

TRATADO HIPERMODERNO DEL JUEGO DE DAMAS



José Luis González Sanz

1ª EDICIÓN: AGOTADA

2ª EDICIÓN: AMAZON

ÍNDICE

1. - Sobre el Juego de Damas.
2. - Origen e historia.
3. - Reglas del Juego de Damas Españolas o Clásicas.
4. - Distintas variantes del Juego de Damas original o clásico.
 - 4.1. – Gana-Pierde
 - 4.2. – Checkers
 - 4.3. – Internacional 64 casas
 - 4.4. – Internacional 100 casas
- 5.- Convenios
- 6.- Damas y Matemáticas.
 - 6.1.- Teoría de juegos y suma cero.
 - 6.2.- La apertura
 - 6.3.- Movilidad de las piezas
 - 6.4.- Número mínimo de damas atacando todos los escaques
 - 6.5.- Número máximo de damas atacando todos los escaques (una por diagonal)
 - 6.6.- Combinaciones de “x” damas sin ocupar la misma diagonal
 - 6.7.- Número de damas necesarias para capturar a una en tableros de lado ≥ 8 .
 - 6.8.- Vértices de equiláteros
 - 6.9.- El tablero de Gomory
 - 6.10.- Particiones de tablero

7.- Damas y Psicología.

7.1.- Introducción

7.2.- Factores individuales

7.2.1.-Atención:

7.2.1.1.- Inestabilidad.

7.2.1.2.- Estrechez.

7.2.1.3.- Dispersión.

7.2.2.- Motivación.

7.2.3.- Memoria

7.2.3.1.- Amplitud

7.2.3.2.- Persistencia

7.2.3.3.- Consistencia

7.2.3.4.-Especificidad

7.2.3.5.- Numérica

7.2.3.6.- Del tablero

7.2.4.- Capacidad combinativa

7.2.4.1.- Rapidez.

7.2.4.2.- Profundidad.

7.3.- Errores en el aprendizaje.

7.3.1.- Basados en condicionamientos.

7.3.2.- Basados en la inferencia selectiva

7.3.3.- Basados en la generalización excesiva

7.3.4.- Basados en la creencia en los dogmas

7.3.5.- Basados en la combinación

7.3.6.- Basados en la utilización del tiempo.

7.3.7.- Indefensión aprendida.

7.3.8.- Conflicto aproximación-evitación.

7.4.- Aspectos influyentes relacionados con la personalidad:

7.4.1.- Exceso de motivación

7.4.2.- Exceso de confianza

7.4.3.- Confusión ilusión-realidad

7.4.4.- Rigidez mental

7.4.5.- Miedo escénico: timidez y estrés.

7.4.6.- Falta de equilibrio: autocrítica.

7.5.- Dificultades psicológicas:

7.5.1.- Piezas olvidadas

7.5.2.- Piezas alejadas.

7.5.3.- Cruzamiento de planes

7.5.4.- Dificultad en la ubicación de piezas.

7.6.- El estilo: tipos y evolución.

7.6.1.- Concepto.

7.6.2.- Táctico o secuencial

7.6.3.- Estratégico o en paralelo.

7.6.4.- Gestáltico u holístico: la etapa final de la maestría.

8.- Estructuras básicas:

8.1.- Introducción

8.2.- Clavos:

8.2.1.- Concepto.

8.2.2.- Sexta fila:

8.2.2.1.- Lateral

8.2.2.2.- Frontal

8.2.3.- Quinta fila

8.2.3.1.- Lateral

8.2.3.2.- Frontal

8.3.- Triángulos

8.4.- Centro

8.4.1.- Concepto

8.4.2.- Dominio Directo

8.4.3.- Dominio Diferido

8.5.- Escaques 15 y 18

8.6.- Dos peones, sin clavo, en sexta fila

8.6.1.- Ala fuerte

8.6.2.- Ala débil

8.7.- Trío fuerte en ala débil del contrario

8.8.- Dominio de la paralela 4—25 (blanco) = 8—29 (negro)

8.9.- Estructuras débiles de peones y excepciones a estas:

8.9.1- Débiles en 7,11, 12, 15,16, fuertes en 18, 23, 24, 27, 30.

