

100

TRESORS DELS ESCACS PER DESCOBRIR

Miquel Castells



□ Cossetània

• *Col·lecció De Cent en Cent* – 67 •

100 tresors dels escacs per descobrir

Miquel Castells

□■ Cossetània

Primera edició: juny del 2021

© del text: Miquel Castells

© de l'edició:
9 Grup Editorial
Cossetània Edicions
C/ de la Violeta, 6 • 43800 Valls
Tel. 977 60 25 91
cossetania@cossetania.com
www.cossetania.com

Disseny i composició: 3 × Tres

Impressió: Romanyà Valls, SA

ISBN: 978-84-1356-050-2

DL T 299-2021

ÍNDIX

Introducció.....	3
LA LLEGENDA DELS ESCACS	
1. La falla dels grans de blat, una lliçó de matemàtiques i humilitat	7
QUÈ SÓN ELS ESCACS?	
2. Els escacs són un joc.....	11
3. Els escacs són un esport.....	13
4. Els escacs són una ciència.....	15
5. Els escacs són art	17
APRENDRE A JUGAR ALS ESCACS	
6. Com llegir els escacs (I)	21
7. Com llegir els escacs (II)	23
8. Objectiu del joc: fer escac i mat al rei contrari	25
9. El tauler	27
10. Els peons.....	29
11. El cavall	31
12. L'alfil	34
13. La torre.....	36
14. La dama	38
15. El rei	40
16. El valor relatiu i material de les peces	42
17. L'enroc	44
18. Les taules	46
19. Els escacs de competició: els controls de temps.....	48
20. El rànquing dels escaquistes: el sistema Elo.....	50
21. Cinc regles bàsiques per guanyar els vostres amics en "partides de cafè".....	52
HISTÒRIA DELS ESCACS	
22. La gènesi dels escacs	57
23. La connexió àrab	59
24. Els escacs a l'època medieval	61

25. València, bressol dels escacs moderns	63
26. El misteri de l'incunable de Francesc Vicent	65
27. Quan París i Londres volien ser ciutats reines dels escacs	67
28. El naixement de la Federació Internacional d'Escacs	69
29. El domini dels escacs soviètics	71

BIOGRAFIES EN BLANC I NEGRE

30. Ruy López, el clergue que va dominar el tauler europeu del segle XVI	75
31. Philidor, quan els escacs esdevenen simfonia	77
32. Staunton, el mestre oblidat de l'època romàntica dels escacs	79
33. Nimzowitsch, el pare de l'escola posicional	81
34. El Turc, l'autòmat que va ensarronar mig món	83
35. Steinitz, el primer professional de la història dels escacs	85
36. Lasker, el domini de la psicologia en els escacs	87
37. Capablanca, el primer nen prodigi que va ser campió del món	89
38. Alekhine, precursor dels escacs totals	91
39. Euwe, l'amateur que va ser campió mundial	93
40. Botvinnik, patriarca dels escacs soviètics	95
41. Smyslov, el geni virtuós dels finals	97
42. Màgic Tal	99
43. Petrosian, l'artista de la defensa	101
44. Spasski, el <i>bon vivant</i> que va enlluernar el món	103
45. Fischer, el geni paranoic que va derrotar els soviètics (I)	105
46. Fischer, el geni paranoic que va derrotar els soviètics (II)	107
47. Karpov, quan la tècnica és art (I)	109
48. Karpov, quan la tècnica és art (II)	111
49. Kàsparov, el guerrer número 13 (I)	113
50. Kàsparov, el guerrer número 13 (II)	115
51. Kramnik, els escacs del segle XXI	117
52. Amand, quan els escacs tornen a l'origen	119
53. Carlsen, el campió de l'era digital	121
54. Vera Menchik, la primera gran campiona	123
55. Nona Caprindashvili, una llegenda fanàtica del futbol	125
56. Judit Polgár, la millor escaquista de tots els temps	127

ELS GRANS DUELS

57. Capablanca-Alekhine, el primer xoc de trens	131
58. Fischer-Spasski, el matx del segle	133
59. Les cares ocultes dels duels Karpov-Korchnoi	135
60. Kasparov-Karpov, la rivalitat més cruenta de la història de l'esport	137
61. Kramnik-Topalov, un enfrontament sota sospita	139
62. Carlsen-Anand, l'eclosió d'una nova era	141

JUGADORS CATALANS QUE HAN FET HISTÒRIA

63. Arturo Pomar, el nen prodigi que va lluitar sol	145
-----------------------------------------------------------	-----

64. Antonio Medina, quan els escacs esdevenen elegància..... 147
 65. Miquel Illescas, el triomf de la fórmula *treball + talent = èxit* 149
 66. Daniel Alsina, el jove que va irrompre en el firmament magistral..... 151

CATALUNYA, PAÍS ESCAQUISTIC

67. La Federació Catalana d'Escacs, la casa comuna dels escaquistes..... 155
 68. L'obertura catalana sacseja la teoria 157
 69. L'Institut d'Escacs de Catalunya, l'obra magna de Jordi Puig..... 159
 70. Febre pels escacs a Sants 161

LES PEL-LÍCULES AMB REFERÈNCIA ALS ESCACS QUE NO ET POTS PERDRE

71. *El setè segell*, la mort també domina el tauler..... 165
 72. *La diagonale du fou (Dangerous moves)*, el matx Karpov-Korchnoi portat a la ficció 166
 73. *En busca de Bobby Fischer*, història d'un nen prodigi 167
 74. *El jugador de ajedrez*, Bruno Ganz es posa en la pell de Bobby Fischer 169
 75. *El cas Fischer (Pawn sacrifice)*, recreació del matx Fischer-Spasski..... 170
 76. *Fabim*, el petit príncep dels escacs..... 172
 77. *Pensamiento crítico*, els escacs com a instrument d'integració social 173
 78. *La reina de Katwe*, la lluita contra els desnonaments al cor de l'Àfrica 175
 79. *Escac a l'assassí (Knight moves)*; Christopher Lambert, sospitós de ser un psicòpata..... 177

