ajedrez rabioso) por los italianos, "échecs de la dame enragée" (el ajedrez de la reina furiosa) por los franceses.

Esta nueva modalidad de juego tuvo una gran repercusión en toda Europa. Sin embargo, en Rusia se mantuvo el antiguo modelo durante más de dos siglos. Italia se impuso sobre España como el país líder del ajedrez en el siglo XVII. En el siglo XVIII la supremacía pasó a Francia.

Hacia 1840, Londres se convirtió en el principal centro ajedrecístico. El primer torneo internacional de ajedrez se dio lugar en Londres el año de 1851.

El avance fantástico del ajedrez en el siglo XX se demuestra mejor por figuras. Antes de 1923 raramente había más de cuatro torneos internacionales en un año. Entre 1923 y 1939 el promedio era de 6; después de la Segunda Guerra Mundial este número se cuadruplicó; en el año de 1974 escaló a 60; en 1975, a 75 y en 1976, a 100.

A finales de 1990 el número había aumentado a más de 1.000 torneos registrados. En 1924 la FIDE contaba con una docena de países miembros. En 1990 tenía 127. Cada dos años se realiza la "Olimpiada de Ajedrez", un torneo de equipos a nivel mundial. El número de participantes en 1927 era de 16. Por 1990, llegó a alcanzar 108 equipos.

Rusia (antigua Unión Soviética) compitió por primera vez en una olimpiada en el año 1952 ganando todas las ediciones con excepción de dos campeonatos. Solamente durante tres años desde 1948, ha reinado un campeón mundial que no es ruso (soviético). Bobby Fischer (EUA) ganó el título de una manera contundente en 1972 pero no lo defendió en 1975 pasando la corona mundial a Anatoly Karpov que ganó por *default* o incomparecencia de este jugador al evento. En 1985 Karpov pierde el título de campeón contra Garry Kasparov, de 27 años, en una lucha maratónica que se extendió a 72 partidas a partir de Septiembre de 1984.

Un retador es seleccionado después de tres años de torneos eliminatorios y los encuentros dan comienzo con torneos de zona continuando con interzonales y culminando con el torneo de candidatos. Los campeonatos mundiales femeninos se llevan a cabo bajo procedimientos similares. El primer título de campeón mundial de ajedrez data de 1886, pero ha sido conferido

retrospectivamente al año 1866 por acuerdo general. Anteriormente, hubo jugadores que eran reconocidos como supremos en su época. La lista a continuación es aceptada por la mayoría de jugadores profesionales:

Andre Danican Philidor (Francia), Louis Charles Mahe de la Bourdonnais (Francia), Howard Staunton (Inglaterra), Adolf Anderssen (Alemania), Paul Morphy (E.U.A.), William Steinitz (nacido en Austria), Dr. Emanuel Lasker (nacido alemán), José Raúl Capablanca (Cuba), Dr. Alexander Alekhine (nacido ruso), Dr. Max Euwe (Holanda),

Dr. Mikhail Botvinnik (Rusia), Vassily Smyslov (Rusia), Dr. Mikhail Botvinnik, Mikhail Tal (Rusia), Tigran Petrosian (U.R.S.S.), Boris Spassky (Rusia), Bobby Fischer (E.U.A.), Anatoly Karpov (Rusia), Garry Kasparov (Rusia).

Hasta el presente siglo, el ajedrez tradicional era relegado como un juego de las clases ricas y holgadas de la sociedad. Es el deporte nacional de Rusia donde es más popular que el fútbol. Ciertamente, los jugadores rusos de ajedrez han dominado el mundo del Ajedrez desde 1940, aunque su superioridad está siendo rápidamente desafiada por el Reino Unido quien se establece ya como una fuerte nación en este deporte.

El ajedrez no consiste sólo de meros pedazos redondos de madera o piedra, sino individuos con sus propios poderes y atributos. Analizar una partida de ajedrez es primordialmente un ejercicio de lógica, pero lograr un hermoso ataque que culmine en mate o una posición estratégica puede producir una genuina sensación de satisfacción creativa. Existe también el aspecto competitivo del juego. El ajedrez no es un ejercicio solitario, como resolver el acertijo de un crucigrama, sino una batalla entre dos individuos, una lucha de mente y voluntad.

Por encima de todo, el ajedrez provee un sentido de continuidad con el pasado de pertenecer a una gran familia de amantes del ajedrez que se extiende a través de miles de años y que abarca a todas las naciones desde los tiempos de los reyes egipcios hasta el presente (y probablemente mucho tiempo antes).

En la escritura se pueden encontrar partidas jugadas de más de un siglo de antigüedad que aún despiertan admiración en aquellos que los repasan hoy en día. Tal vez un día, jugadores nuevos que estén hoy abrazando al ajedrez, aportarán algo de su propio talento para embellecer la literatura de este fascinante juego.

El ajedrez tradicional es uno de los juegos de mesa más jugados a nivel mundial. Posee un antiguo y distinguido linaje que ha sido desarrollado por más de cinco siglos. La sabiduría de antigüedad le ha sido legada a generaciones progresivas. De los varios juegos de tablero occidentales, el ajedrez es el rey.

Es el que más se practica ampliamente y tiene la teoría más documentada y cuidadosamente escrita que lo respalda. Goethe llamaba al ajedrez "la piedra angular del intelecto".

Podemos considerar que el ajedrez es una de las creaciones más extraordinarias de la historia de la humanidad. Es historia, arte, cultura, deporte y ciencia.