8.9.2.- Débiles en 5,9,10 y13, fuertes en 17 y 22.

8.9.3.- Débiles en 5,9,10 y 13, fuertes en 17,19 y 21.

8.9.4.- Débiles en 12,15 y 16, fuertes en 23 y 24.

8.9.5.- Débiles en 4,7, y 12, fuertes en 16 y 19.

8.9.6.- Débiles en 7 y 12, fuertes en 16 y 19.

8.9.7.- Débiles en 4,7,8, y 12, fuertes en 16 y 19.

- 8.9.8.- Débiles en 7,11,12 y 15, fuertes en 16,20 y 24.
- 8.9.9.- Débiles en 1,5,9,10 y 13, fuertes en 17,19 y 21.
- 8.9.10.- Débiles en 6,10 y 13, fuertes en 17,19 y 21.
- 8.9.11.- Débiles en 3,7 y 12, fuertes en 14 y 16.
- 8.9.12.- Débiles en 6,7,10 y 11, fuertes en 16,18 y 19.
- 8.9.13.- Débiles en 5,6,9,10 y 11, fuertes en 17,18 y 19.
- 8.9.14.- Débiles en 9,10,13,14 y 18, fuertes en 17,21,25 y 27.
- 8.9.15.- Débiles en 5,9, y 10, fuerte en 18.
- 8.9.16.- Débiles en 4,7,8 y 11, fuertes en 16 y 19.
- 8.9.17.- Débiles en 1,6,10, fuertes en 13 y 17.
- 8.9.18.- Débiles en 1 y 6, fuertes en 13 y 17.
- 8.9.19.- Débiles en 1 y 6, fuerte en 13.
- 8.9.20.- Débiles en 15 y 20, fuertes en 24 y 27.
- 8.9.21.- Débiles en 3,4 y 8, fuertes en 11 y 16.
- 8.9.22.- Débiles en 7 y 8, fuertes en 15,16,20 y 24.

8.10.- Peones pasados

8.11.- Peones al aire

8.12.- Tiempos

8.13.- Tríos

8.14.- Baterías

9.- Cómo se debe analizar el juego de damas:

9.1.- Introducción.

9.2.- Tipos de análisis.

9.3.- Estrategias voraces:

9.3.1.- Concepto.

9.3.2.- El movimiento único.

9.3.3.- La estructura de referencia.

9.3.4.- La ventaja suficiente

9.3.5.- La posición suficiente

9.4.- ¿Cuándo se debe finalizar el análisis?

9.5.- ¿Es posible el análisis total del juego de damas?

10.- La apertura

10.1.- Introducción

10.2.- Celadas en la apertura

10.3.- Aperturas básicas

10.3.1.- Cruzada

10.3.2.- Crítica

10.3.3.- Paralela

10.3.4.- Heroica

10.3.5.- Río:

10.3.5.1.- Oblicua Moderna

10.3.5.2.- Lateral Directa

10.3.6.- Napolitana

10.3.7.- Española

10.3.8.- Confusa

11.- El medio juego

11.1.- Concepto

11.2.- Peligros...

11.2.1.- Chata

- 11.2.2.- Intercambio de peones
- 11.2.3.- Captura de tres peones
- 11.2.4.- El peligro del tiempo de captura
- 11.2.5.- Táctica
- 11.2.6.-Peón con puente entre fichas contrarias.

11.3.- Combinaciones en el medio juego.