QUAN ELS ESCACS SÓN FICCIÓ TELEVISIVA

80. *Gambito de dama: gràcies, miss Harmon!* 181

UN DOCUMENTAL IMPRESCINDIBLE

81. *Bobby Fischer against the world*, història d'un geni que va revolucionar el món... 185

ESCACS PER SER LLEGITS

82. *Novel·la d'escacs*, Stefan Zweig entra en la ment de l'escaquista 189
 83. *La defensa*, la passió pels escacs de Nabókov en forma de novel·la 191
 84. *La taula de Flandes*, una partida inversemblant per construir una novel·la de misteri..... 193
 85. *El vuit*, una epopeia fantàstica que va disparar la febre pels escacs 195
 86. *Ajedrez o algú que va volar sobre el niu del cucut soviètic* 197
 87. *The thinkers*, una obra mestra de l'art fotogràfic al servei dels escacs..... 199

QUAN ELS ESCACS INSPIREN ELS ARTISTES

88. *Chess*, el musical creat pel 50% d'Abba 203
 89. Marcel Duchamp, fanàtic dels escacs fets art..... 205

CELEBRITATS QUE ESTIMEN ELS ESCACS

90. Humphrey Bogart; torna-la a jugar, Sam..... 209
 91. Stanley Kubrick, la meticulositat d'un cineasta enamorat del tauler 211
 92. Carmen Kass, *top model* seduïda pels escacs..... 213

QUAN LA PASSIÓ PELS ESCACS ET CANVIA LA VIDA

93. David DeLucia, el major col·leccionista del món dels escacs	217
94. Rex Sinquefield, el mecenes dels escacs nord-americans	219
95. Oliver Boydell, l'autor més jove de la història dels escacs	221
96. Sultan Khan, el geni humil que va conquerir l'Imperi britànic.....	223

ESCACS DIGITALS

97. ChessBase, l'empresa que ha virtualitzat els escacs	227
98. Plataformes de joc en línia, els escacs dominen la xarxa.....	229
99. Alpha Zero, el programa que està reinventant el joc ciència.....	231
100. Els beneficis que els escacs aporten a la societat	233

"Els escacs, com la música i l'amor, tenen el poder de fer feliç la gent."

SIEGBERT TARRASCH (1862-1934), mestre alemany considerat un dels millors escaquistes de finals del segle XIX.

INTRODUCCIÓ

Pot ser que un cop passejant per qualsevol indret del món us hagi encuriósit contemplar com dues persones, l'una davant de l'altra i amb un tauler de 64 caselles blanques i negres entremig, resten immòbils, pensatives i en un cerimoniós silenci mentre mediten quina és la millor jugada durant una partida d'escacs. Feu la prova; normalment, quan dos escaquistes es troben jugant en un lloc públic, una corrua de curiosos els envolta per observar-los. Alguns d'aquests espectadors improvisats ni tan sols saben moure les peces, però els atreu la litúrgia del joc mental. Sota quin sortilegi es troben imbuïts en els seus pensaments els escaquistes? Per què els fascina practicar aquest joc mil·lenari que alguns neòfits consideren d'aparença avorrida i ritme lent? Per què des de fa més de mil tres-cents anys hi ha milions de persones de totes les nacionalitats que parlen aquest llenguatge universal? Per què els escacs són joc, esport, ciència i art?

Aquestes i altres respostes, entre les quals més d'una us sorprendrà, les trobareu a *100 tresors dels escacs per descobrir*, un llibre que cerca apropar el rei dels jocs a les persones que no han jugat mai una par-

tida i volen aprendre a moure les peces, als que us heu afeccionat als escacs després de fer una marató amb la sèrie *Gambito de dama* o, senzillament, als que voleu saber què amaga aquest fill de l'intel·lecte humà, d'origen misteriós, que tant rebombori desperta a les xarxes on milers de jugadors disputen milions de partides diàriament per Internet o segueixen les retransmissions dels *youtubers* del tauler virtual.

Lògicament, no volem deixar de banda els escaquistes experts, mestres o jugadors federats que amb la lectura d'aquest volum de la col·lecció *De Cent en Cent* repassaran la trajectòria dels campions del món, revisaran moments històrics culminants del món del tauler i descobriran alguns fets i gent vinculats a la seva passió que potser desconeixien.

El 3 d'octubre del 2017, dia de convocatòria de vaga general a Catalunya per denunciar la violència policial durant l'1 d'octubre, un grup d'activistes va escollir una original forma de protesta: van ajuntar taules i cadires per jugar partides d'escacs enmig de l'autopista C-32 entre Vilanova i la Geltrú i Sitges. El noble joc es va convertir així en una eina de reivindicació política. *100 tresors dels escacs per descobrir* està concebut des d'una perspectiva catalana amb vocació universal per també nodrir un nou títol a la bibliografia del món dels escacs escrits en la nostra llengua.

Els escacs tenen una virtut que els fa especials: sempre us faran companyia perquè són una activitat que es pot aprendre i practicar a qualsevol edat. Amb aquest volum us expliquem com gaudir-ne encara més i millor.

Bona lectura i bones partides!

LA LLEGENDA DELS ESCACS

01 / 100

LA FAULA DELS GRANS DE BLAT, UNA LLIÇÓ DE MATEMÀTIQUES I HUMILITAT

Potser algun cop heu sentit parlar de la faula que vol explicar de manera al·legòrica el naixement dels escacs.

Aquesta faula fa esment d'un antic rei de l'Índia que no sabia com ocupar el seu temps, fart de tots els plaers terrenals que la seva condició de monarca li oferia. Per combatre aquest avorriment que el corsecava per dins, va convocar un concurs en què el súbdit que posés remei al seu ànim ensopit seria recompensat amb les riqueses més cobejades del seu regne.