INTRODUCCIÓN

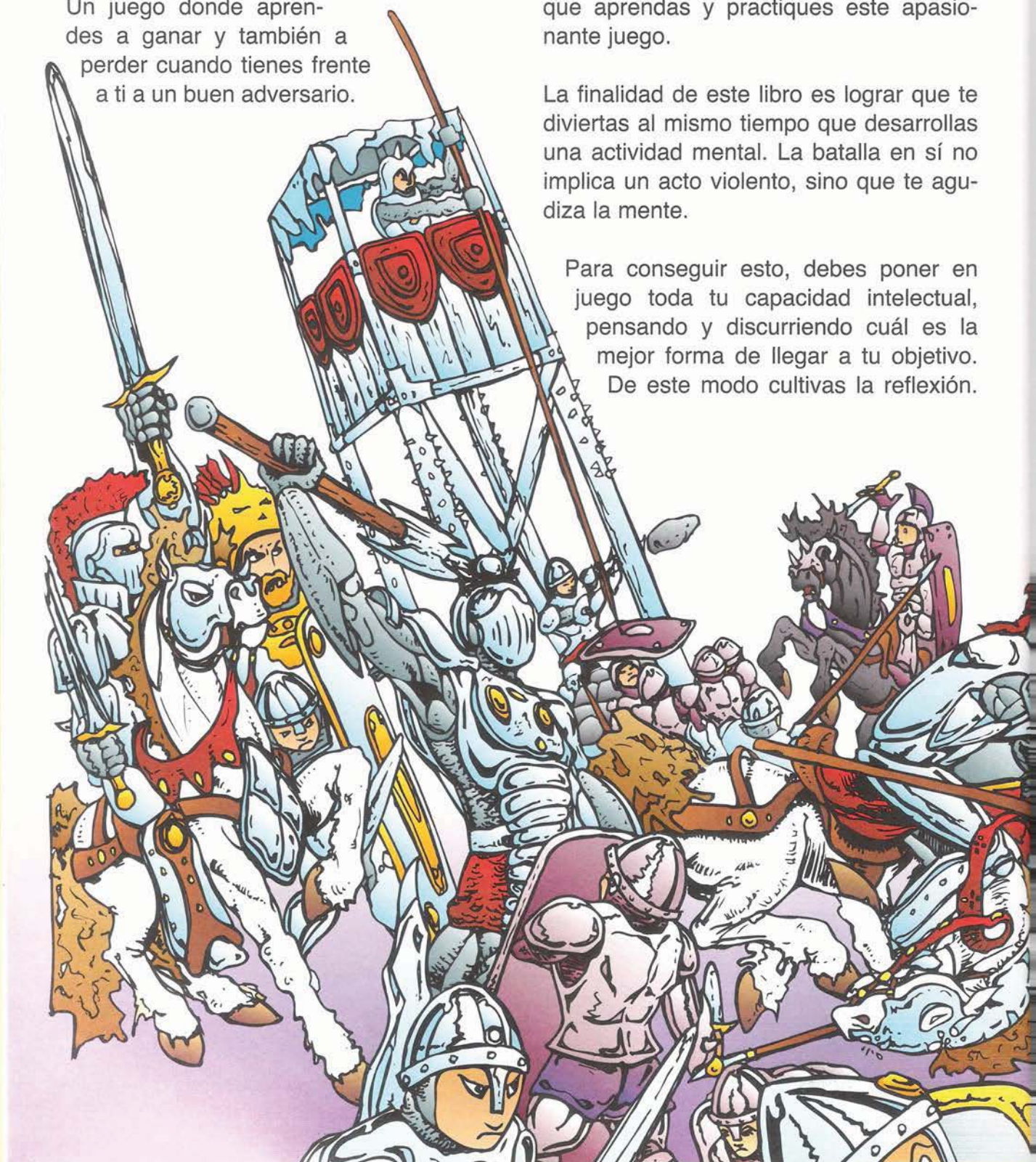
Un juego apasionante, porque es en sí una batalla, una batalla entre caballeros donde prima el cálculo, la estrategia, el riesgo y la valentía.

Un juego donde aprendes a ganar y también a perder cuando tienes frente a ti a un buen adversario.

Este libro ilustrado al modo de una batalla entre caballeros medievales imaginarios te enseñará desde el principio los elementos, las reglas y las jugadas básicas para que aprendas y practiques este apasionante juego.

La finalidad de este libro es lograr que te diviertas al mismo tiempo que desarrollas una actividad mental. La batalla en sí no implica un acto violento, sino que te agudiza la mente.

Para conseguir esto, debes poner en juego toda tu capacidad intelectual, pensando y discurriendo cuál es la mejor forma de llegar a tu objetivo. De este modo cultivas la reflexión.



Este juego está muy extendido por todo el mundo. Es una diversión que une a gentes de diferentes idiosincracias y edades: no es difícil encontrar a personas mayores jugando con niños. No simplemente por el hecho de entretenerse, sino por el desafío que provoca entre jóvenes y adultos.

Por otro lado, es un deporte que enfrenta a jugadores de todo el mundo. Al igual que otro tipo de actividades debería comenzarse a practicar en las escuelas y continuarse en los estudios superiores. La violencia de los deportes quedaría reducida, en este caso, al tablero.

Por último, te recomendamos que utilices esta obra como un «libro de consulta», al que tendrás que recurrir cada vez que lo necesites, hasta que hayas llegado a un completo dominio. Asimismo te deseamos que pongas mucha voluntad en este empeño.



HISTORIA DEL JUEGO

El origen de este juego es una gran incógnita, aunque suponemos que nació como juego de estrategia militar. Comenzó a practicarse hace unos 2.200 años a orillas del Ganges, siendo los budistas quienes lo ejercitaron y difundieron, probablemente aprendido de otras civilizaciones. Este primitivo juego difiere bastante del moderno. Al parecer, aquel se jugaba con dados, haciendo depender del azar el movimiento y la suerte. Había cuatro bandos combatientes o frentes de batalla alineados dos a dos y formados por un menor número de piezas de las que conocemos hoy en día. Más tarde se suprimieron los dados y sólo

quedaron dos bandos, por lo que el juego llegó a adquirir un aspecto más parecido al actual.

Se introdujeron procedimientos como el enroque, la ampliación del campo de acción de la dama, etc.

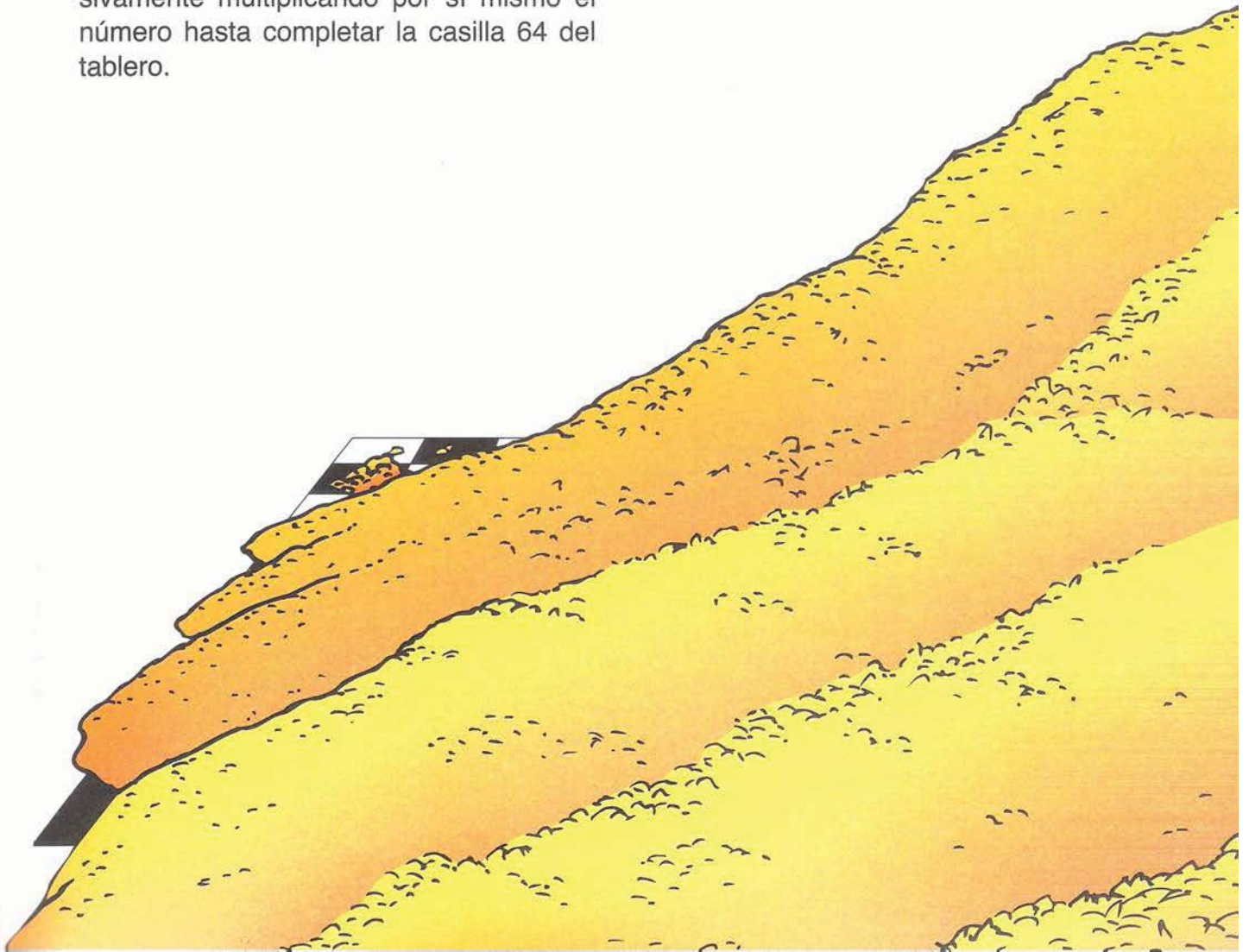
Hace unos 500 años el juego del ajedrez tenía ya la fisonomía actual. Precisamente fueron los budistas quienes lo transmitieron por el continente asiático, y no fue hasta que cayó en conocimiento de los árabes, al conquistar Persia en el siglo VII, cuando alcanzó un gran esplendor. Entre los grandes jugadores se encuentran muchos califas y visires. Desarrollaron e idearon grandes partidas y bellos finales de juego. También este apasionante juego se propagó por toda Europa gracias a los árabes, cuando éstos conquistaron España. Se ajustó inmediatamente al gusto de los señores feudales europeos. Desde esa época no se ha dejado de practicar en los cinco continentes y no ha sufrido modificaciones desde entonces.