12.- El final

- 12.1.- Concepto
- 12.2.- Cómo se estudia un final
- 12.3.- Finales de peones
 - 12.3.1.- Peón contra peón
 - 12.3.2.- Dos peones contra peón
 - 12.3.3.- Tres peones contra peón
- 12.4.- Finales de damas contra damas
 - 12.4.1.-Dama contra dama
 - 12.4.2.-Dos damas contra dama
 - 12.4.3.-Tres damas contra dama
 - 12.4.3.1. Dama sola en diagonal principal
 - 12.4.3.2.Bando fuerte con diagonal principal (Forzosa)
- 12.5.- Finales de damas contra peones
 - 12.5.1.- Una dama...
 - 12.5.1.1.- Contra peón
 - 12.5.1.2.- Contra dos peones
 - 12.5.1.3.- Contra tres peones

12.6.- Finales de damas contra damas y peones...

12.6.1.- Tres damas(d. p.)...

12.6.1.1.- Introducción

12.6.1.2.- Contra dama y peón...

12.6.1.2.1.- En escaque 16

12.6.1.2.2.- En escaque 17

12.6.1.2.3.- En escaque 30

12.6.1.2.4.- En escaque 32

12.6.1.3.- Contra dama y dos peones...

12.6.1.3.1.- Peones en 16 y 17

12.6.1.3.2.- Peones en 16 y 30

12.6.1.3.3.- Peones en 16 y 32

12.6.1.3.4.- Peones en 17 y 30

12.6.1.3.5.- Peones en 17 y 32

12.6.1.3.6.- Peones en 30 y 32

12.6.1.4.- Contra dama y tres peones...

12.6.1.4.1.- Peones en 16,17 y 30

12.6.1.4.2.- Peones en 16,17 y 32

12.6.1.4.3.- Peones en 16,30 y 32

12.6.1.4.4.- Peones en 17,30 y 32

12.7.- Finales de damas y peones contra damas

12.7.1.- Una dama...

12.7.1.1.- y peón contra dama

12.7.1.2.- y dos peones contra dama

12.7.2.- Dos damas y peón contra dama

12.8.- Finales de damas y peones contra damas y peones...

12.8.1.-Dos damas y peón(casa 2) contra dama y peón(casa 9)

13.- El problema:

13.1.- ¿Qué es un problema?

13.2.- Reglas del problema:

13.2.1.- Introducción

13.2.2.- Reglas básicas.

13.2.2.1.- Posiciones posibles en juego práctico

13.2.2.2.- Posiciones económicas

13.2.2.3.- Juego no decidido técnicamente

13.2.2.4.- Clave única

13.3.- Comentarios sobre las reglas:

13.3.1.- Posiciones reales:

13.3.1.1.- Posibilidad teórica

13.3.1.2.- Posibilidad en la práctica

13.3.2.- Posiciones económicas:

13.3.2.1.- Posibilidad teórica

13.3.2.2.- Posibilidad en la práctica

13.3.3.- Posiciones a lo sumo equilibradas

13.3.4.- Clave única

13.3.5.- Conclusión

13.4.- Relación con el juego práctico

13.4.1.- ¿Es un arte separado de la práctica?

13.4.2.- ¿Cual es su lugar respecto al juego práctico?

13.4.3.- ¿Sirve para aprender a jugar a las damas?

13.5.- Requisitos y clases.

13.6.- Selección de problemas.

14.- Estudios-Corrección a la literatura damista:

14.1.- Introducción

14.2.- Apertura del Río: 1)10-14,23-19, 2)14x23,28x19.

14.3.- Apertura Cruzada: 1)10-14,22-19.

14.4.- Apertura Crítica: 1)10-13,21-18.

14.5.- Apertura Paralela: 1)12-15,23-19.

14.6.- Apertura Heroica: 1)10-14,24-20.

14.7.- Apertura Clásica: 1)10-14,22-18.

