



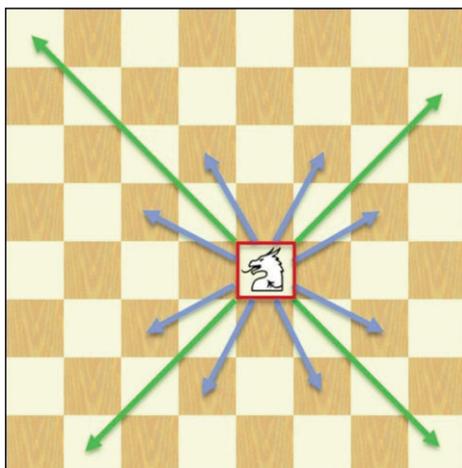
El ajedrez del Dragón



GM Miguel Illescas
@illescasmiguel

En este artículo os quiero presentar una nueva pieza de ajedrez: el **Dragón, mitad caballo y mitad alfil**, así como las reglas que gobiernan el “**Ajedrez del Dragón**”, como hemos venido a bautizar esta nueva modalidad.

Del mismo modo que la **dama** mueve como **torre y alfil**, el **Dragón** combina el movimiento de **alfil y caballo**, y actúa con total normalidad. Las reglas que hemos creado para su introducción y uso son muy simples:



a) Se juega en el tablero de siempre y la partida empieza con la posición normal, con la nueva pieza en reserva, un **Dragón** por bando.

b) Se puede introducir el **Dragón** en cualquier casilla libre de la primera fila, en el momento en que cada jugador lo crea oportuno, gastando su turno en tal acción. Y, al igual que con la **dama**, se puede coronar **Dragón** al llevar un peón a octava fila, sin importar cuántos **Dragones** hay en juego.

Nota: antes de que me llamen hereje y alguien se rasgue las vestiduras, les ruego que **por favor lean al menos el siguiente párrafo**.

ORTODOXIA E INNOVACIÓN

Me considero un gran defensor de las tradiciones ajedrecísticas. Por ejemplo, no me gusta el **Fischer Random**, creo que el juego pierde su armonía natural al cambiar las piezas de posición. También soy tradicional en otros aspectos: creo que el título mundial debe seguir disputándose en un match entre campeón y aspirante, por ejemplo; defiendo que las rápidas a un minuto no son ajedrez; admiro la solidez de la **Defensa**

REGLAS Y VENTAJAS

Dragón = caballo + alfil. Comienza la partida en reserva y entra en juego por la primera fila.

Revoluciona las aperturas, sorprendentes combinaciones y no hay módulo de análisis.

¿DAMA O DRAGÓN?



Un interesante debate surge sobre el valor relativo del **Dragón** respecto a la **dama**.

Un primer razonamiento nos dice que, puesto que la torre es más fuerte que el **caballo**, la **dama** debe ser superior, quizá en la misma proporción que **torre** y **alfil** respecto a **alfil** y **caballo**.

Pero el **Dragón** es en realidad como un caballo que vuela. El **caballo** es la pieza más enigmática y difícil de manejar en ajedrez, y tiene cualidades que no posee ninguna otra, como su capacidad de saltar. Y no olvidemos que un jaque de **caballo** no puede ser cubierto. Esas virtudes hereda el **dragón**, que además corrige el principal punto débil del **caballo**, su lentitud al trasladarse de un sector a otro del tablero.

¿Dama o Dragón? El debate está servido.

Ortodoxa en el **Gambito de Dama**; y edito y dirijo la única revista en papel de ajedrez que queda en el mundo. Se podría decir que soy ortodoxo y hasta romántico.

Dicho lo anterior, siempre he estado abierto a abrazar algunas “novedades”. Como que el módulo de análisis casi siempre tiene razón, o el gran valor de algunas defensas hipermodernas, como la **Nimzoindia** o la **Grünfeld**, por poner solo algunos ejemplos.

Pues bien, sin pretender en absoluto sustituir al ajedrez clásico, el “**Ajedrez del Dragón**” puede ser muy bienvenido. Como alternativa puntual para pasar un buen rato o salir de la rutina, así como reto intelectual de enorme atractivo. Creo que las sencillas reglas que hemos creado respetan la esencia de nuestro querido juego, preservando la armonía de la posición y desarrollo inicial.

En definitiva, creo que cuanto más te guste el ajedrez clásico, más disfrutarás del **Ajedrez del Dragón**.