La leyenda del grano de trigo

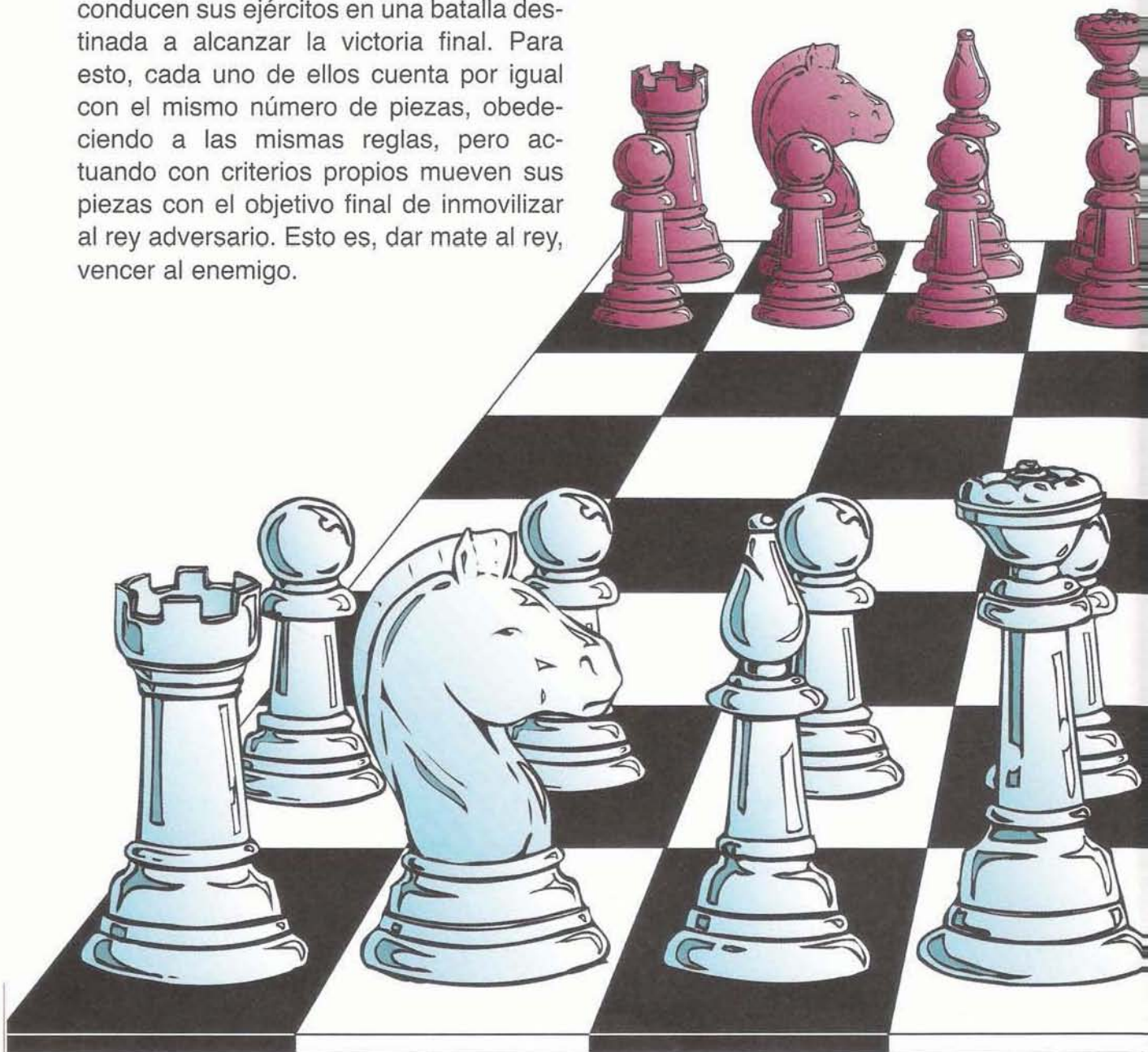
Una leyenda de origen hindú nos revela al creador del juego del ajedrez: Sissa. En la corte de un rey de la India, Sissa, encargado de la educación del príncipe, ideó, precisamente para demostrar que un rey no es nada sin el apoyo de sus súbditos, un juego: el ajedrez. Maravillado por el juego, el príncipe ofreció a Sissa lo que éste quisiera pedirle. Sissa, que era muy sabio e inteligente, le solicitó un grano de trigo para la primera casilla del tablero de ajedrez, dos para la segunda, cuatro para la tercera, ocho para la cuarta, y así sucesivamente multiplicando por sí mismo el número hasta completar la casilla 64 del tablero.

Al príncipe le pareció que el deseo de su maestro era muy modesto, pero sumando, calculando y multiplicando no tardó demasiado en darse cuenta de lo imposible que sería concederle el deseo, pues necesitaría al menos 18.446.744.073.709.551.615 granos de trigo. Esto implicaría tener que sembrar la tierra de 76 planetas como el nuestro.



PRESENTACIÓN

El juego del ajedrez es un ejercicio para desarrollar la inteligencia. Generalmente, se juega entre dos personas; una de las cuales juega con las piezas blancas y el otro con las piezas negras. El soporte físico del juego es un tablero dividido en 64 casillas cuadradas iguales pintadas alternativamente en blanco y en negro. En este espacio se enfrentan dos inteligencias, dos jugadores que al modo de generales conducen sus ejércitos en una batalla destinada a alcanzar la victoria final. Para esto, cada uno de ellos cuenta por igual con el mismo número de piezas, obedeciendo a las mismas reglas, pero actuando con criterios propios mueven sus piezas con el objetivo final de inmovilizar al rey adversario. Esto es, dar mate al rey, vencer al enemigo.



En el ajedrez hay 32 piezas en total, divididas en dos bandos: 16 blancas y 16 negras.

