

EL AJEDREZ DEL VIRREY 2T (dos trueques)

Dedicado a todos esos espíritus zahareños y creativos que aman el ajedrez

En los más de dos años transcurridos desde que se presentó mi libro (*El Ajedrez del Virrey*. Alenar Editors, 2015) he insistido, en conferencias y artículos, en la idea respecto a que El Ajedrez del Virrey (AdV) renueva todas las fases del juego, esta premisa será más verificable en función de la fuerza de los jugadores: a mayor fuerza, mayor es el seísmo que ocasiona. O dicho de otra forma, la teoría de aperturas del ajedrez clásico tiene que revisarse profundamente. Es un error pensar que el AdV solo afecta al final de partida, al que, por cierto, impugna casi por completo.

También he reiterado que el AdV no nace para combatir los módulos de análisis, más bien, al uso que de los mismos realizan numerosos jugadores. Un día, no muy lejano, nacerá un módulo con las reglas del AdV. Faltará entonces la experiencia del ajedrez clásico con millones de partidas jugadas, desde la creación del Ajedrez Moderno en Valencia, España, c. 1475; vamos camino ya de 550 años acumulando un bagaje teórico y práctico.

Ya en 2015 concebimos una versión del AdV que preserva por completo al ajedrez de la era tecnológica, por invasiva que esta sea. Hemos preferido esperar, antes de darla a conocer, a que el AdV andara, y lo hecho con paso firme, en España, y especialmente en Italia, con el apoyo de las prestigiosas ASIG (*Associazione Scacchistica Italiana Giocatore per Corrispondenza*) y API (*Associazione Problemistica Italiana*).

La propuesta, que a continuación describo y fundamento, fue dada a conocer en Chelva, el 23 de agosto de 2017. Chelva, mi lugar de nacimiento, a través de la revista "La Fénix Troyana", y, especialmente, de su director, Manuel Portolés, ha apoyado el AdV desde sus inicios, organizando su tradicional torneo con las reglas del AdV.

En mi libro, divulgamos una maravillosa innovación, descubierta en NEBEA, concebida por Francesch Vicent a finales del siglo XV, consistente en realizar dos trueques de las piezas propias, cada bando, antes de iniciar la partida. Me sorprende lo visionaria que es la misma. Es decir, una suerte de ajedrez aleatorio, similar al de Bobby Fischer, pero controlado por el propio jugador. Algunos han criticado al *Fischerrandom Chess* (FRC) al considerar que pueden surgir, como consecuencia del sorteo de las 8 piezas de la primera fila, posiciones absurdas, pero quizás sería más pulcro hablar de posiciones imposibles de reconducir a esquemas conocidos. Para otros, espíritus zahareños, como se trata de acabar con la teoría de aperturas, serán bienvenidas, aun deseadas, las posiciones bizarras. Son esos dos mundos que siempre han subsistido, y han colisionado, en el ajedrez. Son los universos de Tal y de Karpov; de Alekhine y de Capablanca; de Charousek y de Tarrasch; de Fischer y Petrosian.

Los dos trueques de Vicent incorporados al AdV permitirían derribar el templo de la teoría del ajedrez (no así, los principios que rigen el juego, esto es necesario recordarlo), pero también cabría la posibilidad de optar por caminos puros del ajedrez aleatorio de Fischer, por bizarras que sean. Ese es el secreto del AdV 2T: la elección personal. Si se me permite

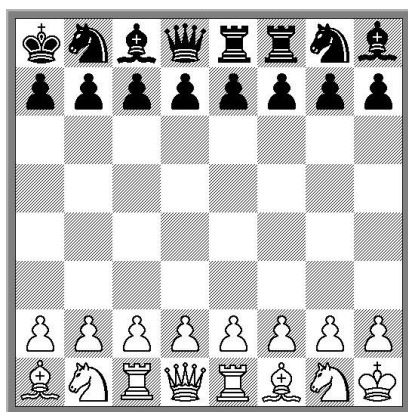
la comparación, hemos preparado un antídoto para un virus que aún no ha mutado lo suficiente para ser peligroso, pero que podremos erradicar si llega ese ominoso día. El virrey es previsor.

Es curioso, en una sola propuesta se funden tres iniciativas muy separadas en el tiempo.

Vicent y Bobby Fischer, espíritus afines, que se encuentran, ahora, más de 5 siglos después.