Va ser així com un matemàtic anomenat Sissa —altres versions de la mateixa història citen que aquest personatge era un humil pastor vingut de les regions dravídiques del sud del continent indi— li va ensenyar a jugar als escacs. L'impacte positiu que el joc va provocar en l'estat d'ànim del rei va ser extraordinari, i el va enaltir a una sensació de felicitat mai viscuda abans que el va abocar a consumir jornades maratonianes on sa majestat jugava una partida rere l'altra amb el mateix Sissa per, primer, aprendre els rudiments del joc i, temps després, perfeccionar l'estil.

Fidel a la seva paraula, el rei va preguntar a Sissa quines riqueses volia que li fossin lliurades per premiar el seu enginy i per haver mudat la seva tristor en felicitat gràcies als escacs. Podia demanar or, joies, espècies, vestits i terres, tot allò que volgués.

La resposta de Sissa el va deixar estupefacte:

—Majestat, vull que em doneu un gra de blat que correspondria a la primera casella del tauler d'escacs, dos grans de blat a la segona casella, quatre a la tercera, vuit a la quarta i així successivament, doblant el nombre de grans de blat de la casella anterior, fins a la casella número 64.

La reacció del monarca va ser intentar convèncer-lo que no calia ser tan modest, que demanés tot allò que el faria immensament ric perquè el volia tenir sempre al seu costat per aprendre els secrets dels escacs. Sissa, però, va insistir que aquell era el seu desig.

El rei va ordenar que portessin un sac de blat per satisfer en Sissa. Al cap d'unes hores, el tresorer del rei va avisar-lo que no hi havia prou blat en tot el regne per pagar tal gratificació. Senzillament, traslladant el càlcul als volums que ara es mouen amb la collita anual de blat en tot el món, el deute amb Sissa seria eixugat al cap de prop de 1.200 anys si aquest rebés tota la producció anual de blat del planeta.

La faula té dos finals reconeguts per la saviesa popular:

1. Quan el rei es va adonar de la catàstrofe econòmica que amenaçava el seu mandat, va ordenar l'execució de Sissa, a qui va acusar d'humiliar-lo públicament amb la seva petició, ja que el mostrava als ulls de tothom com un ignorant.

2. La versió més amable conclou que, un cop feta la seva petició, Sissa va desaparèixer per sempre més deixant rere seu una aurèola de misteri sobre l'origen dels escacs.

QUÈ SÓN ELS ESCACS?

02 / 100

ELS ESCACS SÓN UN JOC

Els antics egipcis, però també els romans durant el període d'esplendor de l'Imperi, practicaven jocs de taula que, certament, ningú pot relacionar amb el que avui dia coneixem com a escacs. De fet, l'origen del joc d'escacs és encara un misteri per resoldre. Amb el que sí que coincideixen la majoria d'estudiosos és que els escacs veuen el naixement com un joc de guerra on s'enfronten dos exèrcits comandats per dos reis, les peces més valuoses, on diferents forces, les altres peces, interactuen en un tauler quadriculat de 64 caselles blanques i negres concebut com a camp de batalla.

El Gran Mestre armeni Tigran Petrosian, 9è campió del món entre 1963 i 1969, va definir els escacs com "un joc per la seva forma i una ciència per la seva enorme dificultat". Però, per què juguem als escacs? L'atracció que el joc dels jocs exerceix al llarg de la història fa aparició en multitud de situacions quan som petits i aprenem el moviment de les peces transmès pel pare, avi o germà. Dissortadament, només a països com Geòrgia, on a les núvies se'ls regala un joc d'escacs com a regal de noces, la tradició del noble joc passa de pares a fills també a través de les mares i germanes. També l'escola juga un paper crucial per difondre els escacs entre la mainada. Quan un nen o nena guanya la seva primera partida se sent important i sempre experimenta una indissimulada satisfacció. És conscient que ha obtingut la victòria perquè ha jugat millor que el seu contrincant. La seva sensació és que ha pensat amb més precisió que el seu oponent. En el transcurs d'una partida d'escacs no intervé cap factor extern

atribuïble a l'atzar, com sí que succeeix en altres jocs de taula on els naips o els daus atorguen o deneguen l'avantatge als jugadors de manera aleatòria, encara que també hi és present l'habilitat del càlcul.

03 / 100

ELS ESCACS SÓN UN ESPORT

El escacs són reconeguts com a esport pel Comitè Olímpic Internacional (COI) des de l'any 2000. Malgrat aquest transcendental reconeixement, els intents de la Federació Internacional d'Escacs (FIDE) per convertir-lo en esport d'exhibició en els Jocs d'Hivern, com a pas previ per esdevenir esport olímpic, han resultat fins ara infructuosos. Aquest desencís es veu compensat per l'organització de les Olimpíades d'Escacs que des del 1927, any de la primera competició de seleccions nacionals disputada a Londres, es juguen cada dos anys, exceptuant el parèntesi del període bèl·lic durant la II Guerra Mundial.

Quines són les característiques que conflueixen per fer dels escacs un esport?

1. Els escacs tenen unes regles de joc i unes lleis establertes reconegudes oficialment.

2. Arreu del món s'organitzen milers de competicions oficials amb els seus reglaments respectius. La gran majoria de països té la seva federació d'escacs, que regula el bon funcionament d'aquests tornejos.

3. Per competir al més alt nivell, l'escaquista ha de mostrar una excel·lent condició física per suportar la tensió derivada i el desgast mental d'hores d'esforç calculant una seqüència de jugades, cercant un pla d'atac o definint una estratègia defensiva. Kasparov va afirmar que els escacs són l'esport més violent que hi ha, i comparà una partida d'alt nivell amb un ferotge combat de boxa mental.

4. Existeix un cos teòric i una tècnica que l'esportista ha d'aprendre i entrenar per competir amb garanties d'èxit. L'entrenament físic i mental són imprescindibles per jugar tornejos oficials.