Blancas:

Negras:

1 rey



1 rey



1 dama



1 dama



2 torres



2 torres



2 alfiles



2 alfiles



2 caballos



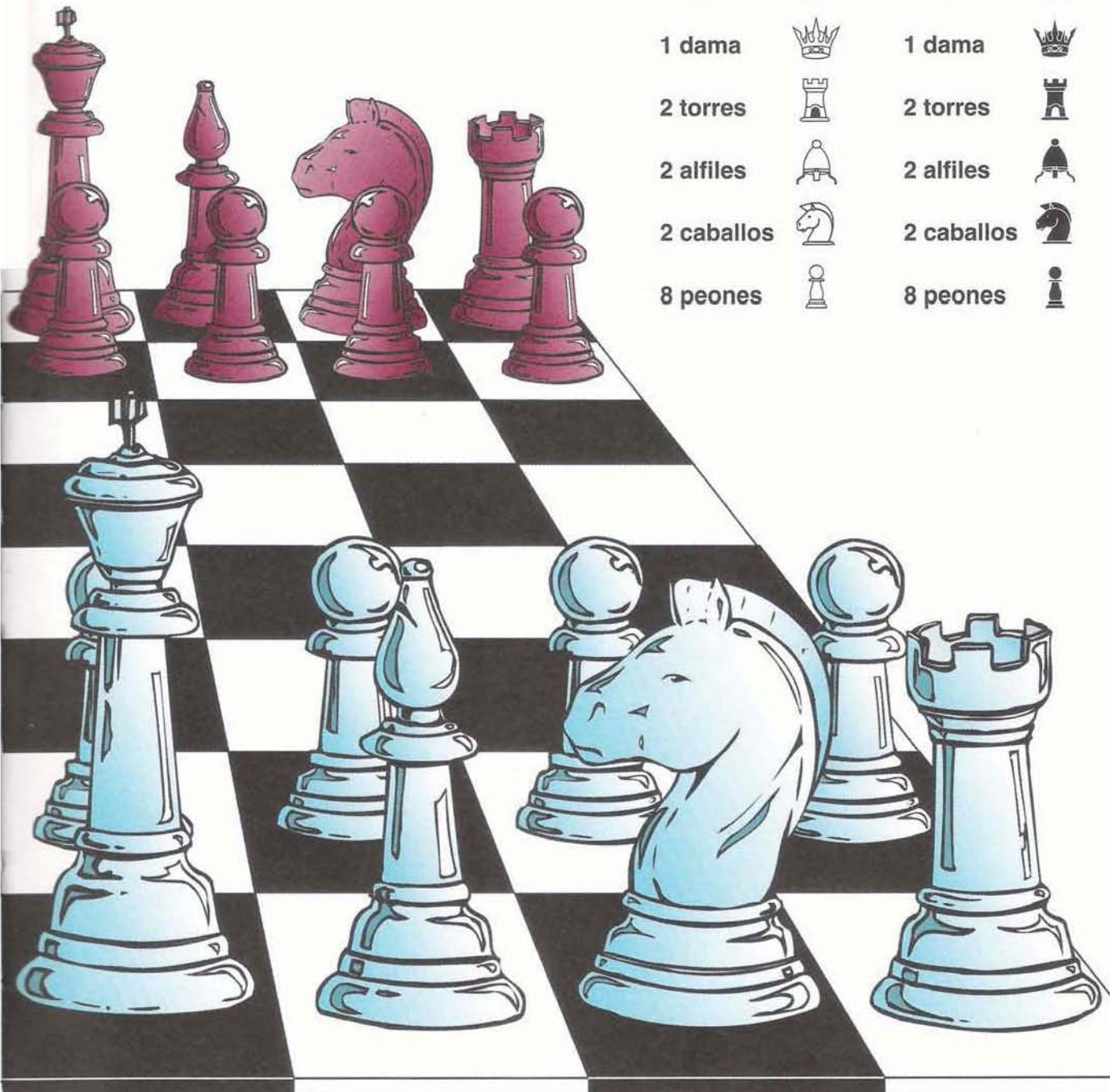
2 caballos



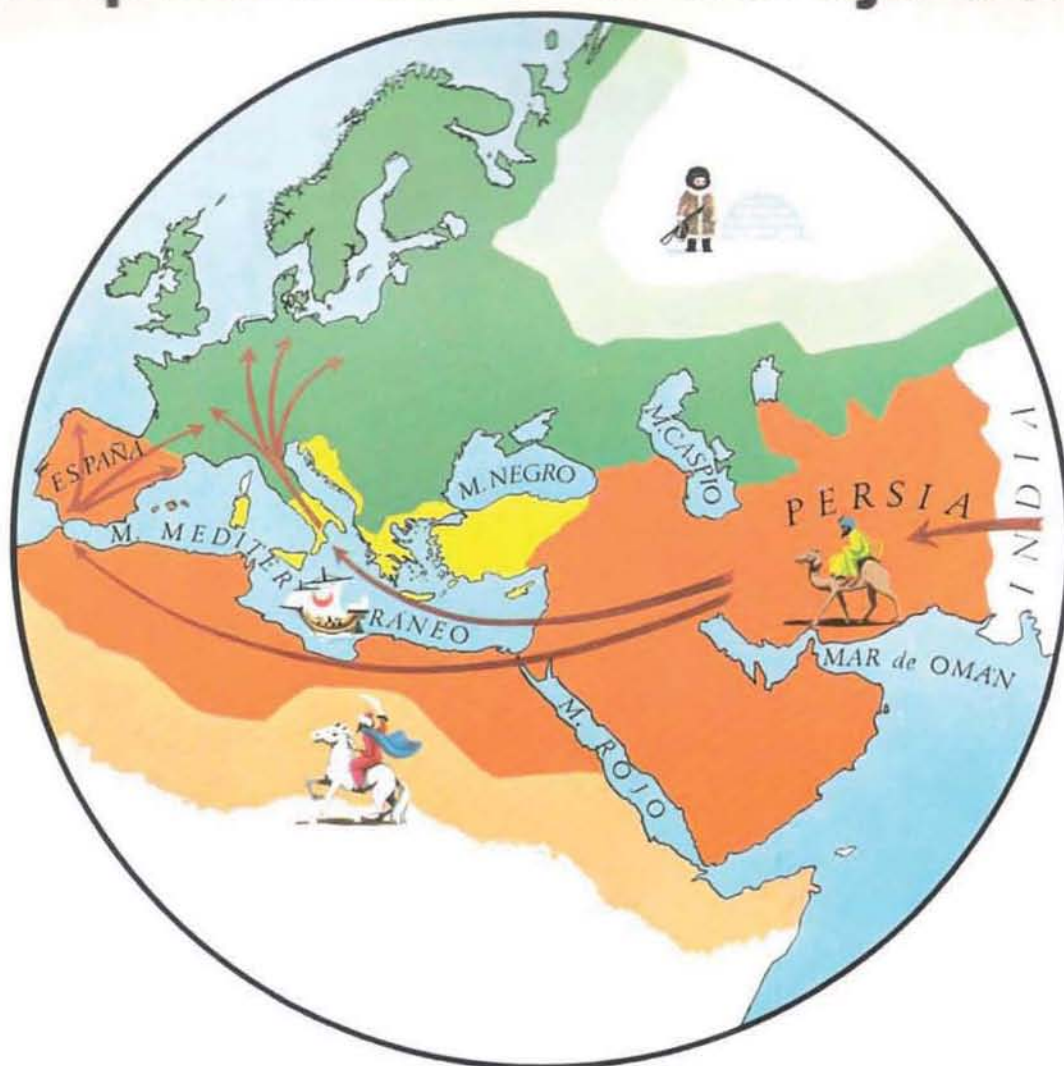
8 peones



8 peones



pequeña historia del ajedrez



Es creencia general que el ajedrez tuvo su origen en la India, a orillas del río Ganges. Las piezas no eran exactamente como las de ahora: consistían en elefantes, jinetes, carros y soldados de a pie, según la formación tradicional del ejército indio. El juego consistía en enfrentarse a dos de tales ejércitos, cada uno de ellos bajo las órdenes de un rey y de un ayudante o general (papel que mucho más tarde pasaría a desempeñar la reina o dama). Muy conocida es la leyenda según la cual fue un bramán indio quien inventó el ajedrez para divertir a su rey. Este quedó tan complacido por el juego que prometió al bramán darle lo que quisiera. El bramán —que debía ser un excelente matemático— pidió algo aparentemente muy sencillo: un grano de trigo para la primera casilla, dos granos para la segunda, cuatro para la tercera, ocho para

la cuarta y así, siempre el doble para cada casilla, hasta la sesenta y cuatro.

Cuando los sabios de la corte echaron las cuentas, vieron que habría que sembrar sesenta y cinco veces toda la superficie de la tierra para conseguir tanto trigo: salían más de dieciocho trillones de granos.

Todo esto ocurría más o menos hacia el siglo V de nuestra era. Cien años más tarde, el ajedrez pasaba a Persia —el país que hoy conocemos como Irán—, y de allí se fue extendiendo por todo el mundo árabe.

El ajedrez tuvo grandes adeptos entre los árabes, hasta el punto que muchas leyendas de *Las mil y una noches* tienen este juego como principal argumento. Fueron ellos quienes hacia el siglo IX lo trajeron a Europa a través de España e Italia. Posteriormente pasaría al continente americano.

Son muchísimos los personajes históricos que fueron a la vez expertos jugadores de ajedrez: desde santos, papas, reyes y emperadores, políticos y guerreros, filósofos y escritores, científicos y artistas, su relación sería interminable.



HISTORIA

Los orígenes del ajedrez son poco claros. Su invención se atribuye a diversos pueblos de la antigüedad.

"El libro de los muertos" del antiguo Egipto cita un juego con tablero y piezas como una de las recompensas para la otra vida que debían ser colocados junto con la momia. En el Museo Británico se encuentra una caja de momia, datada en unos 5500 años, en cuyo interior está pintado un tablero de cuadros blancos y negros y unas piezas de dos colores, rojas o negras.

Lo que realmente está más claro es que en el siglo V el ajedrez ya era conocido en el norte de la India.

Desde aquí pasó a Persia donde lo adoptaron los árabes y éstos lo divulgaron por Occidente con anterioridad a las Cruzadas, las cuales contribuyeron después a su mayor difusión entre los príncipes y las clases sociales más altas.

El ajedrez fue introducido en Europa por los árabes a través de España en el siglo IX. Durante los siglos XI y XII es en España donde este juego alcanza un gran auge y donde se describe en tratados las peculiaridades del juego.

Uno de los tratados que aún se conserva en la Biblioteca de El Escorial es "El libro de ajedrez, dados y tablas" (1283), traducido y adaptado por Alfonso X el Sabio.

A partir del Renacimiento fue adquiriendo cada vez mayor auge, que no ha pasado como juego, sino que ha ido cogiendo adeptos de diferentes clases sociales, ya que en siglos pretéritos sólo era un juego de la alta burguesía.

