

CONTENIDO

Prefacio	xiii
----------------	------

Introducción	xvi
--------------------	-----

Ajedrez clásico	1
El tablero	3
Las columnas	8
Las líneas o filas	9
Las diagonales	10
Los flancos	11
El centro	12
Movimiento de los peones	13
Como capturan los peones.....	13
Los caballos	14
Los alfiles	16
La torre.....	17
La dama.....	18
El rey	19
El enroque	20
El peón al paso	21
Estructura de peones	24
El jaque	25
El jaque mate.....	26

Tablas o empate	27
Promoción o coronación.....	29
La notación en el ajedrez.....	29
Valores de las piezas.....	33
El control del tiempo	35
El sistema de rondas (round robin)	37
La planilla en el ajedrez.....	39
Primera Fase: aperturas y defensas	42
La Enciclopedia Yugoslava	43
El repertorio en ajedrez	44
Segunda fase: El medio Juego.....	48
Visualización.....	58
Tercera Fase: Los Finales	61
El ajedrez en torneos	62
Ejemplo de Apertura en el Ajedrez	63
Ejemplo de táctica en el medio juego.....	67
Ejemplo de los finales en el ajedrez.....	71
Conclusión sobre el capítulo de ajedrez.....	74
 La Sagrada Qabalah.....	 75
Los orígenes de la Qabalah	82
La Qabalah más allá del misticismo hebreo.....	86
Las diez esferas	91
Ain.....	91
Keter.....	92
Jojmá.....	94
Biná.....	97

Daat	99
Jesed.....	100
Guevurá.....	101
Tiferet.....	102
Netzaj	103
Hod.....	104
Yesod.....	106
Maljut.....	107
Los cuatro mundos en la Qabalah	110
El tarot herramienta de meditación	116
Los veintidós senderos	118
Ejercicio Libros Sagrados de Thelema	120
El pentadimensional.....	123
 Astrología	 126
Los signos zodiacales	133
Aries.....	135
Tauro	137
Géminis.....	138
Cáncer.....	139
Leo	140
Virgo.....	141
Libra.....	142
Escorpio.....	143
Sagitario.....	144
Capricornio	145
Acuario	146

Piscis	147
Las Triplicidades	148
Triada de Fuego	149
Triada de Agua	150
Triada de Aire.....	150
Triada de Tierra.....	150
Los cuatro elementos	151
El Árbol del Valle del Inframundo	153
 Teoría del color y los treinta y seis decanatos	156
Aries I Decanato: Dos de Varas.....	164
Aries II Decanato: Tres de Varas.....	165
Aries III Decanato: Cuatro de Varas	165
Tauro I Decanato: Cinco de Discos	166
Tauro II Decanato: Seis de Discos	167
Tauro III Decanato: Siete de Discos	168
Géminis I Decanato: Ocho de Espadas.....	168
Géminis II Decanato: Nueve de Espadas.....	169
Géminis III Decanato: Diez de Espadas	170
Cáncer I Decanato: Dos de Copas.....	171
Cáncer II Decanato: Tres de Copas.....	172
Cáncer III Decanato: Cuatro de Copas.....	172
Leo I Decanato: Cinco de Varas	173
Leo II Decanato: Seis de Varas	175
Leo III Decanato: Siete de Varas	175
Virgo I Decanato: Ocho de discos.....	176
Virgo II Decanato: Nueve de Discos.....	177

Virgo III Decanato: Diez de Discos.....	178
Libra I Decanato: Dos de Espadas	179
Libra II Decanato: Tres de Espadas	180
Libra III Decanato: Cuatro de Espadas	180
Escorpio I Decanato: Cinco de Copas.....	181
Escorpio II Decanato: Seis de Copas.....	181
Escorpio III Decanato: Siete de Copas.....	182
Sagitario I Decanato: Ocho de Varas	183
Sagitario II Decanato: Nueve de Varas	183
Sagitario III Decanato: Diez de Varas.....	184
Capricornio I Decanato: Dos de Discos.....	185
Capricornio II Decanato: Tres de Discos.....	186
Capricornio III Decanato: Cuatro de Discos.....	186
Acuario I Decanato: Cinco de Espadas	187
Acuario II Decanato: Seis de Espadas	188
Acuario III Decanato: Siete de Espadas	188
Piscis I Decanato: Ocho de Copas	189
Piscis II Decanato: Nueve de Copas	190
Piscis III Decanato: Diez de Copas.....	190
 Las piezas del Ajedrez de los Dioses.....	 193
Las piezas y las cartas de la corte	197
El Liber 777.....	199
Las varillas Milenrama del I Ching.....	201
Cartas de la corte y los hexagramas	205
Los cuatro Hijos de Horus: Los peones	211
Vicerregente Hapy el Babuino.....	212

Vicerregente Duamutef el Chacal.....	213
Vicerregente Amset el Humano	214
Vicerregente Qebhsenuf el Halcón	215
Panteón de Fuego.....	215
Tabla Zodiacal de Dioses afines al fuego.....	217
El As de Varas: Horus	218
El Caballero de Varas: Ra-Hoor-Khuit kan.....	220
La Reina de Varas: Neftis Sui	224
El Príncipe de Varas: Maahes Yi	226
La Princesa de Varas: Nuit I	228
Panteón de Agua.....	230
Tabla Zodiacal de Dioses afines al Agua.....	231
El As de Copas: Atum	231
El Caballero de Copas: Jepri Kwei Mei.....	234
La Reina de Copas: Meret Tui	236
El Príncipe de Copas: Harmachis Kung Fu.....	238
Princesa de Copas: Hathor Sun	240
Panteón de Aire	242
Tabla Zodiacal de Dioses afines al Aire	242
El As de Espadas: Hoor-paar-kraat	243
El Caballero de Espadas: Heru-Ra-Ha Hang	245
La Reina de Espadas: Maat Ta Kwo.....	247
El Príncipe de Espadas: Montu Sun	249
La Princesa de Espadas: Bastet Ku.....	251
Panteón de Tierra	253
Tabla Zodiacal de dioses afines a la Tierra	254
El As de Discos: To Mega Therion	254