5. En els tornejos d'escacs més rellevants, com són els classificatoris per al títol mundial o les olimpíades, es realitzen controls antidopatge com a la resta d'esports de component físic.

6. La pràctica competitiva dels escacs està subjecta a un codi de conducta que vetlla per l'esportivitat. Per exemple, abans que el 2020 esclatés la pandèmia de la Covid-19, era obligatori encaixar de mans a tall de salutació abans de començar cada partida. Durant les restriccions per protegir-se d'un possible contagi, aquesta salutació es va substituir pel toc de colzes o per una breu inclinació en forma de reverència amb una mà al pit. El tercer temps del rugbi, on després del partit els integrants dels dos equips se'n van a prendre unes cerveses, es trasllada als escacs quan després de la partida tots dos jugadors es traslladen a la sala d'anàlisi per comentar les jugades i esbrinar qui dels dos ha comprès millor les posicions i també ha calculat les seqüències de jugades amb més profunditat. També serveix per aprendre de les errades pròpies i millorar.

La pràctica dels escacs des de la infantesa fa que amb el pas del temps el nen o nena, a mesura que vagi avançant en la destresa ampliant coneixements amb un entrenador i sobretot competint, comprovi que els escacs són, a més d'un entreteniment que omple hores de lleure, una excel·lent gimnàstica mental. Quan som adults, i abans d'assolir un nivell d'escaquista federat, si hom desitja progressar en la comprensió del joc, els escacs esdevenen un passatemps que ens permet socialitzar amb persones que tenen els mateixos interessos que nosaltres.

Quan arribem al nivell de competir en proves nacionals o internacionals, els escacs fan que la nostra adrenalina flueixi lliurement quan guanyem una partida després de, potser, més de quatre o cinc hores de dura lluita davant del tauler, en què suportem la pressió del rival quan pensem com respondre a les seves jugades i també vigilem el rellotge que controla el nostre temps de reflexió.

Podem afirmar sense por d'equivocar-nos que els escacs són l'únic esport que es pot practicar per Internet. Aquesta afirmació pot ser polèmica entre els jugadors de bridge o pòquer, i també entre els *gamers* del món dels videojocs, que també consideren la seva disciplina un esport, encara que cap d'aquestes opcions lúdiques no hagi obtingut el reconeixement dels dirigents olímpics, com sí que han rebut els escacs.

04 / 100

ELS ESCACS SÓN UNA CIÈNCIA

El component científic dels escacs es defineix des de diverses capes del coneixement humà. En primer lloc, el desenvolupament tècnic de l'esport mental ha bastit al llarg dels segles un compendi teòric de caràcter enciclopèdic conegut com a *teoria de les obertures*. Fruit de l'experiència acumulada d'anys d'anàlisi de la fase inicial del joc, on la pràctica magistral dels millors escaquistes de la història ha dibuixat les que es consideren les millors jugades tant per a les blanques com per a les negres, s'ha recopilat un compendi ingent d'obertures i defenses perfectament classificat de manera sistemàtica mitjançant un codi denominat ECO (acrònim anglès d'Encyclopedia of Chess Openings, Enciclopèdia de les Obertures d'Escacs) per ser estudiat per milions d'escaquistes. A molts de vosaltres segur que us sonen els noms de l'obertura Ruy López o espanyola, la defensa francesa, el gambit de dama o l'obertura catalana, denominacions que identifiquen diferents línies d'obertura que, com altres aspectes de la condició humana, també experimenten el fenomen de la moda quan, per exemple, un campió del món comença a jugar una obertura o defensa en concret. Aleshores, de forma mimètica i a vegades certament errònia perquè a efectes pràctics la comprensió d'un Gran Mestre és exponencialment superior a la majoria de mortals, milers d'aficionats volem imitar-lo estudiant les variants i subvariants amb l'ajut de programes informàtics i videotutorials que ens nodriran el coneixement necessari per després practicar aquesta obertura o defensa del mestre per Internet, jugant amb qualsevol contrincant del planeta còmodament des de casa.

El nombre de partides d'escacs que es pot arribar a jugar és superior al nombre d'àtoms que hi ha a l'univers, segons afirma Leontxo García, periodista basc que al llarg dels seus prop de quaranta anys de carrera és avui dia un dels divulgadors dels escacs amb més resò internacional, en el seu interessant llibre *Ajedrez y ciencia, pasiones mezcladas*. Aquesta sorprenent barrera que pot semblar infranquejable a l'hora de sistematitzar el coneixement escaquísitic no ha estat obstacle per escriure milers i milers de llibres sobre les obertures, la tècnica del mig joc o la teoria dels finals de partida. En aquest apartat, també hi afegiríem els llibres biogràfics de les figures més emblemàtiques o les recopilacions de partides comentades dels tornejos magistrals, les obres historiogràfiques que expliquen l'origen i evolució del joc o, fins i tot, els manuals per aprendre a jugar que ens ensenyen les regles bàsiques.

Els escacs presenten components que els entronquen directament amb les matemàtiques. El càlcul de variants, la delimitació geomètrica de files, columnes i diagonals on es mouen les peces dins del tauler o el control de temps en les partides de competició i en línia en són una bona prova.

Gràcies als escacs aprenem altres ciències. Estudiem història quan descobrim l'entorn social i polític que envoltava la disputa de les competicions que han tingut més impacte mediàtic —per exemple, la Guerra Freda en el matx Fischer-Spasski, del 1972—; geografia quan, per exemple, volem saber on es troba Wijk aan Zee, població de la costa holandesa on es juga el festival d'escacs que atreu més afeccionats de tot el món; psicologia, quan descobrim que aquest factor juga un paper crucial al més alt nivell, o informàtica, actualment imprescindible per progressar i gaudir dels escacs en l'era digital.

