

Capítulo  
Gratis

# Ajedrez sobre el toro

David Jasete Fiesco Neira



libros  
en red

# Ajedrez sobre el toro

## capítulo gratis

David Jasete Fiesco Neira

Colección  
Deportes



[www.librosenred.com](http://www.librosenred.com)

Dirección General: Marcelo Perazolo  
Diseño de cubierta: M. Lucila Avalle  
Diagramación de interiores: Flavia Dolce

Está prohibida la reproducción total o parcial de este libro, su tratamiento informático, la transmisión de cualquier forma o de cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, registro u otros métodos, sin el permiso previo escrito de los titulares del Copyright.

Primera edición en español en versión digital  
© LibrosEnRed, 2015

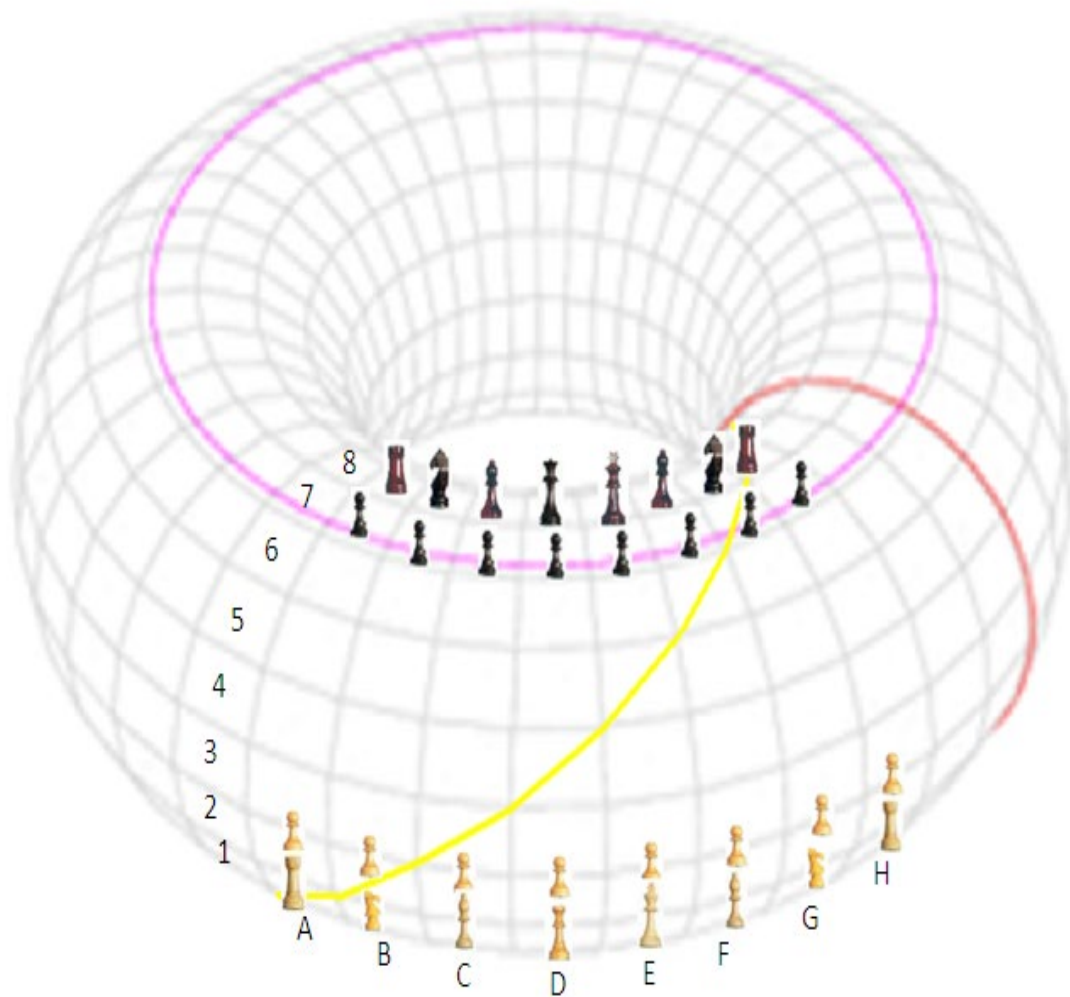
Una marca registrada de Amertown International S.A.