EL AJEDREZ DE CAPABLANCA

En *Peón de Rey 138* comenté la idea de **Capablanca** quien, cansado de los avances teóricos, propuso introducir una nueva pieza que moviera como caballo y alfil, a la que me referí como “**Ministro**”. En realidad, “*Capa*” pretendía dar vida a dos nuevas piezas, el “**Mariscal**”, que movería como torre y caballo, y el “**Canciller**”, alfil y caballo. El cubano ideó un tablero de 10x10, que corrigió luego a 10 columnas, pero solo 8 filas, para no demorar el contacto entre los ejércitos. Nunca me gustó la idea de ampliar el tablero para acomodar estas nuevas piezas, el juego pierde armonía. Incluso me atrevo a suponer que la partida, especialmente la apertura, se volvería demasiado complicada para ser entendida, con tantas piezas poderosas de uno y otro bando listas para entrar en combate.

EL AJEDREZ DE SEIRAWAN

En el año 2011, leí en la web de **ChessBase** una entrevista realizada por **Ana Matnadze** al GM norteamericano **Yasser Seirawan**, en la que explicaba su propuesta para incorporar las piezas de **Capablanca** –a las que cambió el nombre como “**Elefante**” y “**Halcón**”– como refuerzos

en la primera fila, una idea que yo hacía tiempo también había considerado. En el ajedrez de **Seirawan**, cuando las blancas juegan 1. ♘f3 pueden introducir una pieza de refuerzo en la casilla g1, como parte del mismo movimiento. Cada jugador tiene así ocho oportunidades para introducir las dos piezas.



Yasser afirmaba que su variante de ajedrez era muy divertida, y estoy seguro de ello, pero aun así, me parecía que el juego tomaría pronto un curso muy poco natural y difícilmente comprensible para la mayoría de los mortales. ¡Bastante difícil es el ajedrez normal como para añadirle **dos elefantes** y **dos halcones** a las primeras de cambio!

EL AJEDREZ DEL DRAGÓN

Fue así como, poco a poco, la idea del ajedrez del **Dragón** fue madurando en mi cabeza. En realidad, debo admitirlo, solo me lo imaginé como un dragón después de haber visto la serie “**Juego de Tronos**”. Pero enseguida comprendí que la figura de ese animal mitológico encajaba de maravilla con las características de la nueva pieza. Igual que **Seirawan** imaginó el vuelo de un halcón, con más razón verlo como un dragón, pues el poder de esta nueva pieza es enorme, como pronto comprobaremos. Para no saturar el tablero, cada bando tiene un solo **Dragón** en reserva, y prescindimos del “**Mariscal**” o “**Elefante**”, manteniendo el juego en un nivel de complejidad manejable.

La novedad fundamental –y en mi opinión, una clara mejora respecto al **Seirawan Chess**– es el modo en que la nueva pieza entra en juego: cada bando tiene total libertad para introducir el **Dragón** en cualquier casilla libre de la primera fila, en cualquier momento durante toda la partida. Esto dota al juego de una gran riqueza estratégica, mientras permite además desarrollar un juego natural en la apertura.

EL DRAGÓN EN LA APERTURA

De acuerdo con mi escasa experiencia, la apertura debe jugarse conforme a los patrones del ajedrez clásico: desarrollo, centro y espacio, sin olvidar la conveniencia de procurar un rápido enroque. No está claro si es bueno incorporar pronto el **Dragón**, es algo que cada cual tendrá que evaluar por su cuenta en cada situación.

La partida que les ofrezco a continuación fue una de las primeras que disputé frente a **Alberto Bañón**, creador de la nueva **app del Dragón**. En ella, mi rival introduce el **Dragón** en la segunda jugada y, tras un juego impreciso de mi parte, su **Dragón** queda muy bien situado en f3.

Alberto Bañón – Miguel Illescas
Pruebas app del Dragón, 2019

1. ♘f3 c5 2. ♘g1

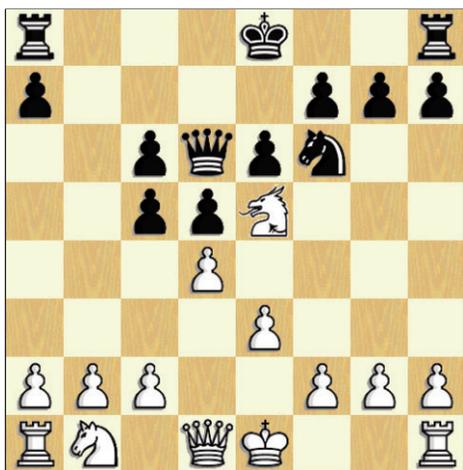


2... ♘c6 3. d4 d5 4. ♘f4 ♘f6 5. e3 ♘g4 6. ♘b5 e6
7. ♘e2 ♘xf3? 8. ♘xf3



Una de las cosas que más me gusta de esta modalidad es que no podemos pedir opinión al módulo de análisis, pero mi intuición me dice que las blancas deben de estar mejor, pues además de la pareja de alfiles van por delante en el desarrollo, con el Dragón ocupando una casilla central donde disfruta de gran actividad. Diría que el blanco amenaza la molesta ♖e5, razón por la cual me apresuré en completar el desarrollo y buscar el enroque.