ACTIVIDADES

1. COMPLETA. Los orígenes del ajedrez son. _____
2. Nombra, al menos 3 pueblos de la antigüedad. _____
3. ¿Qué sucedía con el ajedrez en el siglo V en el norte de la India? _____

4. ¿Qué se encuentra, con respecto al ajedrez, en el **Museo Británico**? _____

5. ¿Qué libro del **antiguo Egipto** cita un juego con tablero y pieza? _____

6. ¿Quiénes **introdujeron** el ajedrez en Europa? _____

7. ¿En qué siglo? _____

8. ¿Qué país europeo fue el primero en conocer este juego? _____

9. Con respecto al ajedrez, ¿qué sucede en **España** durante los siglos **XI** y **XII**? _____

10. Busca en el diccionario el significado de **Cruzadas** y explícalo con tus propias palabras. _____

11. ¿Qué se encuentra en la Biblioteca *de El Escorial*? _____

12. Explica con tus propias palabras qué sucede a partir del **Renacimiento**. _____

13. ¿Qué quiere decir *siglos pretéritos*? _____

14. Busca en el diccionario el significado de **burguesía** y luego explícalo con tus propias palabras. _____

LEYENDA

Hay una hermosa leyenda acerca de la invención del ajedrez:

“Había una vez un rey muy altivo que se llamaba Schiram. El pueblo, debido a su soberbia, estaba muy triste. El monarca no contaba con nadie para resolver los asuntos del país, ni siquiera con sus consejeros. Era, por así decirlo, un rey absoluto.

Un día el soberano reunió a todos los brahmanes o sacerdotes sabios y les pidió que ideasen un juego para divertir a su pueblo. A cambio les prometió que premiaría al mejor inventor con lo que él pidiese.

Sissa Ben Dahir era un brahmán que tenía buen corazón e ideó un juego donde el rey era la pieza más importante pero no la más poderosa; no podía atacar, ni siquiera defenderse sin la colaboración de las otras piezas. Tan pronto como recibiera **jaque mate** el juego se terminaba aunque hubiese otras muchas piezas en el tablero.

Tanto le gustó a Schiram este juego que prometió a Sissa darle la recompensa que quisiera.

Sissa le pidió, para darle una lección al monarca, una cosa muy sencilla:

un grano de trigo por la primera casilla del tablero del juego;
dos por la segunda;
cuatro por la tercera;
ocho por la cuarta;

y así, sucesivamente, doblando cada vez la cantidad anterior en cada casilla hasta completar las sesenta y cuatro.

El soberano aceptó encantado tal proposición. Reunidos los sabios encargados por él de hacer los cálculos, necesitaron varios días y la ayuda de un célebre matemático llegado de tierras lejanas. Después de tres días de cálculos matemáticos finalizaron la operación y les dio como resultado de la misma el número: 18.446.744.073.709.551.615

Era el equivalente al total de granos de trigo. Cuando se presentaron ante el rey para comunicarle el resultado de las operaciones que durante tres días habían estado efectuando, uno de ellos adelantándose le dijo:

- _ A pesar de tu poder y riqueza, oh majestad, no podrás suministrar tal cantidad de trigo.
- _ ¿Cómo es posible? -preguntó el rey.
- _ Majestad -habló el matemático venido del país lejano-, si quisieras satisfacer por completo esta recompensa, tendrías que empezar por mandar secar los ríos, los lagos, los mares y océanos, luego derretir las nieves y los hielos que recubren las montañas, y por fin transformarlo todo en campos de trigo. Y después de haber sembrado 73 veces seguidas el conjunto de esta superficie, es cuando podríais saldar tan inmensa deuda.

