

Introducción

Estimado lector:

El libro que tiene en sus manos no es fruto de la casualidad, sino más bien de la causalidad. Por así decirlo, es una consecuencia directa de los tiempos postmodernos en que vivimos, en este principio del siglo XXI, y su avanzada tecnología.

A primera vista, estas palabras le podrán parecer un tanto extrañas, sin las aclaraciones oportunas. En efecto, hace 2 años –febrero de 2006, para ser más exactos–, un buen amigo ajedrecista me envió, con la mejor intención del mundo, un regalo envenenado: un correo electrónico que contenía una impresionante lista de ¡21 libros electrónicos!, editados por el sueco Anders Thulin en Malmö durante el periodo comprendido entre 2001 y 2005.

Y adivine cuál era el contenido. Sencillamente, antologías de problemas de mate publicadas a principios del siglo XX, en los albores de la composición ajedrecística. Pulsando una simple tecla –¡oh prodigio de la tecnología y misteriosa clave de acceso!– fueron abriéndose los libros en cuestión, desvelando auténticas perlas, en su gran mayoría miniaturas de un máximo de 7 piezas y, en algunos casos, miniaturas "baby", con 5 piezas o menos.

Tardé poco tiempo en cerciorarme de que era mi deber rescatar del olvido el desconocido caudal de riquezas que se desplegaba ante mis ojos, y dar a conocer un material tan fecundo y original. De modo que, durante los siguientes 18 meses, ocupé buena parte de mis ratos de ocio en descubrir, estudiar y analizar las maravillas que me brindaban ambos volúmenes de *Schacminiaturen*, publicados por Oscar Blumenthal en 1903 y, sobre todo, la amplia colección de *777 miniatures in three*, seleccionadas por E. Wallis en 1908.

Ahora ya lo sabe: la antología que me propongo ofrecer a su mente de sagaz solucionista es fruto de dicho desvelo y apasionante trabajo de investigación. Naturalmente, ante tal cantidad de brillantes y excelsos ejemplos, no me resultó nada fácil tomar las decisiones adecuadas... En semejantes circunstancias, ¿cómo proceder a una selección fidedigna, y a la vez acertada?

Con tal fin, utilicé los criterios que me parecieron más adecuados a las circunstancias. Dado que estos problemas no están destinados a especialistas, sino que pretenden despertar el interés de la gran mayoría "silenciosa" de los jugadores,

me incliné por todos aquellos ejemplos que presentaban posiciones claras, pulcras y, hasta cierto punto, naturales, a sabiendas de que el ajedrecista normal elude las disposiciones de piezas desenfrenadamente extravagantes o caóticas. ¡Demasiados esfuerzos hace ya con intentar acercarse al denostado universo de la composición!

Por lo tanto, entre las cerca de 1500 miniaturas publicadas en los 3 volúmenes citados, descarté en primer lugar aquellos problemas que eran técnicos en exceso —o sea, áridos y automáticos—, decantándome por los mecanismos de mate que resultaban más enigmáticos, atractivos y didácticos.

Puede decirse que cada uno de los 222 problemas seleccionados aquí brilla con luz propia, bien sea porque su clave resulta simplemente sorprendente e ingeniosa, bien porque presenta un florido abanico de mates hermosos, cuando no espectaculares, que jamás deben parecer enrevesados.

Al igual que en mi antología anterior, *Problemas para gente sin problemas*, dichas miniaturas se reparten en tres capítulos cuya dificultad va en ascenso. En primer lugar, los 64 ejercicios de nivel inferior (*) son bastante sencillos y pueden resolverse en un tiempo máximo de entre 5 a 6 minutos. A continuación, los 64 de nivel medio (**) introducen ciertas complicaciones y agudezas añadidas, requiriendo una media de 20 minutos para su resolución. Por último, los de dificultad alta (***) resultan en general sutiles y complicados —en algunos casos diabólicos—, pudiendo exigir un tiempo de reflexión igual o superior a los 30 minutos.

Sin embargo, el último apartado, con sus 30 "problemas", es el que aporta a la presente colección un enfoque original, jamás ensayado hasta la fecha. Si usted se pregunta: ¿Será un novedoso instrumento de tortura?, le advierto de antemano: ¡Lo es! Y espero que no lo viva como una experiencia traumática, sino como un auténtico reto, que es lo que pretende ser.

Entonces, ¿qué diablos es un "problema"?

Pues bien, como su nombre indica, es una mezcla de problema y enigma: parecido a otro cualquiera, pero en el que no consta el enunciado del autor. Para "incordiarle" un poco, me he tomado la molestia de suprimir la mención "las blancas juegan y dan mate en ... jugadas"

Usted, solucionista que ahora desconoce este dato, deberá tratar de contestar a la nueva pregunta: En la posición del diagrama, ¿cuál es el mínimo de jugadas necesarias para dar mate?

A primera vista, la tarea parece bastante ardua, por no decir imposible, pero no lo es en realidad. En efecto, la mayoría de los problemas escogidos para figurar como "problemas" presentan casos de Rex Solus, en los cuales el monarca negro se enfrenta en su más "solitaria soledad" a las fuerzas del enemigo, lo cual reduce mucho el número de maniobras posibles y facilita los cálculos.

Además, usted dispondrá de un indicio prácticamente infalible: Si, por ejemplo, descubre para un problema que imagina ser un mate en 4 jugadas una clave llana e insulsa, —desprovista de chispa, además de previsible— sabrá con certeza que puede mejorar dicho resultado, esforzándose por hallar un ingenioso mate en una —o a veces dos— jugadas menos.

De todos modos, el lector cansado o desalentado tendrá siempre la posibilidad de reconvertir un "problema" en un problema normal consultando la página 108, que contiene la lista de los 30 enunciados que mi talante cruel y provocador silenció. Ahora, tan solo me queda desearle buena suerte y augurarle mucho placer en la senda –a menudo tortuosa– que le llevará a descubrir la clave de estas perlas centenarias del tablero.

Apreciado lector, si le agradan el ajedrez y las historias de detectives –retos de cualquier tipo–, la adquisición de la presente antología le vendrá como anillo al dedo: se sentirá en la piel misma de Sherlock Holmes –y yo haré gustosamente de Watson, su fiel servidor– cada vez que se disponga a resolver estos 222 magníficos problemas, auténticos "haikus" modernos de la composición ajedrecística.

Y si al final constato que he logrado, aunque sea mínimamente, avivar su interés por los problemas, tras vencer unos prejuicios infundados, podré considerarme más que satisfecho.

¡Hasta la vista, solucionista!

René Mayer

Madrid, 24 de marzo de 2008

remay47@yahoo.es