15.- Mis partidas favoritas:

15.1.- Introducción

15.2.- Española

15.3.- Confusa

16.- Caminando hacia la elite:

16.1.- Introducción

16.2.- Aprendiendo de las derrotas

16.3.-Análisis de las propias partidas

16.4.- Análisis de partidas de Grandes Maestros

16.5.- Puntos débiles:

16.5.1.- Descubrimiento

16.5.2.- Examen

16.5.3.- Entrenamiento

16.5.4.- Superación

16.6.- Puntos fuertes:

16.6.1.- Descubrimiento

16.6.2.- No sobrevaloración

16.6.3.- Afianzamiento

16.6.4.- Reforzamiento

16.7.- Estudio del contrario

16.7.1.- Puntos fuertes y débiles

- 16.7.2.- Estructuras favoritas
- 16.7.3.- Juego deseado y no deseado
- 16.7.4.- Preparación teórica
- 16.7.5.- Enfrentamientos anteriores

16.8.- Entrenándose...

- 16.8.1.- Físicamente
- 16.8.2.- Capacidad de combinación
- 16.8.3.- Evaluación global de posiciones
- 16.8.4.- Teoría de aperturas
- 16.8.5.- Teoría de finales

16.9.- Racionalizando la práctica: ¿se debe jugar continuamente?

17.- Miscelánea

- 17.1.- Introducción
- 17.2.- Iniciando la andadura
- 17.3.- Personajes peculiares
- 17.4.- ¿El mejor de los juegos posibles?
- 17.5.- ¿Puede el aficionado ganar al experto?
- 17.6.- Homenaje a los clásicos
- 17.7.- Porqué no simpatizo con la apertura del Río
- 17.8.- Jugando a la ciega
- 17.9.- Deporte, juego, ciencia o cultura
- 17.10.- ¿Existe la ecuación que soluciona el juego?
- 17.11.- Autógrafo

17.12.- Clásico

17.13.- Cerrando el círculo

18.- Bibliografía

18.1.- Española

18.1.1.- Libros

18.1.2.- Periódicos-Revistas

18.2.- Portuguesa

18.2.1.- Libros

18.2.2.- Periódicos-Revistas

19.- Anexos

19.1.- Soluciones

19.2.- El programa “Damas Clásicas”



1. – SOBRE EL JUEGO DE DAMAS

Son muchos los juegos que a través de la historia de la humanidad se han inventado a fin de divertir o poner a prueba la capacidad y el talento de las personas; uno de ellos es el juego de Damas.

Éste reúne una serie de características que lo hacen atractivo a la vez que sencillo de aprender en sus movimientos básicos y profundo en su estrategia. Son sin duda estas razones las que lo hacen uno de los juegos más conocidos y practicados en los cinco continentes.

Lo simple de sus reglas pueden hacer pensar a muchas personas que es un juego sencillo pero nada más lejos de la realidad; las Damas son enormemente complicadas y es un juego que está considerado por los expertos como uno de los más difíciles de dominar, lo que muy raramente se consiga por nadie a través de la vida.

Éste es uno de los misterios más increíbles de este juego, que esconde en su esencia profunda una dificultad extraordinaria surgida de unas piezas y unas reglas muy simples. Así es, querido lector, a partir de ahora vas a sumergirte en un mundo fantástico de combinaciones, malabarismos, tácticas y estrategias desarrolladas sobre un tablero que parece guardarnos sorpresas eternamente.

2. – ORIGEN E HISTORIA

El juego de Damas tiene su origen en España, probablemente en algún momento del siglo XV.

Es el resultado de la fusión entre el alquerque español, que se jugaba por entonces, con el tablero de ajedrez y las nuevas reglas que se dieron en España tanto al ajedrez como al nuevo juego.

En efecto, el ajedrez moderno que se practica hoy en día, tiene su origen en España, donde al antiguo ajedrez se le dotó de las nuevas reglas como el poder de la dama, el enroque, etc. que convirtieron a éste en el juego de calidad que es hoy.