8...♙d6 9.♙xc6 bxc6 10.♙xd6 ♖xd6 11.♘e5



En mi lucha por la supervivencia había anticipado esta respuesta de Alberto. Era el momento de restablecer el equilibrio de fuerzas sobre el tablero, aunque ello implicaba una decisión que conducía a un escenario lleno de incertidumbre.

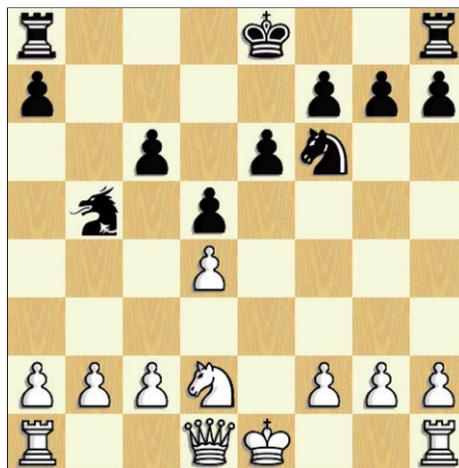
11...♗b8!



Ofrezco mi dama a cambio de su Dragón, para no retrasarme más en el desarrollo. No es que yo pensara que el cambio me fuera favorable, es que no vi alternativas mejores. El juego continuó: 12.♙xd6+ ♗xd6 13.♙d2 cxd4 14. e3xd4 ♗b5

EL DRAGÓN AL ATAQUE

Como muchos lectores habrán ya intuido, el Dragón es una pieza con un enorme potencial para el ataque, como puede comprobarse en los siguientes análisis.



Con mi último movimiento puse en marcha a mi Dragón: ataca d4 mientras impide el enroque enemigo.

Recuerdo que calculaba variantes como 15.♗f3 0-0 16.a4 ♗c4 17.b3 ♗b2!?

Diagrama de análisis

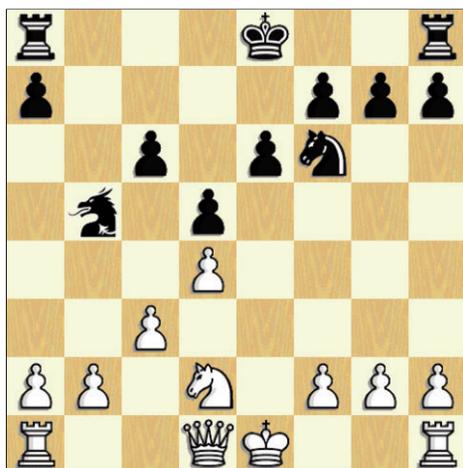


En el diagrama de análisis puede apreciarse la agilidad del dragón en la lucha cuerpo a cuerpo. Si 18.♖b1 sigue la molesta 18...♗c3+.

Pensé que lo mejor para las blancas debía ser 18.0-0, permitiendo el cambio de su dama por el temible Dragón negro; se llegaría a un final más o menos igualado, en el que yo conservaba la esperanza de tener alguna ventaja rompiendo en c5.

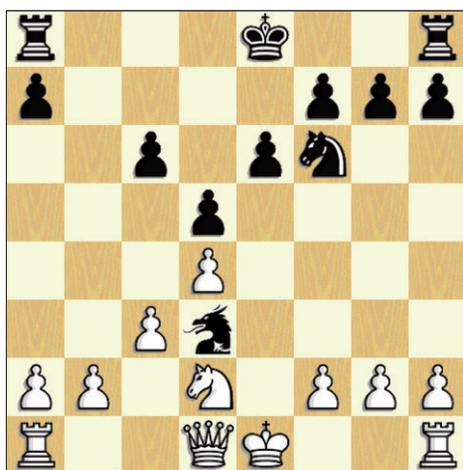
Para mi sorpresa, el blanco contestó con la peor jugada posible. Con toda seguridad, Alberto no había prestado mucha atención y despachó a toda prisa su turno, pues de lo que se trataba era de probar la app, no de medir realmente nuestras fuerzas.

15.c3??



Y, como un rayo cayendo sobre un cielo despejado, así llegó la furia del Dragón: fuego y muerte para el despreocupado monarca blanco.

15... ♖d3 mate.



El Dragón copa f1 y e2 como alfil y da jaque mate como caballo.

Comenzó la Era del Dragón.



LA PÁGINA DEL DRAGÓN



edami.com/dragon-ajedrez

En la web de **EDAMI** hemos publicado una página con toda la información que vamos recopilando: fotos, videos, partidas, etc.

App del Dragón, por Alberto Bañón



El lector interesado puede descargar la app para Windows creada por nuestro colaborador y extraordinario programador Alberto Bañón. Con ella podrá jugar partidas en su propio ordenador –ideal para su uso en colegios– o retar a cualquier amigo a una partida por email.