Para encargar más copias de este libro o conocer otros libros de esta colección visite [www.librosenred.com](http://www.librosenred.com)

# ÍNDICE

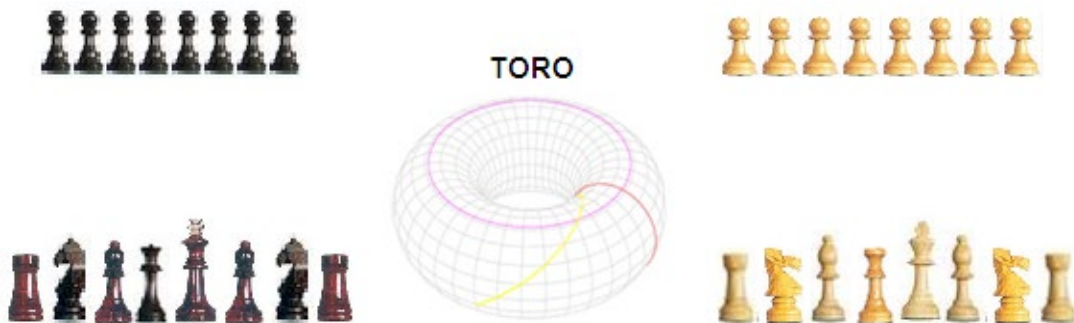
<b>Ajedrez sobre el toro. Diagrama</b>	<b>5</b>
<b>Toro</b>	<b>6</b>
<b>El tablero</b>	<b>8</b>
<b>Jaque mate obligado, movimientos y evolución</b>	<b>9</b>
<b>Acerca del autor</b>	<b>16</b>
<b>Editorial LibrosEnRed</b>	<b>17</b>

## AJEDREZ SOBRE EL TORO. DIAGRAMA

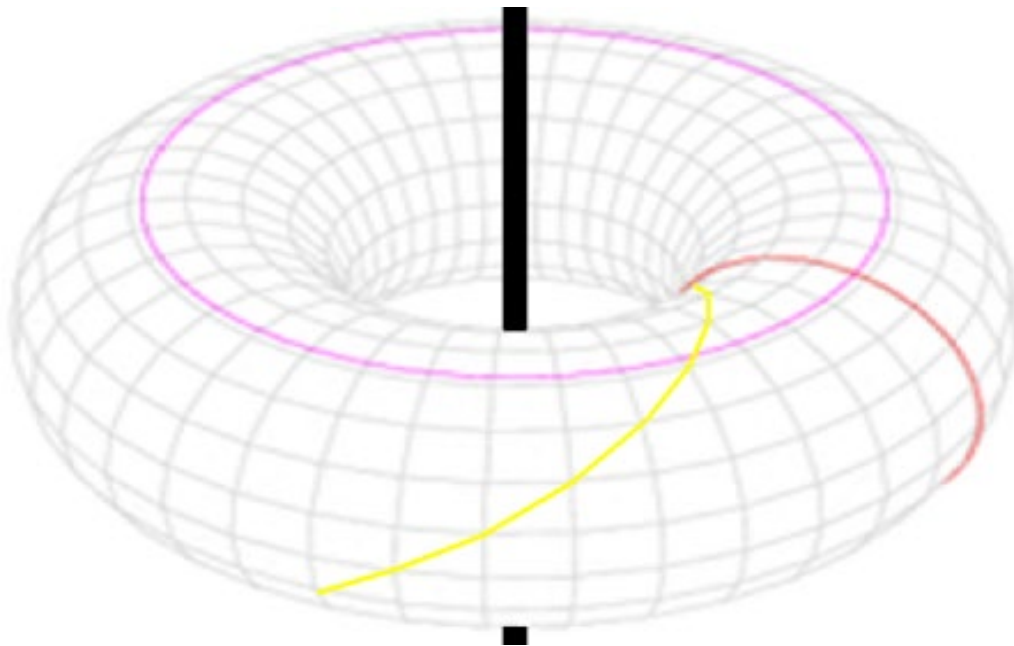


[http://es.wikipedia.org/wiki/Toro\\_\(geometr%C3%ADa\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Toro_(geometr%C3%ADa)) (adaptación).