05 / 100

ELS ESCACS SÓN ART

Quan afirmem que els escacs són també un art, cal fer esment que podem atorgar-li aquesta distinció des de tres vessants diferents: l'iconogràfic, que descriu el disseny del tauler i peces en diferents períodes històrics; el relacionat amb la seva presència en obres plàstiques, i l'eminentment escaquístic, vinculat a les composicions artístiques o a les partides més brillants de la història considerades obres d'art per comentaristes i afeccionats. En aquest capítol, ens centrarem en el primer aspecte artístic dels escacs i desenvoluparem els altres dos més endavant.

Els escacs també han seduït una multitud de jugadors que s'han vist atrets per les formes i els colors de les peces i l'acabat artístic dels taulers fets de manera artesanal amb fusta, os, ivori o amb altres materials nobles. Des dels orígens del xaturanga, antecedent dels escacs nascuts al nord-oest de l'Índia l'any 600 dC, es va plasmar la representació de les peces des d'una visió figurativa que identificava perfectament els carros (torres), la cavalleria (cavalls), els elefants (alfils), la infanteria (peons) i el xa (rei). Amb el transcurs dels segles, coincidint amb l'expansió dels escacs a tot Àsia i Europa (segle IX), els artesans talladors de l'Índia, la Xina, França i Rússia van utilitzar l'ivori com a matèria primera per fabricar les seves peces amb dissenys propis de caràcter tradicional que s'heretaven de generació en generació. Algunes obres d'art com els escacs d'Afrasiab (s. VII), descoberts el 1977, o les peces de Lewis (s. XII) descobertes el 1831 en aquesta illa de la costa escocesa i que estan exposades al Museu Britànic de Londres, són exemple de la creativitat d'aquells artesans ancestrals, els noms dels quals no han passat

a la posteritat. A casa nostra també tenim el joc d'escacs de cristall de roca que data de l'època fatimita (s. X) trobat a la col·legiata de Sant Pere d'Àger i que es troba exposat al Museu de Lleida Diocesà i Comarcal. L'escaquista i divulgador Salvador Juanpere va publicar el 2010 una novel·la històrica que vincula aquestes peces amb el pas dels escacs a casa nostra a l'alta edat mitjana.

El 1924, la Federació Internacional d'Escacs (FIDE) va adoptar el disseny Staunton, de caràcter abstracte, creat per l'artista Nathaniel Cook el 1849 en honor del campió anglès Howard Staunton (1810-1874) com a format estàndard de peces de competició que encara és vigent avui dia, i conviu amb diversos dissenys contemporanis.

Per cert, mai no anomenarem *fitxes* les peces d'escacs perquè a qualsevol escaquista li sona francament estrany, com si en comptes d'escacs parléssim d'altres jocs de taula clàssics com ara el parxís o el dòmino.

APRENDRE A JUGAR ALS ESCACS

06 / 100

COM LLEGIR ELS ESCACS (I)

Malgrat que la nostra intenció no és que amb la lectura d'aquest llibre us convertiu en escaquistes de competició, encara que potser és la vostra porta d'entrada per accedir a aquest món apassionant, sí que és adient que us familiaritzeu amb l'*idioma* dels escacs per treure tot el profit d'alguns capítols. A totes les competicions oficials, els escaquistes estan obligats a apuntar les jugades en un full imprès anomenat *planella*. Permeteu-nos fer aquí un incís lingüístic: mantes vegades diem erròniament *planilla* fent un calc del castellà. El llenguatge més habitual que utilitzen per transcriure la partida és el sistema algebraic. També existeix un antic sistema denominat *descriptiu*, que actualment no és oficial i que només el trobareu en llibres antics publicats abans de la dècada dels vuitanta del segle passat.

El sistema algebraic de notació concebut pel mestre anglès d'origen sirià, nascut a Alep, Philip Stamma (1705-1755), permet transcriure i reproduir qualsevol partida o posició d'escacs. Aquest mètode és molt senzill si heu jugat a enfonsar la flota, altrament dit *jugar a vaixells*, on disposeu els vostres vaixells en un full quadriculat on les horitzontals estan marcades per números i les verticals per lletres. En el tauler d'escacs, es dibuixa segons el diagrama de la pàgina següent.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8	8
7	A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7	7
6	A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6	6
5	A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5	5
4	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4	4
3	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3	3
2	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2	2
1	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	







Diagrama amb les coordenades que identifiquen les caselles d'un tauler d'escacs amb el sistema algebraic de notació.

07 / 100

COM LLEGIR ELS ESCACS (II)

El mètode per transcriure les jugades amb el sistema algebraic és molt senzill.

En primer lloc, en el quadre següent identifiquem el nom, símbol i inicial de les peces que trobarem en qualsevol publicació moderna d'escacs:

<i>Peça</i>	<i>Símbol</i>	<i>Inicial</i>
Peó		Sense inicial
Cavall		C
Alfil		A
Torre		T
Dama		D
Rei		R

Per escriure una jugada només hem d'anotar la inicial de la peça que movem —en un llibre o revista internacional veurem el símbol de cada peça, exceptuant el del peó—, menys en el cas del peó, on no escriurem cap inicial. Tot seguit, afegirem la coordenada de la casella on situarem la peça un cop feta la jugada. Per exemple: Si movem un cavall situat a la casella f3 a la casella e5, la transcripció de la jugada seria **Ce5**. Coexisteix també una modalitat de transcripció més llarga que identifica la casella d'origen i la casella de destinació de la peça. En l'exemple anterior, identificaríem la jugada escrivint Cf3-e5 o la veuríem impresa així: ♞f3-e5 si juguessin les negres, o ♠f3-e5 si hagués estat el torn de les blanques.