Entonces el rey se dio cuenta que así no podía seguir reinando. Llamó a todos sus consejeros y les prometió que a partir de ese instante todas las cosas iban a cambiar empezando por él mismo. Oiría los consejos y se dedicaría por completo a lograr el bienestar de su pueblo”.

(Nota: en el momento que se desarrolla esta leyenda el mundo conocido era mucho más pequeño que el actual).

Veamos ahora, para hacernos una idea más aproximada de la cantidad de granos de trigo que Sissa le pidió al rey, ejemplos y conclusiones realizadas según cálculos matemáticos:


- 📖 El *Manual de Paluxie* señalaba que harían falta 240.000 años de cosechas equivalente a la de 1909 en España para satisfacer a Sissa.
- 📖 Según cálculos del matemático *Lodge* que escribió en *The Oxford Companion to Chess*, el número de granos de trigo sería suficiente para cubrir Inglaterra con una capa de 10 m de grosor.
- 📖 El diccionario *Espasa Calpe* dice que "para producir esa cantidad habría que sembrar 76 veces todos los continentes de la Tierra. Para almacenar el trigo se necesitaría construir un granero de 5 metros de ancho, 10 metros de largo y 300.000.000 de Km de alto, es decir, dos veces la distancia de la Tierra al Sol".
- 📖 Carlos Frabetti en el *Tablero Mágico* comenta que se necesitarían entre 500.000 y 600.000 millones de años para contar grano a grano, empleando un segundo para contar cada grano.


(Julián Alonso Martín, Especial Ocho x Ocho)

- 📖 Ricardo Calvo prefiere la comparación calculada por W. Haas, publicada en la revista *Europa Rochade*, 1982 y que dice así:

"Un tren de mercancías que circulase ante nosotros cargado con la cantidad de trigo total a 80 km/hora, o sea, dos vagones por segundo (cada vagón cargado con 20 toneladas), tardaría en pasar, no días ni semanas, sino 730 años más algunos días de resto decimal".

(HISTORIA 16).

-  Una multinacional que tenga un beneficio neto de 100.000.000 de pesetas diarias, tendría que estar trabajando durante más de 505.000.000 de años para reunir dicha cantidad.

-  Esa misma cantidad de trigo si se convirtiese en pesetas serviría para cubrir durante más de 1 millón de años los Presupuestos Generales del Estado Español de 1998.

OPERACIONES QUE REALIZARON LOS SABIOS

CASILLAS	RESULTADOS
1	1
2	2
3	4
4	8
5	16
6	32
7	64
8	128
9	256
10	512
11	1.024
12	2.048
13	4.096
14	8.192
15	16.384
16	32.768
17	65.536
18	131.072
19	262.144
20	524.288
21	1.048.576
22	2.097.152
23	4.194.304
24	8.388.608
25	16.777.216
26	33.554.432
27	67.108.864
28	134.217.728
29	268.435.456
30	536.870.912
31	1.073741.824

32	2.147.483.648
33	4.294.967.296
34	8.589.934.592
35	17.179.869.184
36	34.359.738.368
37	68.719.476.736
38	137.438.953.472
39	274.877.906.944
40	549.755.813.888
41	1.099.511.627.776
42	2.199.023.255.552
43	4.398.046.511.104
44	8.796.093.022.208
45	17.592.186.044.416
46	35.184.372.088.832
47	70.368.744.177.664
48	140.737.488.355.328
49	281.474.976.710.656
50	562.949.953.421.312
51	1.125.899.906.842.624
52	2.251.799.813.685.248
53	4.503.599.627.370.496
54	9.007.199.254.740.992
55	18.014.398.509.481.984
56	36.028.797.018.963.968
57	72.057.594.037.927.936
58	144.115.188.075.855.872
59	288.230.376.151.711.744
60	576.460.752.303.423.488
61	1.152.921.504.606.846.976
62	2.305.843.009.213.693.952
63	4.611.686.018.427.387.904
64	9.223.372.036.854.775.808+
	9.223.372.036.854.775.808=

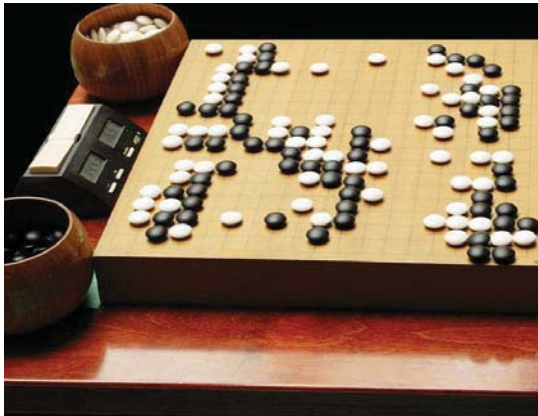
18.446.744.073.709.551.615

The Origins of Chess

Dr. Nicolas Spficas

The origins of various games are very important, because they reflect each society's culture. When it comes to chess especially, they are of even greater importance, given that it is the most popular game in the world.

Many decades of books, essays and studies have been written about its invention and origins. Chess copies real life and by playing one tries to understand it better. Friedrich Schiller's opinion is that man only feels complete when playing, maybe because competition is part of his nature. Other games also correspond to models of reality, like e.g. Weiqi (known in the West as Go).



This game's purpose is to improve the understanding of the force of water and to emphasise the need to be awake in controlling the flood. Inventing a game has never been an isolated incident. It is more of a social than individual triumph. And the difficulty of its conception is found in the archetype. It is easier to invent something that has an archetype, like squash.



The game imitates the way the prisoners in America played, who, due to lack of opponent, hit the ball at the prison yard's barbed wires.



Exactly due to lack of a certain archetype, chess has had many variations. Each variation had its own name. Today we tend to relate those similar games to find their origins.

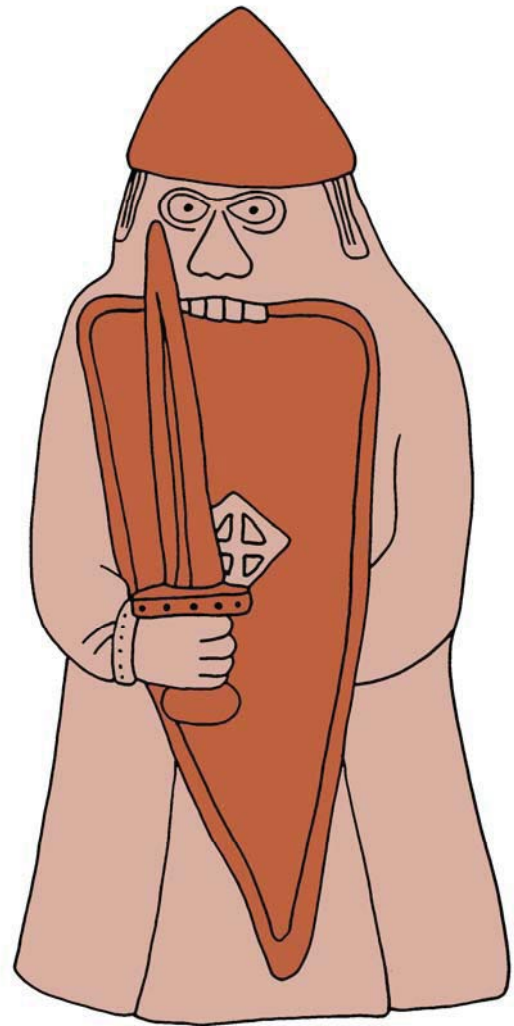
In all ancient cultures we find war board games which are nowadays a part of everyday life, with the difference that during centuries they transformed from war games to spiritual activities.