Esto no sucedió con las Damas, pues no existían en ninguna forma anterior, por lo que se desarrollaron completamente en ese tiempo con la fusión de juegos y aditamentos ya señalada. Del alquerque se tomó el movimiento del peón, pero en este juego el tablero era muy limitado y la posibilidad de desarrollo sobre todo de inicio era inferior, por lo que se pasó a jugar sobre el tablero de ajedrez con movimiento en diagonal. A esto se añadieron dos reglas nuevas y verdaderamente geniales que harían del juego algo totalmente diferente y mejor.

En primer lugar se impuso la promoción de un peón al llegar a la última fila propia y primera del contrario, coronándolo y transformándolo en una pieza diferente, lo que conocemos ahora por “dama”. Esta pieza ganaría en potencia pudiendo mover en todos los sentidos diagonales.

En segundo lugar se pensó dotar de un poder mayor a la dama, muchos opinan que como homenaje e inspirados en el poder de la reina Isabel la Católica, haciendo que ésta moviese y capturase ilimitadamente en las diagonales dominadas desde el escaque en que estuviese.

Con esto se llegó a la creación definitiva de un juego que debe ser orgullo de la cultura española y está entre los mejores de todos los tiempos.

En principio se admitían determinadas acciones que fueron rápidamente soslayadas pero que a través de los siglos han quedado en la memoria popular, al menos algunas de ellas. Una es el “soplar” o poder retirar una pieza que no ha comido pudiendo hacerlo; esto no es admitido ya desde antiguo, por ejemplo Timoneda considerado el “padre del problema” construyó sus célebres posiciones haciendo caso omiso de ello pues cualquier combinación es desbaratada si en la última entrega no capturamos la pieza que nos ofrecen.

Esto es muy desfavorable para el jugador superior, que ha visto la combinación, por lo que se eliminó pronto del juego de alto nivel.

El juego no se llamaba originalmente así, pues ha tenido varios nombre a lo largo de los tiempos, como el Ingenio, el marro, el marro de punta, etc. Algunos suponen que las “Tablas” mencionadas por Alfonso X el Sabio en su célebre libro de recopilación “Axedrez, dados e tablas” publicado en Sevilla en el año 1283, se refieren ya a las damas, pero esto es improbable pues no son allí descritas lo que es otra prueba fehaciente de la no existencia del juego en aquel tiempo.

El primer libro sobre el juego en todo el mundo es el célebre “El Ingenio o juego de marro de punta o damas” de Antón Torquemada, publicado en Valencia en el año 1547, de lo que se puede deducir que la creación real del juego debió adelantarse en 50 o a lo sumo 100 años al primer libro, tiempo necesario para su propagación, asentamiento y desarrollo técnico necesarios para concretar saberes y publicar sobre ellos. Hay que tener en cuenta que actualmente puede ser creado un juego y popularizarse en poco tiempo debido a los medios masivos de comunicación y marketing, pero en ese tiempo considero el plazo señalado como razonable para el desarrollo y propagación de un juego con éxito.

De este libro no se conoce actualmente ninguna copia, salvo sorpresas posteriores, habiendo desaparecido las últimas de ellas en el incendio de la Biblioteca de Valencia. El segundo libro publicado en el mundo sobre el juego de damas es el de Pedro Ruiz Montero en el año 1591, cuya carátula se puede ver en la figura 1:

