



Tfno: 601 482 761

contacto@duochess.es

www.duochess.es

ÍNDICE

Introducción por el GM Vlastimil Babula	5
Prólogo	7
Signos convencionales y bibliografía	9
Primera parte: Acerca de las leyes del ajedrez	10
1 Las tres caras de una pieza	11
2 La jerarquía en el tablero	21
3 Infección	29
4 Los policías del tablero	33
Segunda parte: Acerca de los habitantes del tablero	36
5 Piel magnética	37
6 Mate virtual	50
7 Fracturas	56
8 Entender a la bestia	60
9 Sin caballos	65
10 Las bolas de billar de Anatoly Karpov	72
11 La vida secreta de las torres	79
12 Las princesas del tablero	92
Tercera parte: Acerca del tiempo en ajedrez	100
13 ¿Juega el tiempo contra usted?	101
14 El freno	106
15 Caminar sin moverse, progresar sin cambios	112
Cuarta parte: Acerca de las aperturas	116
16 Encuentre cinco diferencias	117
17 Posiciones igualadas y <i>más</i> igualadas	121
18 La tragedia del caballo	125
19 El esquema	129
Quinta parte: Acerca de la toma de decisiones	137
20 Ver una jugada	138
21 El congelador	142
22 Retiradas inteligentes	147
23 Sobre hielo quebradizo	152
24 Siguiendo el camino trillado	156
25 Buscando una jugada no comprometedora	160
26 Al límite	164
27 Los cambios como arma	170
Sexta parte: Acerca de las computadoras	175
28 Lo que Rybka no le podía decir y Fritz no sabía	176
29 Nuevos horizontes de silicio	182
30 El mago de Brno	01
31 La mayor mentira	213
Séptima parte: Acerca de la belleza en ajedrez	220
32 Calidad y estilo	221
33 En busca de la belleza	224
Conclusión	233
Glosario	237
Índice de partidas, compositores y ordenadores	244
Índice de jugadores	249