Historically, chess is classified as a war game and is considered a game of battle without blood, a spiritual conflict between two opponents, where each one controls a small size force. The two sides are of the same force in a battlefield of 64 squares. Over time, this war game has evolved into an art with the form of a game and includes every athletic feature.

Each side consists of sixteen pieces, a king, a queen, two rooks, two bishops, two knights and eight pawns. In formal chess games the chessboard and the pieces must adhere to certain standards, considering the material, colour and dimensions. However, beyond competitive chess there is a variety of pieces and figures that reflect each society's history and culture. Moreover, in western cultures, the opposing side was mainly the country's enemy. In this picture



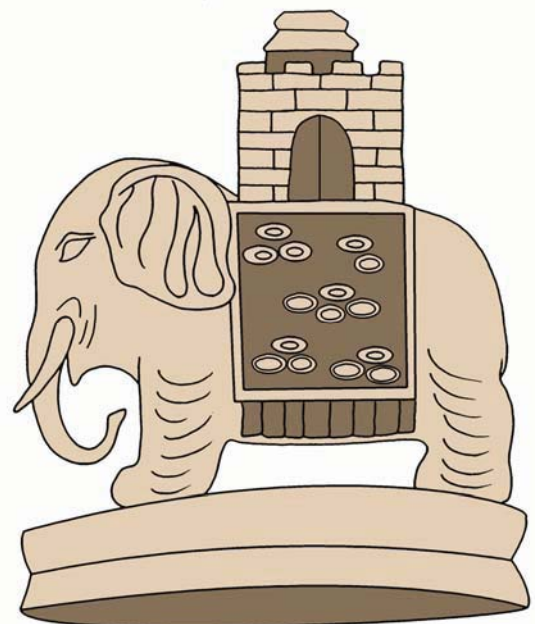
we see a King from Rajasthan. This one



This picture



shows a Scandinavian Queen made of ivory from a set known as 'Lewis' which is dated at the end of the 12th century. From the same set is the Scandinavian Rook.



shows an ivory Bishop from North China dated around 1790 and this one



shows an ivory Chinese Knight. The next picture



shows a Gallic pawn manufactured at the beginning of the 19th century.

There is historical evidence that a premature four part Indian Chess four-handed, meaning with four sides, was not similar to the one routed in Persia. At four-handed, each side consisted of eight pieces (a King, an Elephant, a Knight, a ship and four soldiers) in distinct colours. However, this game is considered as the only close variation of two-handed, meaning two sides, which shows some similarities to modern chess.

In the sixth century a premature form of chess was already known to northwest India as Chaturanga, when chess was spread in Persia. This premature Sanskrit name of the game means four 'angash', four forces-sides, which consisted, in the Indian army, of Chariots (represented by the Rooks), Cavalry (Knights), Elephants (known in the West as Bishops) and soldiers (pawns). This army structure was used by the Indians to represent the game. Alexander the Great faced these four forces of the Indian army in 327 B.C. when he invaded India. Specifically, sovereign Poros's army consisted of 1.000 chariots, 3.000 knights, 130 elephants and 50.000 soldiers.

After the Arabs conquered Persia, chess, then known as Chatrang, spread to the whole Islamic empire under the Arabic name Shatranj. In the eighth century it was known at Medina and Mecca, and then spread to Syria and North Africa.

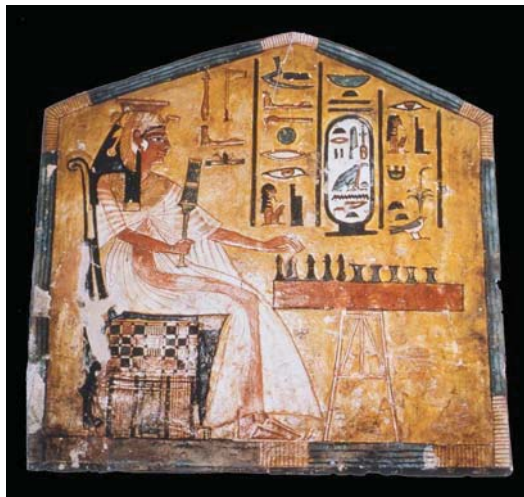
From North Africa chess spread to Spain through the Moors and to South Italy and Sicily through the Saracens. It spread widely in Western Europe and by the eleventh century it was already known in England. During the first half of the twelfth century chess already appears in artwork in Italy and France

Gareth Williams suggests that beginning from India the game was known in Mongolia in the seventh century and from there spread to Russia.

From India it also spread to Sumatra and then to Borneo and the Himalayas. He also believes that the similar Chinese chess is probably a variation of the Indian and that it was known to Japan through Korea in the thirteenth century.

Several researchers have investigated board games of ancient times. The most complete study about chess variations is the one by Harold Murray which in approximately 900 pages deals not only with its origins, but also its evolution. From her point of view, Colleen Schafroth considers that the true origins of chess are yet unknown until more archeological or historical evidence arises. David Li in *The Genealogy of Chess*, through Western bibliography and with certainly deeper study than Williams and Schafroth, mentions that other countries also claim its origins, but that is less likely.

The writer estimates that in the most primitive form of chess, the two armies' sides must include the Elephant and the Knight. Many ancient games like Egyptian senet



and the game 'pessoi' in ancient Greece were games requiring skill, like checkers and/or speed like backgammon, so we should not relate them to chess. Unfortunately the board games that appear in figures on ancient Greek pots do not provide information regarding their rules of play.



The making of the legend of the origins of chess is due to the fact that the researchers, like the players in the Islamic world, wrote widely about games and biographies of excellent players and presented great chess problems of their time, which affected the Western culture, without minding the origins of the games. The same happened in the West, where the Arabic chess work was continued from the end of the thirteenth century, people working on the games, chess problems and endgames - which are based on Arabic Mansubas - that attracted attention and helped in chess study composition. Mansuba in Arabic means 'something made', meaning a preconstructed position having an instructive goal.

During recent decades, many historians have studied the origins of chess and several countries, among which Greece, claim their roots. The prime reason for which is that the country that created chess must have had a developed army, therefore a formed society and a certain cultural development.

Very soon chess became a source of inspiration in every form of art; at first in literature and painting and then in music, sculpture, theatre, dancing and cinema. During the twentieth century, after accepting the speed of light and the theory of relativity, the game has penetrated modern science, as a close relation was detected between measures of matter, time and space with the corresponding chess measures expressed by the great chess player William Steinitz: material, time and space.

The history of chess follows its time, affects it, and is affected by it and changes. The moves, the theory and the time of thinking of the game, vary according to the social, political, industrial and technological evolution and are adapted to the demands of the players and also the spectators. This makes his old royal game, among other things, contemporary, resulting in an increasing number of admirers each day.

Officially the first World Champion is the Austrian born William Steinitz who won the title on the 29th of March in 1886 and held it until 1894. Thirty years later, specifically on the 20th of June 1924, the International

Chess Federation was founded, known as FIDE (Fédération Internationale des Echecs), which is the world governing body of chess.