A la hora de realizar los dos trueques (que son como *prejugadas*), antes de comenzar el juego *stricto sensu*, el negro tendría ventaja, por lo que se compensaría la ventaja de salida, o quizás la tendría ahora el segundo jugador, si es preciso en sus *prejugadas*.

Un esquema de trueques típico, similar a los ejemplos de Vicent, sería el siguiente



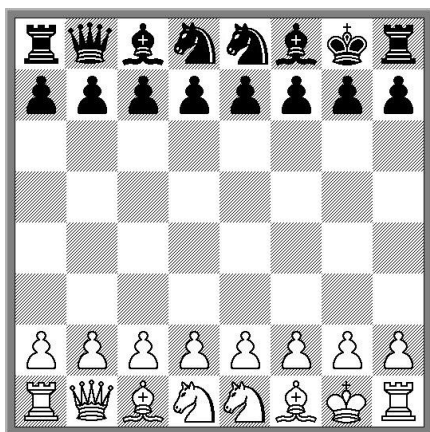
Ajedrez del Virrey 2T.

Garzón, 2015

Blancas: Rh1↔Te1 y Tc1↔Aa1

Negras: Ra8↔Te8 y Tf8↔Ah8

Esquema constructivo: mantiene patrones conocidos (reyes traspuestos —enroque—, torres centralizadas, alfil *fianchetado*), pero la teoría de aperturas queda obsoleta. El negro optó por una lucha de enroques opuestos. La posición de partida parece igualada.



Ajedrez del Virrey 2T

Garzón, 2015

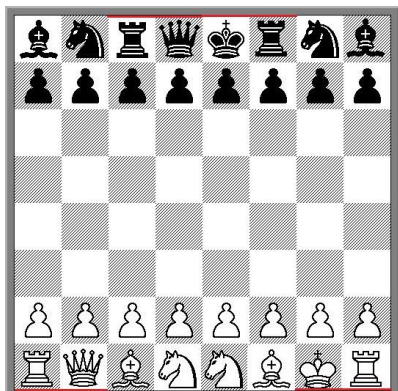
Blancas: Rg1↔Ce1 y Db1↔Cd1

Negras: idénticos trueques

Se trata de una posición bizarra, que puede obtenerse en el *Fischerrandon Chess*, pero que aquí ha sido elegida voluntariamente por ambos jugadores.

En esta versión de futuro del AdV brota una dificultad añadida, fascinante. Dado que consideramos la posición inicial la resultante de los dos trueques, la promoción en columna se regirá ahora por la disposición de piezas que haya elegido el jugador. Lo que plantea, a su

vez, vincular la estrategia de los trueques al propio final de partida, por ejemplo, colocando los 4 peones ganadores en los flancos.



Ajedrez del Virrey 2T

Garzón, 2015

Blancas: Rg1↔Ce1 y Db1↔Cd1

Negras: Tf8↔Ah8 y Tc8↔Aa8.

Sobre la "caótica" posición que vimos antes y que han elegido las blancas, las negras han optado por trueques que mantienen esquemas reconocibles. De nuevo una clásica lucha sobre el tablero: el espíritu desbordante de imaginación, frente al científico. Esta sería la primera lectura, pero conviene profundizar en la elección de ambos jugadores. Las cuatro promociones que generarían piezas mayores (D, T y V) se encuentran en las columnas laterales en un caso y en el centro en el otro. Como siempre vamos a mantener la esencia del Ajedrez del Virrey, es decir, la coronación según columna se aplica de forma absoluta, **cada bando tendrá una coronación diferente, en ninguna columna será la misma** (Blancas: TDACCAVT; negras: ACTDVTCA). Será de gran utilidad, para orientarse en todo momento y sobre todo en el final, a la hora de promocionar, la inclusión de un diagrama en las planillas, con la ubicación de las piezas antes de comenzar la partida, para lo que nos vale la propia inicial de la pieza. Así en el ejemplo propuesto anotaremos: Blancas: TDACCART; negras: ACTDRTCA

El juego bajo estas coordenadas tiene una profundidad y dificultad notables, tal vez nunca vistas en un tablero de ajedrez. El blanco, por ejemplo, podrá mover con toda libertad los peones centrales como en el ajedrez clásico, pues las coronaciones privilegiadas las tiene en los flancos; la estrategia del negro será, por primera vez en el juego del ajedrez, necesariamente distinta. **Es un ajedrez disímil, con el equilibrio perdido, e irre recuperable, desde la misma posición inicial.**

Cabe destacar que **el AdV 2T genera 8836 posiciones iniciales**, recordemos que el FRC tiene 960 posiciones diferentes para comenzar el juego. Quiero agradecer a mis amigos y maestros del AdV, Miguel Uris y Luis Zaragoza su ayuda a la hora de poder hacer un catálogo de estas posiciones.