# TORO



En geometría, un toro es una superficie de revolución generada por una circunferencia que gira alrededor de una recta exterior coplanaria (en su plano y que no la corta), es decir, un círculo que se desplaza orbitando alrededor de una recta, y que da como resultado la siguiente figura geométrica.



La palabra "toro" proviene del latín *torus*, el cual en castellano significa "bocel" o "murecillo", figura geométrica en forma de neumático o rosquilla.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Toro\\_\(geometr%C3%ADa\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Toro_(geometr%C3%ADa)) (adaptación).

¿El universo tiene un tamaño finito y en forma de toro? Es lo que parece deducirse a partir de los datos de la radiación difusa del fondo cósmico proporcionadas por WMap-3 (la sonda de anisotropía de microondas Wilkinson), según un grupo de investigadores alemanes.

<http://axxon.com.ar/nasa/co8ago11-01.htm> (adaptación).

En el mundo de los videojuegos de estrategia es fácil observar cómo los personajes que intervienen, cuando viajan hacia el norte, reaparecen en el sur, como si le hubiesen dado la vuelta al mundo. Asimismo, cuando llevan una trayectoria hacia el fondo en el oriente, reaparecen en el occidente, y viceversa; del mismo modo, en el ajedrez sobre el toro, las diagonales que se pierden en el nororiente reaparecen en el suroccidente, las que se pierden en el noroccidente aparecen en el suroriente, y viceversa. El sitio virtual donde este efecto acaece lleva el nombre de "mundo toroide". El jugador siente la pseudoimpresión de un mundo esférico.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Toro\\_\(geometr%C3%ADa\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Toro_(geometr%C3%ADa)) (adaptación).

## EL TABLERO

Se encuentra conformado por 64 casillas en un plano de ocho por ocho como en el ajedrez clásico; de igual manera, estas casillas van de color blanco y negro, alternativamente. De esta forma, el ajedrez sobre el toro se basa en el reglamento estipulado para el ajedrez tradicional, como lo es aquella regla que nos indica la posición de una casilla de color blanco en el rincón derecho del tablero para cada jugador, y que el primer movimiento efectuado lo hacen las piezas blancas con una réplica inmediata de las piezas negras. A diferencia del tablero de ajedrez tradicional, el toro como ya sabemos nos permite desplazarnos a través de una tercera dimensión, la cual permitirá asimismo que los movimientos que se realicen puedan desaparecer en el horizonte y reaparecer en el otro extremo del tablero, llevando una secuencia lógica de conducción y alineación. Esto está dado por las filas y columnas que forman, a su vez, diagonales en el tablero de ajedrez, que sobrepuesto en el toro da la capacidad de transportarse a través de él, dando un giro de la totalidad de una circunferencia; es decir, para el tema que nos ocupa, el punto de partida y el punto de llegada o máximo de alcance de una pieza siempre estará protegido o atacado por esta, cubriendo la superficie del tablero a donde pudiera llegar directamente o haciendo uso del transporte dimensional.



## JAQUE MATE OBLIGADO, MOVIMIENTOS Y EVOLUCIÓN

El chaturanga es conocido como el antecesor del shatranj, y el shatranj, a su vez, del ajedrez. Para el shatranj, los maestros árabes proponían y practicaban ejercicios llamados "mansubat", los cuales pretendían demostrar la capacidad de las piezas sobre el tablero en una posición determinada en la que el bando que juegue gana de forma obligada, aplicando jaques consecutivos e incluso sacrificando piezas para lograr la victoria. El siguiente es un ejemplo de mansubat, en el cual juegan las blancas sin derecho a realizar una jugada de espera. Estos movimientos son impecables, teniendo en cuenta la forma en que en el shatranj se mueven las piezas: el caballo y la torre se mueven igual que en el ajedrez, el alfil se mueve en diagonal por su color saltando siempre una casilla, es decir, dos casillas en diagonal sin importar que se encuentre ocupada o no la casilla del medio; de esta manera, estaría amenazando a las casillas a donde pudiera ir al realizar nuevamente este movimiento, caso igual al del caballo.