Els signes convencionals que defineixen altres jugades com els enrocs llarg i curt o la captura d'una peça, així com si una jugada és bona, dolenta o arriscada, es transcriuen així:

<i>Símbol</i>	<i>Jugada o valoració de la jugada</i>
x	Quan es captura una peça contrària, s'identifica primer la inicial de la nostra peça si és el rei, la dama, la torre, l'alfil o el cavall que menja una peça del rival. Exemple: un cavall captura una peça situada a la casella e5: escriurem Cxe5. Si és un peó qui captura, no afegirem cap inicial, però sí que identificarem la columna on aquest peó es trobava abans de menjar-se la peça o un altre peó. Exemple: Peó blanc situat a la casella c3 menja una altra peça o peó emplaçat a la casella d4: escriurem cxd4.
+	Si després de la jugada fem escac al rei, escriurem una creu després de transcriure la jugada.
++ #	Si fem escac i mat, escriurem dues creus.
0-0	Enroc curt.
0-0-0	Enroc llarg.
!	Bona jugada.
!!	Jugada extraordinària.
?	Jugada dolenta.
??	Jugada catastròfica.
!?	Jugada interessant.
?!	Jugada arriscada.

Hi ha més signes que ajuden a descriure la valoració d'una jugada i, fins i tot, una posició resultant, que s'utilitzen en publicacions tècniques especialitzades com ara *l'Informador*, conegut entre els escaquistes com a *Informator*, editat des del 1966 a l'antiga Iugoslàvia per recopilar i analitzar les partides magistrals disputades a l'arena internacional.

08 / 100

OBJECTIU DEL JOC: FER ESCAC I MAT AL REI CONTRARI

Abans d'explicar els moviments de les peces i les regles del joc, entrem en l'àmbit pràctic per saber quin és l'objectiu d'una partida d'escacs, és a dir, qui guanya una partida. Fer escac i mat significa que, quan fem escac al rei contrari amb una de les nostres peces o peons, no pot moure's a una altra casella, no pot protegir-se amb una altra peça que intercepti l'escac o tampoc cap peça contrària no pot eliminar la nostra peça que està fent escac al seu rei. Aleshores, la partida ha finalitzat amb la victòria del jugador que ha fet escac i mat al rei del seu contendent.

En una partida d'escacs s'enfronten dos exèrcits en igualtat de condicions: mateixes peces —rei, dama, dues torres, dos cavalls i dos alfils—, igualtat de peons —8 per cada bàndol— i mateix espai —el tauler de 64 caselles. L'objectiu: derrotar l'exèrcit rival fent escac i mat al seu rei.

Recomanem al lector no iniciat que ara desplegui un tauler i peces per seguir les minipartides que citarem a continuació. Us recordem que en el capítol anterior disposeu d'una guia per saber com reproduir partides d'escacs en el vostre tauler o pantalla.

Segur que heu sentit parlar del *mat del pastor*, potser el més famós del món i que normalment patim de petits amb les peces negres —també es pot rebre amb blanques— quan comencem a moure les peces: 1. e4 e5; 2. ♕c4 ♜c6; 3. ♖h5? Aquesta és una jugada dolenta perquè de seguida la dama pot ser expulsada amb la resposta 3...g6. En canvi, les negres juguen 3...♜f6??; una jugada espantosa perquè amb 4. ♖f7++ rebem escac i mat en quatre jugades. La partida s'ha acabat amb victòria de les blanques.

Quan iniciem el camí del meravellós món dels escacs després d'aprendre a moure les peces i conèixer les regles del joc, pensem que per poc que ens hi posem i assimilem quatre conceptes bàsics començarem a guanyar partides. Els nens i nenes que s'inicien en el joc acostumen a cruspir-se les peces dels rivals sense pensar-s'ho gaire perquè creuen que així guanyaran la partida. En aquest període novell, encara no han assimilat l'objectiu real del joc. Quan comencem a jugar, tenim la sensació equivocada que farem el mat del pastor que hem vist abans o potser un altre mat bàsic que s'anomena el *mat del boig*, que ens poden fer en 2 jugades!: 1.f3? No feu mai aquest primer moviment, per favor! 1...e5; 2.g4?? D'aquí deriva el nom d'aquest mat; qui fa una jugada com aquesta es podria considerar que no té prou senderi... 2...♔h4++ Mat. Mireu el que li va passar a Bill Gates quan l'any 2014 va jugar una partida ràpida d'exhibició al plató de la cadena de televisió noruega NRK contra Magnus Carlsen, campió del món d'escacs des del 2013. El cofundador de Microsoft conduïa les peces blanques: 1.e4 ♖c6; 2.♘f3 d5; 3.♙d3 ♜f6; 4.exd5 ♚xd5; 5.♘c3 ♚h5; 6.0-0 ♙g4; 7.h3 ♜e5; 8.hxg4. Carlsen s'ha deixat menjar una peça? ♜fxg4; 9.♘xe5?? Desastre! Bill Gates tenia la partida pràcticament guanyada amb la resposta 9.♚e1 per evitar el mat de Carlsen. 9...♚h2++. Escac i mat. L'home més ric del planeta va perdre contra el millor escaquista del món en 1 minut i 19 segons!

En els exemples anteriors, hem vist com el rei rep escac i mat, objectiu del joc. Malgrat tot, al nivell competitiu avançat, la majoria de partides es resolen moltes vegades abans que executem el rei contrari.

09 / 100

EL TAULER

El tauler és el terreny de joc dels escacs. Dividit en l'espai d'un quadrat perfecte de 8 files horitzontals i 8 columnes verticals que dibuixen 64 caselles blanques i negres alternativament, la primera cosa a la qual cal prestar atenció abans de començar la partida és que la casella blanca estigui situada a l'extrem dret inferior, és a dir, a la nostra mà dreta. Aquest detall no és pas nimi. En in comptables ocasions on apareix un tauler d'escacs en el cinema, la publicitat o altres manifestacions audiovisuals ens el trobarem col·locat incorrectament amb la casella negra situada a la dreta dels dos jugadors que intervenen en la ficció o en l'espot publicitari. A finals del 2020, una vila catalana va equipar un parc infantil amb un tauler d'escacs de metall amb cadires incorporades perquè els infants practiquin escacs o dames, seguint un costum molt estès a països com Holanda. Malauradament, malgrat l'encomiable intenció d'apropar el joc mental als més petits, l'escac situat a la dreta dels taulers és negre. El fabricant no va adonar-se'n, i ningú no es va assabentar abans del muntatge que estava orientant els taulers de forma incorrecta.