Esta modalidad, complementaria de la principal, en la que ya habíamos pensado al preparar nuestro primer libro, la presentamos ahora en sociedad, convencidos no solo de su ruptura total con la teoría de aperturas del juego clásico, también percibimos su complejidad, y el incesante aumento del reto creativo. Y todo ello con respeto a los valores esenciales del ajedrez, y sin abandonar nunca la justificación histórica. En realidad, otorgaría nueva vida también al ajedrez clásico.

ANEXO 1

Las Normas del Ajedrez del Virrey 2T

Introducción: Es necesario en esta modalidad estipular algunas normas. Los jugadores pueden realizar los dos trueques, entre las 8 piezas de su primera fila, que se harán de forma alternativa, con plena libertad. La única limitación existente en los trueques es que necesariamente tiene que haber un alfil de cada color. Los trueques no pueden deshacerse, por lo que en la posición inicial real 4 piezas habrán cambiado su emplazamiento y otras 4 seguirán en la ubicación inicial del ajedrez clásico

LOS DOS TRUEQUES EN EL AJEDREZ DEL VIRREY.

REGLAMENTO



Ambos jugadores realizarán, de forma alternativa, dos trueques de dos piezas, antes de comenzar el juego. Se consideran pre-jugadas



Se procede así: las blancas intercambian la ubicación de dos piezas en la posición inicial. Las negras intercambian también la ubicación de dos piezas en la posición inicial. Con lo que se ha realizado el primer trueque



Las blancas intercambian el emplazamiento de otras dos piezas. Las piezas implicadas en el primer trueque quedan excluidas



Las negras intercambian el emplazamiento de otras dos piezas. Las piezas implicadas en el primer trueque quedan excluidas. La posición alcanzada es con la que se inicia el juego, que se rige por las reglas conocidas del AdV



En los trueques en los que estén implicados alfiles, estos no pueden cambiar de color, por lo que solo podrán intercambiar su posición con piezas emplazadas en casillas de su color

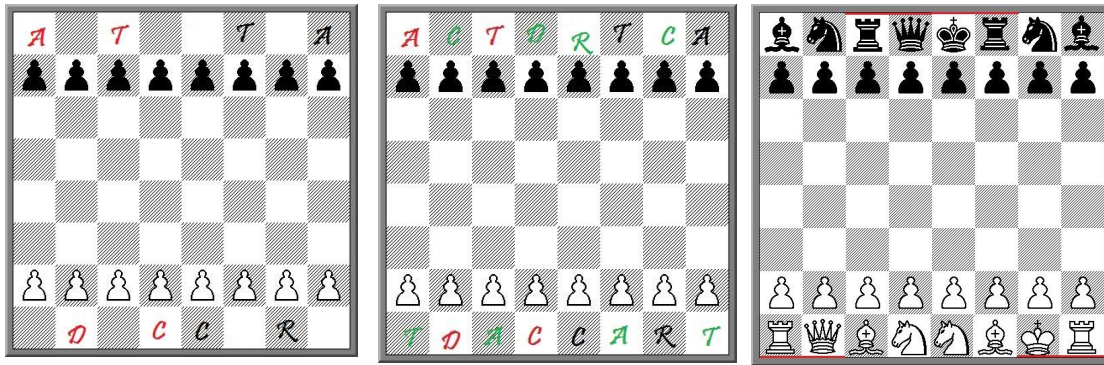


No pueden realizarse trueques entre piezas idénticas como es el caso de las torres o los caballos, es decir, el cambio tiene que verificarse fotográficamente



Tras los dos trueques, surge la posición inicial. Cada jugador anotará en un diagrama (ver la planilla modelo en el Anexo 2) la posición resultante de los trueques —que podrá consultar en todo momento— en la que comienza el juego

EJEMPLO:



A

B

C

Diagrama A: cada jugador va anotando sus trueques, con la inicial de la pieza. En el ejemplo, para una mayor claridad, ponemos el primer trueque en negro y el segundo en rojo.