Although the Greek Chess Federation (ESO), the highest administrative form of Greek chess and a factor in the game's mass spread, was founded as recently as 1948, as Turkish dominance delayed the country's cultural development, today the chess level is internationally recognized and appreciated. The President, Georgios Makropoulos and the Federation's people have contributed greatly to the evolution and promotion of the game. We should also mention that at the beginning of 2007 it consisted of around 250 active chess clubs.

We can divide the history of Greek chess into three periods: The first one was before the ESO foundation, which unfortunately consists of very few and scattered pieces of information in non chess sources, from which we are unable to form a full picture.

The second period covers the time from the ESO foundation to the fall of dictatorship and the third one after the political changeover, continues until now and is considered to be the most productive one.

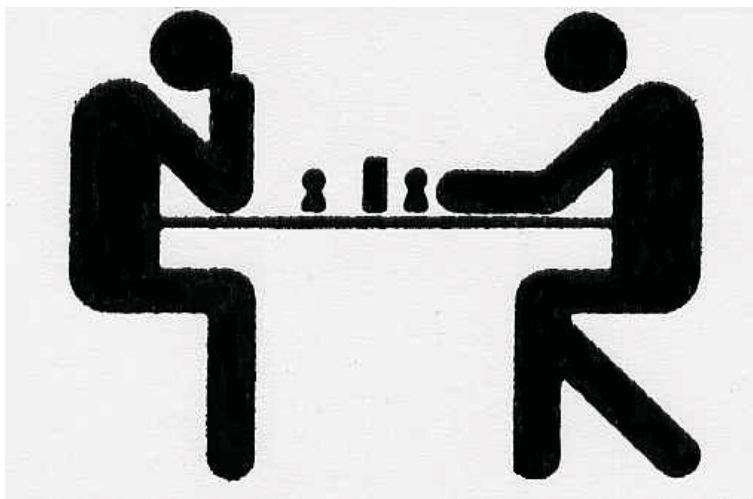
The first Greek tournament is found in Piraeus in 1926, while the first strong tournament and first national championship, was organised in Athens, at the beginning of 1934.

During recent years, the number of players in our country has increased significantly and the quality level appears to be constantly

improved. Championships between chess clubs are part of the main organization, accompanied by open tournaments, some of which have formed a tradition, local individual championships in big areas as well as the closed Greek Championship. In many cities there are chess clubs with classes for children and systematic training.

Determining factors in the rise of Greek chess are, among other things, the growing Greek chess bibliography, the visits of World Champions to our country (Fischer, Karpov, Kasparov, Spassky and Smyslov) and the foreign coaches of our national team. We should mention that the two chess Olympiads in Thessaloniki, in 1984 and in 1988, have been top events and they have contributed greatly to the sport's rising development.

The players' results, both men and women, in chess Balkaniads, in the Europeans, and also in the last World Team Championship have shown that Greek chess is internationally respected. The results of the young age groups are also worthy of note and our opinion about the future is exactly the same as the one stressed by Christos Kefalis: Greek chess faces the challenges of spreading chess among the youth, becoming part of the school curriculum, finding financial funding, refreshment of clubs afflicted by recession and the cancellation of state funds, organization and improvement of structure (coaches, bibliography etc.). Establishing success and further improvement depend on solving these.





FIDE Trainers' Commission
Licensed Chess Trainers Worldwide
Information & Resource Centre
trainers.fide.com



Lesson 1st* Category: Basics * Title: Learning Chess - Origins & Myths - The Chessboard

Learning Chess

Chess is not just any board game. It is a spiritual sport which reasonably is considered the expression of spiritual athleticism for centuries. It is maybe the only human invention, that really gets away from the tyranny of luck and grants the glory of victory only to superior intelligence. We would offend chess if we called it just a 'game'. The way it has developed, it is also a science, an art.

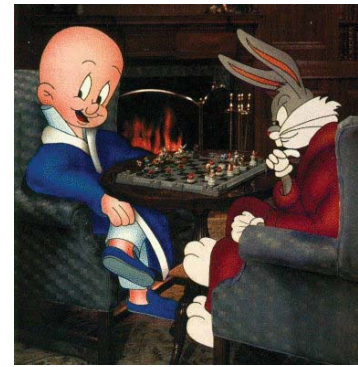
If we wished to define the identity of chess, we should present it as a game-sport, with scientific structure, with fine art features, which stresses cultural and recreational components, with strong social interest and a very important influence on education. So, chess is all these combined, but it is even more. It is a way to live.

Chess theory consists of a whole philosophy, which teaches how to face even the most difficult of situations, always depending on our abilities, as they have been cultivated through chess. This is why millions of people around the world, learn to play chess and never abandon it.

Chess, as a sport and science, offers the most in the teaching process and spiritual development, at each level of education.

- Teaches us to work in a resourceful and scientific manner.
- Teaches self-control.
- Nurtures moral values, such as determination, diligence, assiduity, self-criticism and objectivity.
- Advances social integration, through working in groups, taking responsibilities and imparting knowledge and experience.
- Absorbs aggression and helps in understanding and getting familiar with methodical ways of thinking.
- Improves the length of mental concentration and working.
- Develops critical thinking, as the chess player works on observing, comparing, classifying, prioritising, assuming and predicting, analysing and verifying.
- Improves the abilities of memory and creative imagination.
- Develops logical-mathematical thinking and ability in problem solving
- Teaches attaining desirable goals, through the development of individual skills, without the interference of any kind of luck.

Studies in American universities have shown that the students who play chess have a higher performance in their finals by about 17%! For all the reasons mentioned above, many Ministries of Education in various countries grant the champions of the Youth Individual Championships bonuses for their studies.



Origins & Myths

There are many stories about the origins of chess, most of which are not true. There is some portion of truth in those myths, but often there is also a lot of imagination of the people that made them up.

One of the best stories is about a wise Brahman and his Maharaja, who lived in India. The Brahman was called Sissa and by order of the Maharaja, designed a game similar to real battle. This game looked like a false war and was played on a piece of wood, just like modern chessboards.

The Maharaja was so excited that he told the Brahman he could have anything he asked for. To the Maharaja's great astonishment, Sissa did not ask for gold, valuable stones or anything with great value in his kingdom. Sissa just wanted to have some rice, which was and still is part of the basic nutrition in the countries of Eastern Asia. All Sissa wanted was to be paid using the battle field on which the game he created is conducted. He asked for one grain of rice on the first square, two grains of rice on the second square, four grains on the third, eight on the fourth and so on constantly doubling the quantity.

The Maharaja was very pleased; because he thought this way he would have a beautiful game at an exceptionally low cost. He told Sissa to go down to the palace store and get paid by his servants immediately. Then Sissa explained that this was not possible, because the total amount of rice grains needed to pay him was 18,446,744,073,709,551,615.

This amount of rice did not exist, not only in his kingdom or the other kingdoms of India by that time, but not even in the whole world! Even if it had existed, the whole of the king's riches would not be enough to buy that much rice.

The story tells that the Maharaja did not know what to admire the most, Sissa's invention or his cleverness in being paid! He gave him a big farm and enough presents to live comfortably for the rest of his life. He, however, did not want to leave his Maharaja and stayed with him to advise him in times of trouble.

The game made by Sissa was the ancestor of chess. After a few changes in the way the pieces move, which took whole centuries to be accepted, modern chess appeared around 1500, now with many millions of players and fans. Even if Sissa did not actually exist, the ideas of his story are still alive.