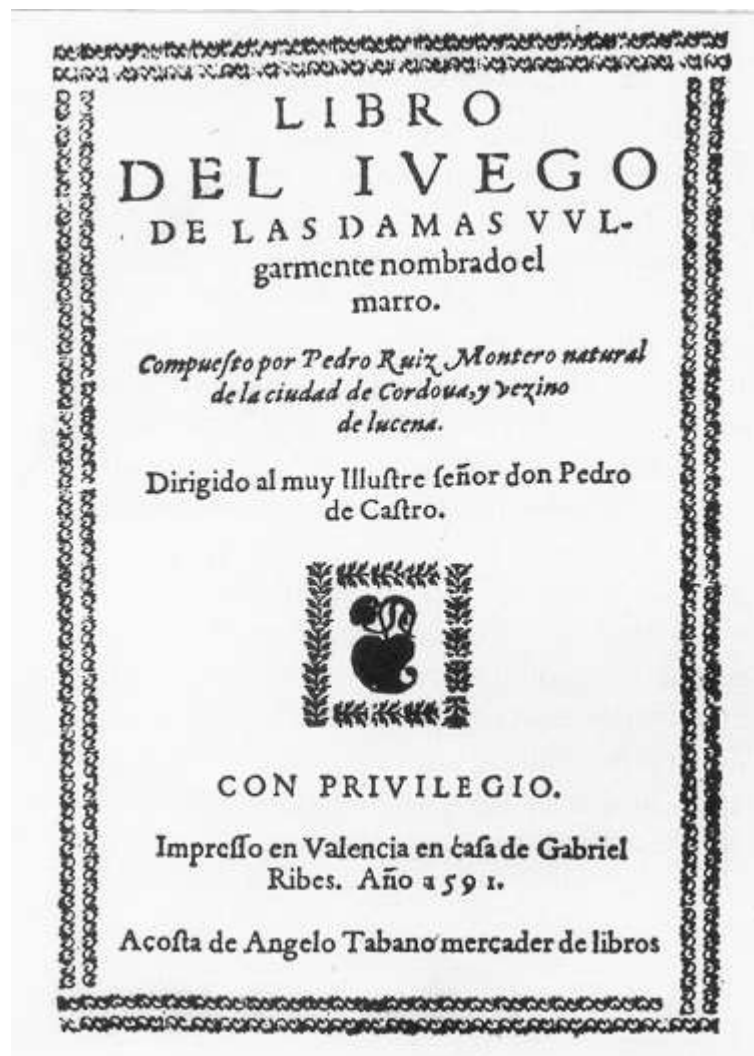


Figura 2.1

Para una relación de los libros, manuscritos, etc. publicados sobre el juego ver el capítulo "Bibliografía".

El porqué el ajedrez moderno o las damas se crearon en España es muy fácil de entrever, pues en aquel tiempo la cultura española era ascendente y poseía dentro de ella toda la amalgama de saberes que existían en el mundo, tanto de los antiguos griegos traídos por los árabes, como de los romanos y otros pueblos desde antiguo en la península, unidos a otras colectividades de gran influencia y poder, como la judía.

La reunión de todo esto supuso que España fuese la cultura destinada a dominar el orbe en los siglos posteriores y su creatividad, basada en un mayor acúmulo de saberes, superior al resto.

A partir de ese momento, la expansión española hizo que con ella fuese también su cultura, lo que propició el que entre otros pueblos se divulgasen los juegos más populares en España, tanto entre la nobleza como en el pueblo.

En el ocaso de la influencia española en el mundo se empezó también a resentir su cultura, comenzando otros pueblos sobre todo de lengua no hispana, a cambiar las reglas del juego de damas, casi siempre con el objeto de huir del original y ocultar su procedencia; es de esta manera como se originan mucho más modernamente las distintas variantes del juego, de las que se da una relación en el capítulo "Distintas variantes del Juego de Damas original o clásico" al que me remito.

En general se cambió los colores sobre que se aposentan las piezas o el movimiento de la dama, pero este cambio fue muy lento y no existente en un principio, por lo que no es aventurado asegurar que hubo un tiempo en que el único juego de damas que se practicaba en el mundo era el español original. Por ejemplo, véase la figura 2, en que en la Corte de Luis XIV, todavía se jugaba al juego español.



Figura 2.2

Llegados a este punto es curioso el preguntarse ¿cómo es que muchos autores tanto extranjeros como españoles indican que este juego es antiquísimo, entendiéndose por esto milenario, o sitúan su nacimiento en la Francia del siglo XIII o en Escocia en el siglo XVII?