La jugada inicia con un sacrificio de torre, y es seguida de una captura obligada por parte del rey negro; luego, se da un jaque descubierto retirando el alfil y dejándolo en una posición prometedora; en defensa, las piezas negras entregan su torre en h2, haciendo que el rey regrese a la única casilla que tiene disponible; seguido a esto, se sacrifica la otra torre blanca dando jaque para que el rey la tome de forma obligada, entonces se da un nuevo jaque con peón y en esta posición el rey juega obligado, permitiéndole al caballo dar jaque mate.

Véanse los diagramas 24 y 25.

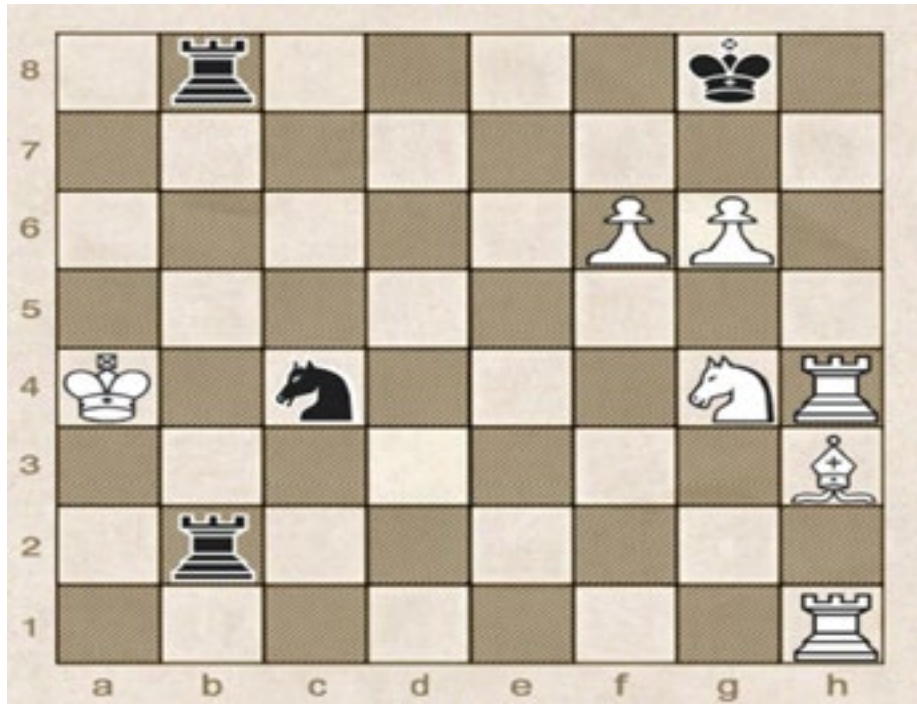


Diagrama 24

1) Rh8+, Kxh8, 2) Bf5+, Rh2, 3) Rxh2+, Kg8, 4) Rh8+, Kxh8, 5) g7+, Kg8, 6) Nh6++.