Gairebé sempre que consulteu un problema d'escacs en una publicació periòdica generalista o en una revista especialitzada, hi trobareu que el tauler es presenta des del punt de vista de les peces blanques. Això és així perquè a efectes pràctics comptem les files i columnes des de la primera casella esquerra (la casella A1).

El tauler disposa de diferents espais per identificar les zones on es desenvolupa el joc:

– El *centre*: Les caselles d4-d5-e4-e5 són el centre físic del tauler. Aquesta zona té una importància cabdal durant l'obertura perquè, segons els preceptes clàssics, el control del centre per part d'un

dels jugadors és un factor primordial per enfocar correctament la partida desplegant millor les forces. Moltes obertures cerquen obtenir aquest control per assolir un avantatge posicional abans d'entrar a la fase del mig joc. Alguns teòrics esmenten també el centre ampliat definit pel quadrat dibuixat amb els vèrtexs de les caselles c3-c6-f3-f6.

– Els *flancs*: Hi ha dos flancs: el flanc de dama, definit per les columnes A, B, C i D, i el flanc de rei, configurat per les columnes E, F, G i H. Com és fàcil de comprovar, les dues meitats verticals del tauler estan delimitades per la presència de les dames i els reis.

– Els *camp*s: Si dividim el tauler en dues meitats horitzontals, tindrem el camp negre, on a les files 7 i 8 se situen les peces d'aquest color, a les quatre darreres files (5, 6, 7 i 8). És a dir, a la part superior del tauler. Tindrem el camp blanc on hi ha les peces del jugador que obre el joc a les files 1, 2, 3 i 4, a la part inferior del tauler.

– Les *diagonals*: La importància del control de les diagonals per part dels alfils i les dames és un tema estratègic de primer ordre. Al tauler, les grans diagonals són les que es tracen de la casella a1 a l'h8 i de la casella h1 a l'a8. En el tauler podem imaginar-hi altres diagonals més curtes.



Posició inicial d'una partida d'escacs.

10 / 100

ELS PEONS

François André Danican Philidor, el millor escaquista del món durant la segona meitat del segle XVIII, va fer cèlebre la frase *Els peons són l'ànima dels escacs*. Aquesta afirmació mostra la dimensió que aquesta humil peça pot assolir durant una partida d'escacs. Diem humil perquè els peons són les úniques peces del tauler que mai no poden retrocedir, sempre han d'anar endavant, el seu camp d'acció és limitat i són objecte de sacrifici en diverses línies d'obertura com, per exemple, el gambit de dama acceptat o el gambit morra contra la defensa siciliana.

L'adagi de Philidor fa referència a l'enorme importància estratègica que té l'estructura de peons per obtenir avantatge posicional en una partida.

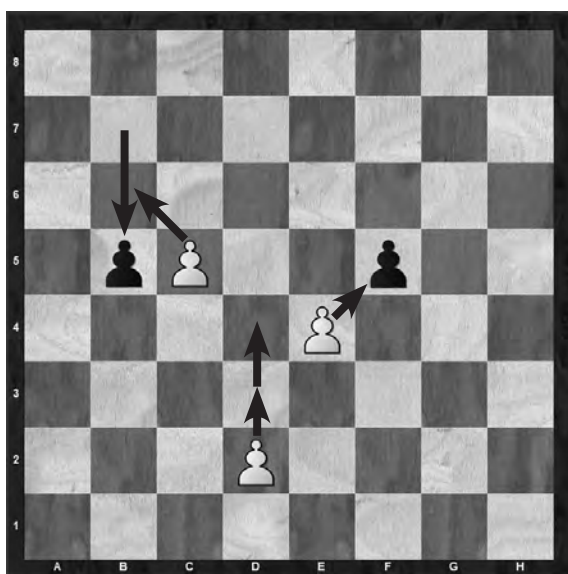
Descriurem ara com es mouen els peons. El primer que volem aclarir és que no és correcte moure a la vegada una casella endavant dos peons quan les blanques fan la primera jugada. Antigament, en partides de cafè, qualificatiu que fa referència als duels informals que disputen afeccionats que només coneixen les regles bàsiques del joc, era habitual veure com es realitzaven aquests moviments aliens al reglament de la Federació Internacional d'Escacs (FIDE).

Els peons només poden moure dues caselles endavant quan surten des de la seva casella inicial en qualsevol moment de la partida. Però també poden avançar-ne només una casella si fora menester. En el diagrama que il·lustra aquest capítol, podem veure com el peó blanc de la casella d2 podria desplaçar-se a la casella d3 o d4, segons convingués. A partir d'aquí, només poden avançar de casella en casella per la seva columna, sempre que no trobin una altra peça pròpia o contrària a la casella de destinació. Com en el conte de la

Ventafocs, els peons també poden esdevenir dama, o una altra peça que no sigui el rei o un altre peó, si arriben a la vuitena fila, en el cas dels peons blancs, o a la primera fila per als peons negres. Aquesta jugada s'anomena *promoció del peó* i és una de les que causa més impacte entre els infants quan comencen a jugar als escacs.

Els peons també capturen, o mengen, peces contràries. Per fer-ho possible, la peça per capturar s'ha de trobar a la casella adjacent —dreta o esquerra— traçant una línia diagonal. En el diagrama següent, veiem com el peó blanc de la casella e4 pot capturar en diagonal el peó negre de la casella f5.

Una de les jugades que costa més comprendre quan som principiants és la captura al pas. Aquest moviment consisteix a prendre un peó rival que es col·loqui al costat del nostre peó —a esquerra o dreta de la nostra casella— quan, amb blanques, ens trobem a la cinquena fila i amb les negres a la quarta fila. L'únic moment que podem capturar aquest peó rival és quan aquest mou dues caselles endavant des de la casella de sortida a la segona fila per les blanques, o a la setena fila per al segon jugador. En el diagrama, veiem com el peó blanc de la casella c5 pot menjar immediatament el seu homònim negre de la casella b5 després que aquest realitzés la jugada b7-b5.



