



## ESPACIO LÚDICO

### HISTORIAS MATEMÁTICAS

#### LA LEYENDA DE LA INVENCION DEL AJEDREZ

La invención del ajedrez se ha atribuido a los hindúes, árabes, persas, egipcios, babilonios, chinos, griegos, romanos, judíos, araucanos, castellanos, irlandeses, italianos y galos, entre otros. Las lagunas históricas acerca de su origen contribuyeron al florecimiento de diversas leyendas, y entre ellas, podemos destacar la del joven Lahur Sissa.

Este personaje era un pobre y modesto brahmán (miembro de una casta sacerdotal hindú que reconoce a Brahma como su Dios) que vivió hace muchos siglos en la provincia de Taligana, al norte de la India, en el continente asiático.

En aquellas lejanas tierras gobernaba un magnánimo Rey llamado Iadava. Cierta día las huestes del aventurero Varangul invadieron el reino, desatándose una cruenta guerra. Iadava, que era un excelente estratega, derrotó a sus enemigos en los campos de Dacsina, ya que en el fragor de la lucha perdió a su hijo, el príncipe Adjamir.

Este incidente lo abatió profundamente y se pasó los días subsiguientes encerrado en Palacio reproduciendo, en una gran caja de arena, las alternativas del combate donde perdió al único heredero de la dinastía;

Los sacerdotes elevaban sus plegarias y de todas partes llegaban obsequios y diversiones para tratar de sacar al Rey de su aflicción; mas todo parecía en vano.

Algún tiempo después, un inesperado visitante llegó al Palacio solicitando una audiencia con el Rey. Al interrogársele sobre el motivo de su petición, el joven se identificó como Lahur Sissa y había viajado durante treinta días desde la aldea de Namir, para entregarle a Su Majestad un modesto presente que lo sacaría de su tristeza, le brindaría distracción y abriría en su corazón grandes alegrías.

Iadava al enterarse de las intenciones del desconocido ordenó que lo hicieran pasar de inmediato. Sissa presentó al Monarca un gran tablero dividido en 64 cuadritos y sobre este colocó dos colecciones de diferentes piezas. Le enseñó pacientemente al Rey, los ministros y los cortesanos de la Corte la índole del juego y las reglas fundamentales:

- Cada uno de los jugadores dispone de ocho piezas pequeñas, llamadas Peones. Representan la infantería que avanza sobre el enemigo para dispersarlo. Secundando la acción de los peones vienen los Elefantes de guerra (*las torres*), representados por piezas mayores y más poderosas; la Caballería, indispensable en el combate, aparece igualmente en el juego, simbolizada por dos piezas que pueden saltar como dos corceles sobre las otras, y para intensificar el ataque se incluyen -representando a los guerreros nobles y de prestigio- los dos Visires (alfiles) del Rey. Otra pieza dotada de amplios movimientos, más eficiente y poderosa que las demás, representará el espíritu patriótico del pueblo y será llamada la Reina. Completa la colección una pieza que aislada poco vale, pero que amparada por las otras se torna muy fuerte: es el Rey.

En pocas horas el Soberano comenzó a jugar fascinado por el nuevo pasatiempo, consiguiendo derrotar a varios miembros de su Corte en partidas que se desenvolvían impecablemente sobre el tablero.

En determinado momento el Rey hizo notar, con gran sorpresa, que la posición de las piezas, por las combinaciones resultantes de diversos lances, parecía reproducir exactamente la batalla de Dacsina. Intervino entonces Sissa para decirle:

- Piensa que para el triunfo es imprescindible que sacrifiques a este Visir (*alfil*), pero te has empeñado inútilmente, Señor, en defenderlo y conservarlo.

Con esta aguda observación el Monarca comprendió que, en ciertas circunstancias, la muerte de un Príncipe es una fatalidad que puede conducir a la libertad y la paz de un pueblo.

- Quiero recompensarte por este magnífico obsequio -dijo el Rey-
- Mi mayor premio es haber recobrado la felicidad de Vuestra Majestad -respondió Sissa-
- Me asombra tu humildad y el desprecio por las cosas materiales, pero exijo que selecciones, sin demora, una retribución digna de tan valioso regalo. ¿Quieres una bolsa llena de oro?, ¿Deseas un arca llena de joyas?, ¿Pensaste en poseer un Palacio?, ¿Aspiras a la administración de una provincia? Aguardo tu respuesta, ya que mi palabra está ligada a una promesa.
- Aprecio vuestra generosidad, Majestad, y como obediente súbdito me veo en la obligación de escoger; pero no deseo joyas, ni tierras, ni palacios. *Deseo que me recompenses con granos de trigo: los cuales deberán ser colocados en el tablero, de la siguiente forma: un grano por la primera casilla, dos para la segunda, cuatro para la tercera, ocho para la cuarta y así duplicando sucesivamente hasta la última casilla.*

ladava, al oír el extraño e ínfimo pedido del joven, lanzó una sonora carcajada y, tras burlarse de su modestia, ordenó que se le diera lo que había solicitado. Al cabo de algunas horas los algebristas más hábiles del reino le informaron al Soberano que se necesitarían dieciocho trillones, cuatrocientos cuarenta y seis mil setecientos cuarenta y cuatro billones, setenta y tres mil setecientos nueve millones, quinientos cincuenta y un mil seiscientos quince granos de trigo para pagarle. Es decir, el resultado de la suma de la progresión es de:

18'446,744'073,709'551,615 granos de trigo

Concluyeron los algebristas y geómetras más sabios, que la cantidad de trigo que debe entregarse a Lahur Sissa no la había en el reino, es más, en la India entera, sembrados todos sus campos y destruidas todas sus ciudades, no bastaría para producir durante un siglo la cantidad de granos calculada.

El Rey y su Corte quedaron estupefactos ante los cálculos estimados. Por primera vez el Soberano de Taligana se veía en la imposibilidad de cumplir una promesa. Acto seguido, Sissa renunció públicamente a su pedido y llamó la atención del Monarca con estas palabras:

- *Los hombres más precavidos eluden, no sólo la apariencia engañosa de los números, sino también la falsa modestia de los ambiciosos (...). Infeliz de aquel que toma sobre sus hombros los compromisos de honor por una deuda cuya magnitud no puede valorar por sus propios medios. Más previsior es el que mucho pondera y poco promete.*

Estas inesperadas y sabias palabras quedaron profundamente grabadas en el espíritu del Rey. Olvidando la montaña de trigo que, sin querer, prometiera al joven brahmán, lo nombró su Primer Ministro. Cuenta la leyenda que Sissa orientó a su Rey con sabios y prudentes consejos y, distrayéndolo con ingeniosas partidas de ajedrez, prestó los más grandes servicios a su pueblo.