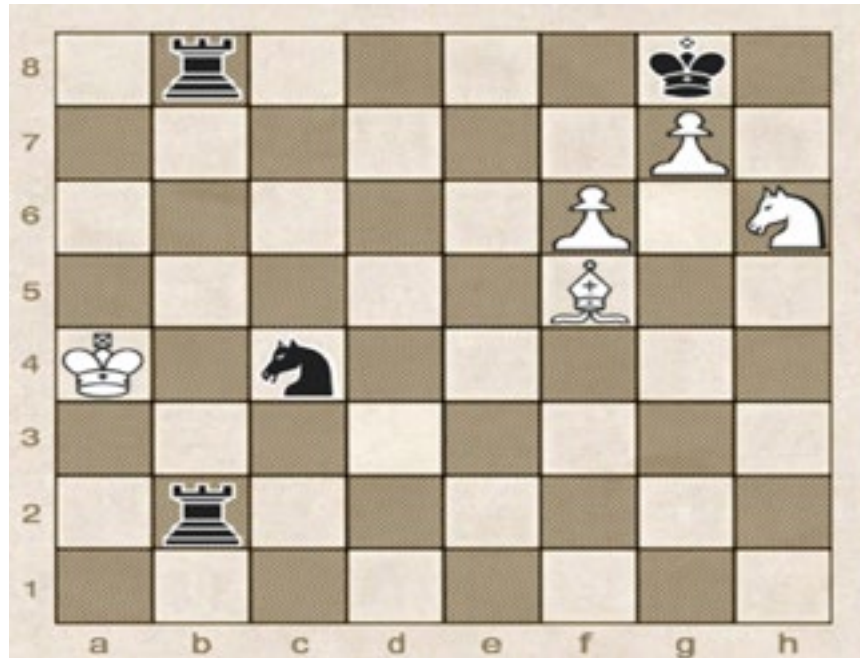


Diagrama 25

### Ejercicio: ajedrez

Asimismo, en el ajedrez se practican ejercicios posicionales compuestos o recopilados de las innumerables partidas que se han jugado en toda la historia, dando el mismo sentido hacia la consecución del mate, de tal manera que obliguemos a nuestro oponente a realizar jugadas que dan lugar a la victoria forzada. En este caso se tomó como ejemplo la misma posición del mansubat anterior, puesto que es necesario demostrar que el alfil del ajedrez, al ser más potente, está involucrado en la consecución del mate en menos jugadas. La victoria se logra entregando en la primera jugada la misma torre, seguida de un jaque descubierto con el movimiento del alfil. En defensa, las piezas negras entregan su torre en h2. El rey juega obligado y el alfil captura al caballo dando jaque, nuevamente el rey juega obligado y la torre da mate; la destreza en el movimiento del alfil implicó dar mate en solo cinco jugadas, una menos que en el shatranj.

1) Rh8+, Kxh8, 2) Bf1+, Rh2, 3) Rxh2+, Kg8, 4) Bxc4+Kf8, 5) Rh8++.

Véanse los diagramas 26 y 27.