Diagrama B: después se colocan en su lugar habitual las 4 piezas que no han integrado los trueques. En el ejemplo, en verde las iniciales de las piezas.

Diagrama C: posición inicial de juego (Como curiosidad, Stockfish otorga ventaja al blanco, entre 0,7 y 0,8, con jugadas como d4, e4, c3, h4, etc.). En este ejemplo ambos jugadores han perdido el derecho al enroque. La valoración no es fiable, pues no se tiene en cuenta la promoción del AdV.



El derecho al enroque se conserva si el rey y la torre correspondiente no han integrado uno de los dos trueques.



Muy importante, pues concierne a la esencia misma del AdV: dado que se considera como posición de comienzo del juego la resultante tras los trueques, **la genuina promoción en columna del AdV se rige por esa posición inicial.**

Por ejemplo, si en a1 hay un alfil, toda promoción del blanco en la columna de "a" lo hará en alfil. Esta rasgo, tan ontológicamente enraizado con el AdV otorga a la partida una complejidad extraordinaria.

Consideraciones finales:

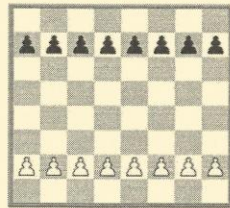
Esta modalidad permite incorporar un rasgo singular ya desde la apertura al AdV, rinde un homenaje a Vicent (y a Fischer), y consigue neutralizar la ventaja de salida de las blancas al realizar el negro el último trueque. También simplifica al máximo la norma del enroque, excesivamente prolija en el *Fischerrandom Chess*, tomando de este lo aleatoriedad, cuyo grado es elegido volitivamente por el jugador.

Dado que el jugador pierde por completo sus referencias en cuanto a teoría de aperturas, ello impulsa el pensamiento propio y la creatividad desde el inicio, y otorga más fuerza a las reglas del AdV. El que la columna de promoción "viaje" con los trueques, realiza la esencia del AdV, condiciona por completo las aperturas y, sobre todo, la teoría del final del juego, en la mayor parte de los casos, con promociones asimétricas entre ambos jugadores.

ANEXO 2

Planilla modelo del Ajedrez del Virrey 2T

Ajedrez del Virrey 2 T (2 trueques)



Posición inicial

Fecha



Blancas
Negras

Resultado

| |
|--|
| |
| |

| ⊕ | Jugada | BLANCAS | NEGRAS | ⊕ | ⊕ | Jugada | BLANCAS | NEGRAS | ⊕ |
|---|--------|---------|--------|---|---|--------|---------|--------|---|
| | T 1 | ↔ | ↔ | | | 32 | | | |
| | T 2 | ↔ | ↔ | | | 33 | | | |
| | 1 | | | | | 34 | | | |
| | 2 | | | | | 35 | | | |
| | 3 | | | | | 36 | | | |
| | 4 | | | | | 37 | | | |
| | 5 | | | | | 38 | | | |
| | 6 | | | | | 39 | | | |
| | 7 | | | | | 40 | | | |
| | 8 | | | | | 41 | | | |
| | 9 | | | | | 42 | | | |
| | 10 | | | | | 43 | | | |
| | 11 | | | | | 44 | | | |
| | 12 | | | | | 45 | | | |
| | 13 | | | | | 46 | | | |
| | 14 | | | | | 47 | | | |
| | 15 | | | | | 48 | | | |
| | 16 | | | | | 49 | | | |
| | 17 | | | | | 50 | | | |
| | 18 | | | | | 51 | | | |
| | 19 | | | | | 52 | | | |
| | 20 | | | | | 53 | | | |
| | 21 | | | | | 54 | | | |
| | 22 | | | | | 55 | | | |
| | 23 | | | | | 56 | | | |
| | 24 | | | | | 57 | | | |
| | 25 | | | | | 58 | | | |
| | 26 | | | | | 59 | | | |
| | 27 | | | | | 60 | | | |
| | 28 | | | | | 61 | | | |
| | 29 | | | | | 62 | | | |
| | 30 | | | | | 63 | | | |
| | 31 | | | | | 64 | | | |



El Ajedrez del Virrey Virrey Chess

www.clajedrezdelvirrey.com

© José A. Garzón 2015-2017