Para esto existen varias razones, todas ellas infantiles o tendenciosas, como la verdadera historia demuestra:

1) Deseo imperioso de ser “muy antiguo” y por lo tanto “importante”

Por ello ciertos “historiadores” dicen que se han encontrado tableros o impresiones en la piedra de ciertos templos con el juego. Esto sólo indica que no hay que fiarse de ninguna aseveración de tales “historiadores”, pues su capacidad crítica es nula y su imaginación fértil y disparatada.

Todo esto es simplemente falso, pues no se ha encontrado nada igual al tablero y piezas de las damas en ningún lugar. A ello hay que añadir que no se ha encontrado descripción ninguna del juego; esto es como suponer que si encontramos una bola de cualquier material en una tumba egipcia es que estos ¡ ya habían inventado el fútbol !

En fin, que es tal el despropósito que no creo merezca más comentarios.

2) Procede de Francia, siglo XIII

Éste es otro invento de los franceses, probablemente los mejores publicistas del mundo, pero carente totalmente de verdad.

No poseen material ni descripción ninguna del juego y el invento se basa en sus propias interpretaciones de “una canción de un trovador”, que traducen a su manera.

La primera referencia francesa al juego es de Mallet, año 1668, en la cual ni siquiera se describe el juego.

Este caso es todavía más ridículo que el anterior, por lo cual no hago más comentarios.

3) El argumento anglosajón

Estos ya procuran ocultar toda referencia a la verdad histórica y hacen como si todo empezase cuando ellos comienzan a jugar, cosa normal en su forma de actuación.

Su primera referencia al juego es de Payne, en 1756 nada menos, el cual se limita a copiar a los clásicos españoles sin nombrarlos, eso sí.

Sin comentarios.

4) La inanición española

Éste sí es el principal problema de donde deriva todo el embrollo histórico, pues al ser de dominio público que España no defenderá su primacía en ningún tema, cualquier país o cultura se permite el apropiárselo sabiendo que no tendrá contestación.

Éste es un tema ya crónico y son los extranjeros los que de vez en cuando tienen que venir a hacer sentir la importancia de nuestra cultura, como el reciente caso de Kasparov en Salamanca, durante la celebración del quinto centenario del incunable de Lucena.

Es del todo seguro que si las damas o el ajedrez hubiesen sido inventados por franceses o ingleses, nadie se atrevería a esgrimir la más mínima duda sobre ello, pues todo el mundo sabe que estas culturas **SÍ** se defienden.

5) Prioridad en la publicación

En todos los estamentos con un mínimo de seriedad y en todas partes del mundo se acepta que la paternidad sobre un tema la tiene quien primero lo publica y da a conocer, norma que rige en todos los campos, ya sean científicos, técnicos, artísticos o cualquier otro.

¿Por qué entonces cuesta aceptarlo en el tema que nos ocupa? ¿No existe una prioridad de siglos respecto a cualquier otro pretendiente? ¿No está suficientemente documentado este hecho?

La cuestión es tan clara que nos indica la solución sin paliativos a estos interrogantes: sencillamente no se han hecho esfuerzos serios por parte de verdaderos especialistas en la indagación histórica y es de esperar que en el futuro estudiosos más ecuanímenes, sobre todo en países no hispanos, hagan honor a la verdad y aclaren de una vez por todas esta cuestión en sus culturas de origen.

Es hora de abandonar las fantasías y aceptar en todo el mundo la verdad sobre este tema, que no es más que España es cuna tanto de las damas como del ajedrez moderno y esto no tiene la más mínima duda.

En los tiempos modernos el juego en sus diferentes versiones ha seguido su camino, editándose libros y revistas, celebrándose torneos, creándose federaciones y asociaciones, etc. aunque hay que decir que la práctica en su país de origen ha disminuido notablemente, al contrario que en otros muchos donde tiene gran aceptación. Prácticamente no hay ningún lugar del mundo donde el juego no sea conocido, siendo uno de los más extendidos y practicados del orbe.

Es de esperar que su futuro, al igual que su pasado, sea vibrante y brillante.