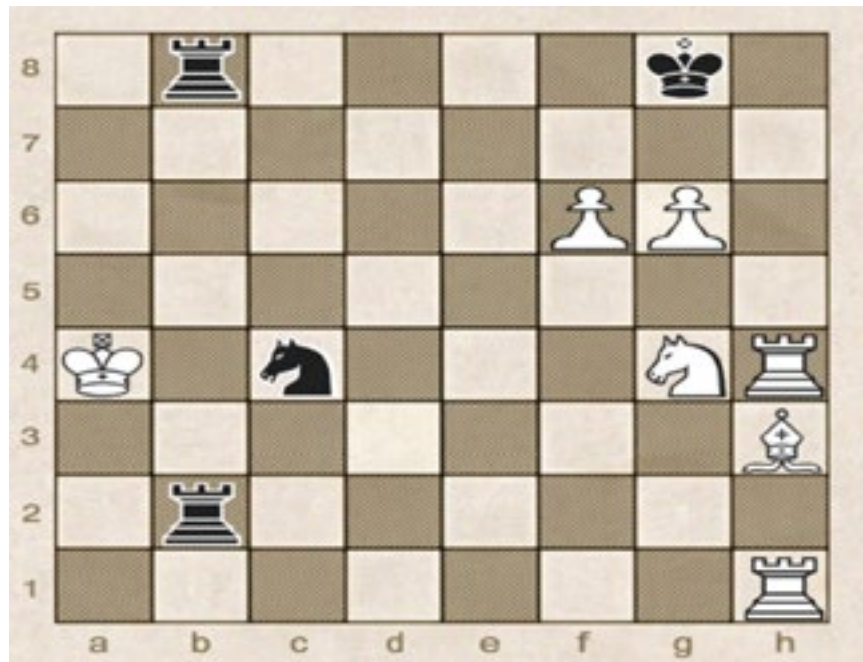


Diagrama 26

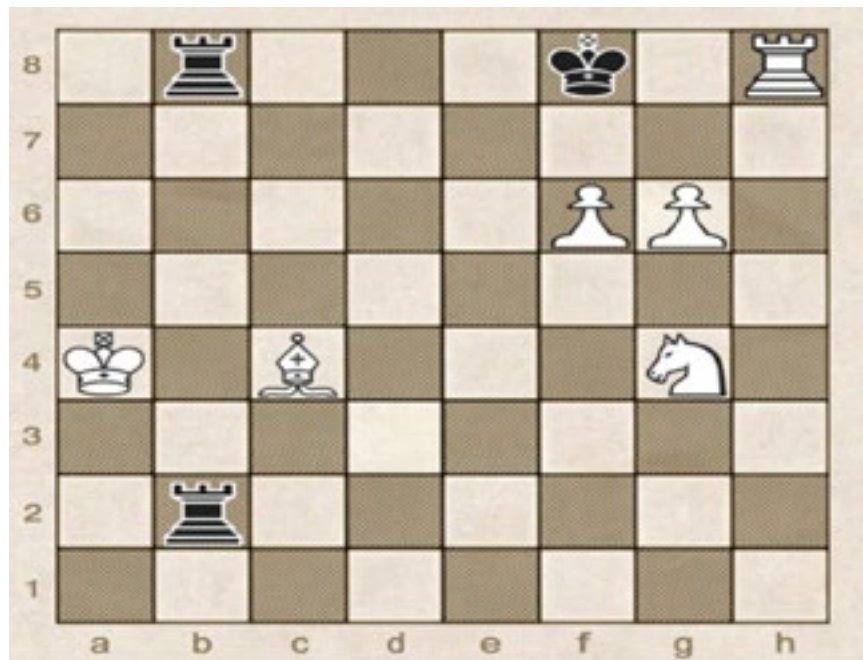


Diagrama 27

Ahora qué tal si se juega: 1) Nh6+, Kh8, 2) Nf7+, Kg8, 3) Rh8++; o después de 1) Nh6+, Kf8, 2) g7+, Ke8, 3) g8 = Q++ jaque mate en tres jugadas, potente alfil cubriendo la diagonal h3-c8.

**Ejercicio: ajedrez sobre el toro**

Ejemplo 1: Ahora, la demostración en la fluidez del juego con el movimiento de las piezas por el toro se ve representada en el mismo ejemplo del mansubat, y con los peligros que implica jugar ajedrez sobre el toro observemos el ímpetu en ataque del ejército blanco ante un rey expuesto; el movimiento del alfil da un jaque mortal de necesidad, y ante la única respuesta del rey negro, inmediatamente las torres ejecutan el mate.

Ejemplo 1: 1) Be6+, Kf8 2) Rh8+, Rxh8, 3) Rxh8++.

Ejemplo 2: 1) Rh8+, Rxh8, 2) Be6+, Kf8, 3) Rxh8++.

Véanse los diagramas 28 y 29.