Diversos moviments i captures de peons.

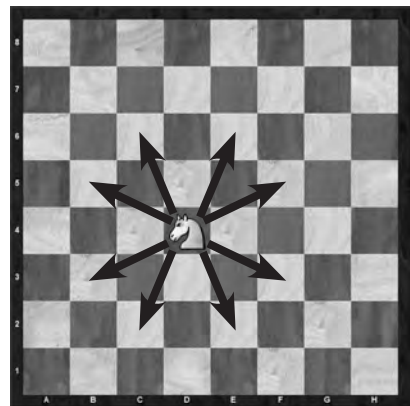
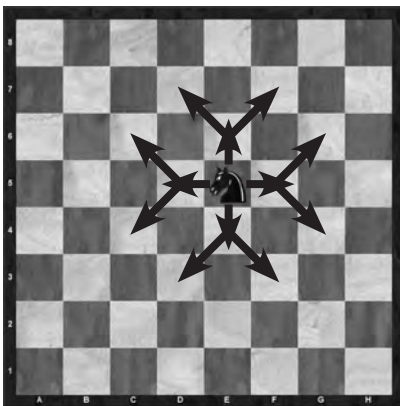
11 / 100

EL CAVALL

Explicar el moviment del cavall comporta una certa dosi d'imaginació perquè la seva mobilitat no té res a veure amb la de la resta de peces. Els monitors d'escoles d'escacs que ensenyen els primers passos als alumnes desborden inventiva per fer entendre l'extraordinària capacitat de sorprendre que té un cavall d'escacs.

El primer que ens ensenyen és que el cavall mou en forma de la lletra L. Sí, teniu raó, jo tampoc no ho vaig entendre el primer cop que m'ho van explicar.

Per aclarir-ho, hem de pensar que aquesta jugada es realitza en dues fases: primer cal desplaçar el cavall dues caselles en horitzontal o vertical, a dreta o esquerra o de dalt a baix, i després traslladar-lo a una de les dues caselles del costat. És així com dibuixem una L en el tauler amb el cavall (vegeu els diagrames).



Diagrames. El cavall dibuixa una L en qualsevol dels seus salts.

El que també distingeix el cavall és la possibilitat que té de saltar per sobre de les altres peces, tant pròpies com contràries. Lògicament, també poden capturar peces enemigues que es troben a la casella de destinació un cop completada la jugada.

Els especialistes a jugar partides ràpides de com a màxim 5 minuts de temps de reflexió disponible per a cada jugador en tota la partida, modalitat anomenada *blitz* (de l'alemany, 'llampec'), recomanen sempre mantenir els cavalls en el tauler perquè en els destrets de temps la capacitat de sorprendre el rival amb un moviment de cavall on cristal·litzi un atac doble a dues peces rivals o un escac doble de rei i dama s'incrementa notablement.

Un dels mats elementals, però no menys espectacular, que podem executar amb un cavall és el mat de la guitzia, que es materialitza en l'exemple que mostrem a continuació:



A la posició del diagrama, és el torn de les blanques. S'arriba a rematar la partida en dues jugades amb la continuació 1. ♔g8+. Sacrifici de dama! ♜xg8. Única jugada perquè el rei no pot capturar la dama en trobar-se protegida pel cavall. Aleshores... 2. ♞f7++. Escac i mat!

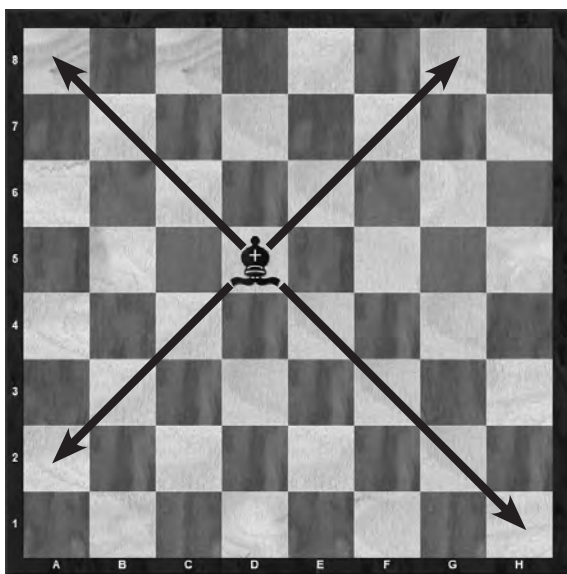


Mat de la guitza: posició després de 2. ♕f7++.

12 / 100

L'ALFIL

Cada jugador disposa de dos alfils que es desplacen sempre per les diagonals del seu color. Hi haurà un alfil que només podrà actuar per les diagonals de caselles negres, mentre que el seu col·lega del mateix bàndol es mourà per les diagonals de caselles blanques amb l'única condició que no poden saltar per sobre de cap peça, com sí que fa el cavall. Els dos alfils del mateix bàndol mai no coincidiran perquè transiten per diagonals de diferent color. Per aquesta raó, quan arribem a un final d'alfils de diferent color i igualtat de peons —o, fins i tot, amb un o dos peons d'avantatge— on, per



Exemple del màxim control de caselles que pot assolir un alfil: tretze en total.

exemple, un alfil blanc domina les caselles blanques i l'alfil negre domina les del seu color, el resultat acostuma a ser taules.

L'alfil pot capturar les peces contràries que es trobin en les diagonals que controla. S'entén que només pot cruspir-se una peça per jugada quan ocupa la casella de destinació on hi ha aquesta peça rival.

Des del punt de vista estratègic es considera un avantatge posicional disposar de la parella d'alfils en posicions obertes, aquelles on resten pocs peons en el tauler, perquè dominen les diagonals de tots dos colors.