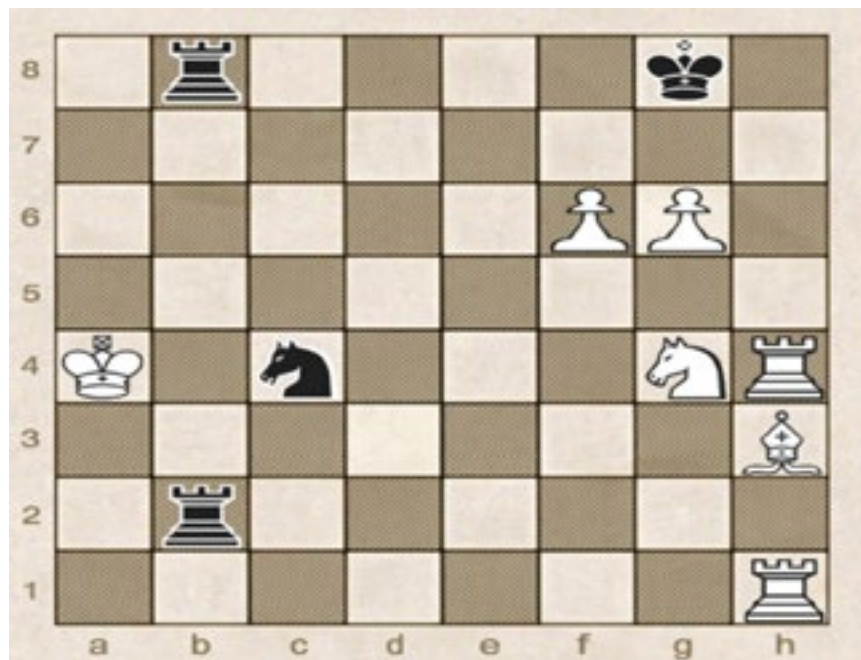


Diagrama 28

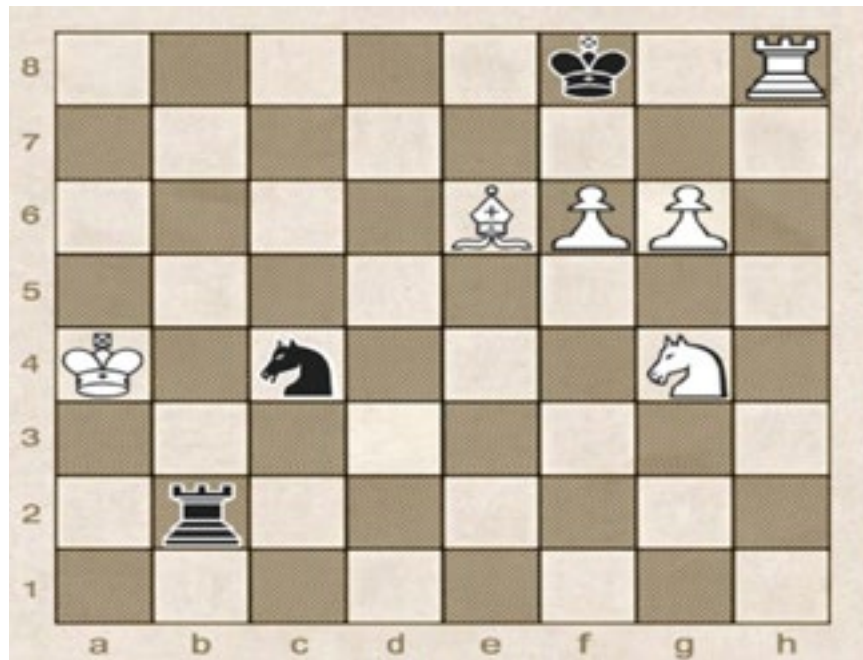


Diagrama 29

Ejemplo 3: El tercer y último mate se da en tres jugadas, entregando la misma torre en h8 y observando qué pasaría si, en lugar de tomar con la torre de b8, se tomara con el rey.

1) Rh8+, Kxh8, 2) Be6+, Rh2, 3) Rxh2++.

Véanse los diagramas 30 y 31.



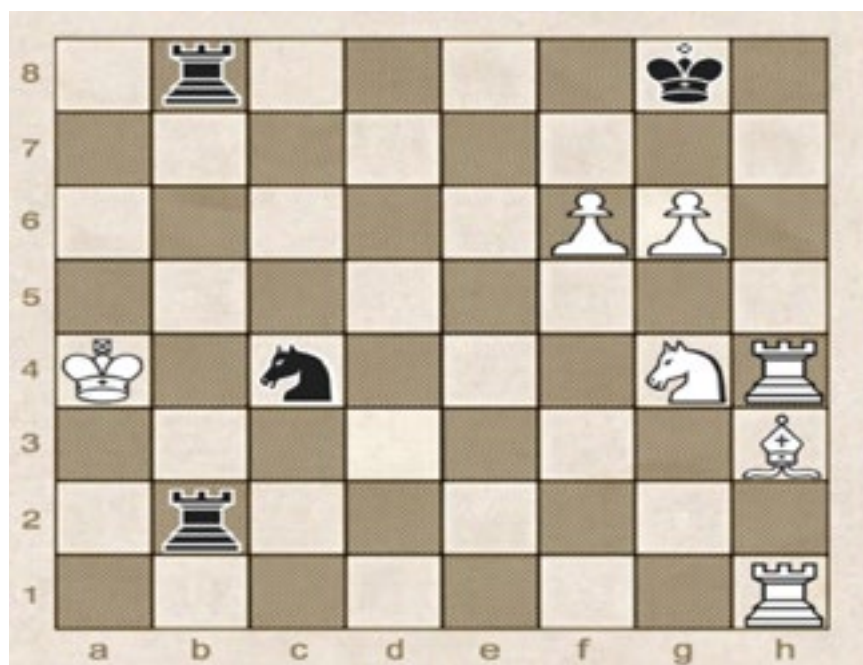


Diagrama 30

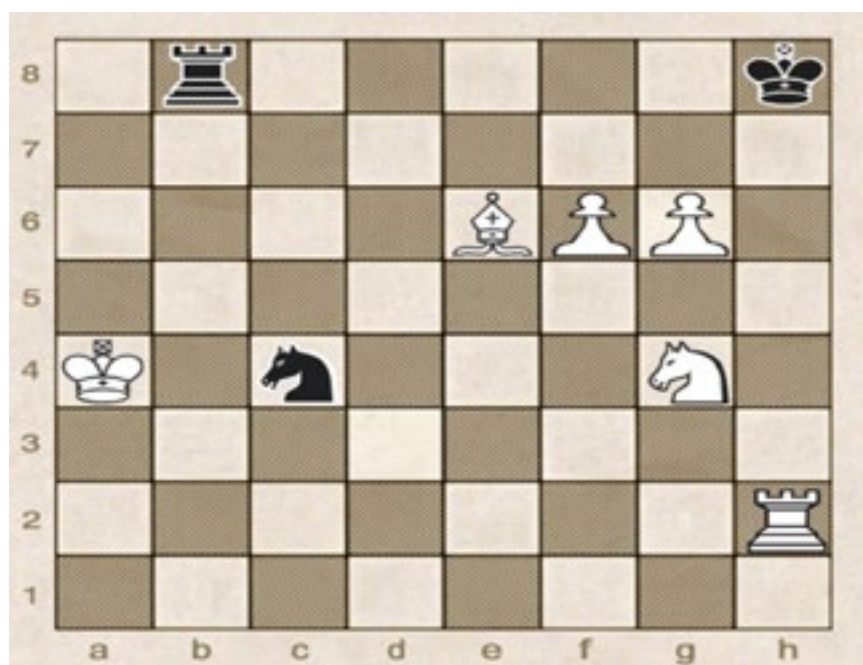


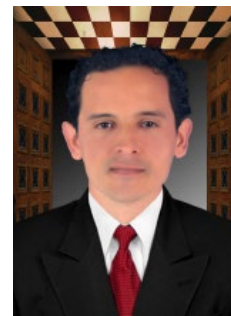
Diagrama 31

## Acerca del autor

**David Jasete Fiesco Neira**

E-mail: [davidfiesco@gmail.com](mailto:davidfiesco@gmail.com)

Nació en Colombia en 1985. Desde niño es un apasionado por el arte y la estrategia del ajedrez. Bajo el lema “todo lo creado evoluciona”, se ha empeñado en dejarle un legado a la humanidad y ha intentado a través de este libro que la majestuosidad del juego ciencia llegue a los aficionados a través del registro de partidas inmortales de los grandes maestros.





## **Editorial LibrosEnRed**

LibrosEnRed es la Editorial Digital más completa en idioma español. Desde junio de 2000 trabajamos en la edición y venta de libros digitales e impresos bajo demanda.

Nuestra misión es facilitar a todos los autores la edición de sus obras y ofrecer a los lectores acceso rápido y económico a libros de todo tipo.

Editamos novelas, cuentos, poesías, tesis, investigaciones, manuales, monografías y toda variedad de contenidos. Brindamos la posibilidad de comercializar las obras desde Internet para millones de potenciales lectores. De este modo, intentamos fortalecer la difusión de los autores que escriben en español.

Ingresa a [www.librosenred.com](http://www.librosenred.com) y conozca nuestro catálogo, compuesto por cientos de títulos clásicos y de autores contemporáneos.