El Caballero de Discos: Apis Hsiao Kwo	257
La Reina de Discos: Isis Hsien	259
El Príncipe de Discos: Seth Kien	261
La Princesa de Discos: Babalon Kan.....	264
 Geomancia	 268
Líneas telúricas horizontales y positivas.....	271
Líneas telúricas horizontales negativas.....	271
Líneas telúricas neutras.....	271
Las dieciséis figuras	275
Construir una lectura geomántica	280
 Enoquiano.....	 286
La Ceremonia: Limpieza Previa	288
La Ceremonia: Inventario de Implementos.....	288
La Ceremonia.....	289
Invocación: Estructura de un llamado	291
Invocación: Cierre	292
Invocación: en lengua enoquiana	292
Invocación: Vamos a la práctica.....	293
La Primera Llamada	294
La segunda llamada	295
La sexta llamada.....	295
La décimo octava llamada	295
El trabajo de John Dee y Edward Kelley.....	296
Los reyes y los ancianos de las atalayas	299

Ángeles querubines y subsidiarios.....	305
Enoquiano en la época victoriana	308
La magiak enoquiana aethyrica y Aleister Crowley.....	308
 Ajedrez de los Dioses	320
Los cuatro atalayas.....	321
Tablas elementales	321
Tabla elemental de fuego.....	323
Tabla elemental de agua.....	324
Tabla elemental de aire.....	325
Tabla elemental de tierra.....	326
El tablero de ajedrez desde una tabla elemental.....	327
Los tableros de ajedrez.....	330
Estructura de los tableros.....	331
Explicación sobre los escaques.....	332
Triángulo 1.....	333
Triángulo 2.....	334
Triángulo 3.....	335
Triángulo 4.....	335
¿Cómo leer los tableros de ajedrez?	339
Piezas	343
El Juego Coronas Egipcias.....	346
Peones	354
Iniciamos el juego.....	355
Reglas.....	357
Formulario para anotación de la partida	364
Un oráculo de adivinación	367

Reglas de adivinación.....	3692
Eligiendo el cuadro de Hadit	371
Eligiendo el cuadro según las casas astrológicas	372
Las piezas en la adivinación	375
Volviendo al sistema enoquiano.....	378
 Conclusión	 382
 Bibliografía	 385
 Anexo.....	 387
 Acerca del Autor	 395

Introducción

La dirección adoptada al escribir este libro fue nodular, de forma que cada tema constituyera un nodo por sí mismo, con su propio universo, sin interferir con los otros temas. De manera que cada lector puede crear su currículo en el orden que desee: a algunas personas les gustará leer todo el libro, aprender su parte esotérica. A otras les gustará en cambio iniciar con la creación del tablero y simplemente disfrutar como un juego más de estrategia, es decir, enfocarse en su parte exotérica. Para estos últimos, el capítulo octavo: *“Ajedrez de los Dioses”* en las secciones: *“El juego Coronas Egipcias”* y *“reglas”* es más que suficiente para empezar.

En el caso de los lectores apasionados, es posible ir capítulo a capítulo y comprender cada nodo, disfrutar los enigmas del ajedrez clásico y adquirir conocimientos de técnicas de visualización e inventiva, pasando además por los umbrales de la Qabalah; donde, se trabajarán arquetipos como los cuatro mundos, desde donde podremos movernos a nuestra conveniencia para trabajar conscientemente aspectos de nuestro ser.

A aquellos espíritus persistentes les dará la bienvenida el capítulo de astrología, que les enseñará aspectos básicos astrológicos enfocados en explicar las variaciones que poseen los signos zodiacales y la forma en que podemos utilizar sus triadas, para reconocer y combinar, para futuras interpretaciones de situaciones en el juego del ajedrez de los dioses en su modalidad de oráculo.

En el capítulo cuarto, se realizó un estudio del color de los 36 arcanos menores del tarot de Thoth. Es de especial interés este capítulo para aquellos que trabajan con magia ceremonial, así como para los diseñadores y personas vinculadas al arte; pues se exponen los tonos de cada uno de ellos, como insumo para colorear piezas.

En el capítulo sobre las piezas de ajedrez, se ha hecho un extenso trabajo adaptando el tarot de Thoth al ajedrez, tomando equivalencias y fuentes confiables para tal fin; de modo que, al añadir una dimensión más al tarot, sea posible realizar un trabajo de meditación y profundización distinto, que para los amantes de las mancias será una fuente indispensable de lectura y consulta, agregando a esto, una sección explicativa del I Ching que está relacionado con las cartas de la corte del tarot.

El capítulo sexto, dedicado a la geomancia, explica este arte adivinatorio, además de exponer sus definiciones y ofrecer el método práctico de como realizar una lectura y como construir una estructura geomántica completa.

El capítulo siete está dedicado a todos aquellos interesados en la magia Enoquiana. En este capítulo podrán crear sus herramientas mágicas, hacer su primer ritual y llamado, ya sea de magia elemental o aethyrica, la relevancia de este tema se ampliará más adelante.

Por último, el capítulo del ajedrez de los dioses, explica las reglas del juego, la forma en que se puede trabajar con todo este sistema, ya sea en su modalidad de juego u oráculo. Para la modalidad de oráculo, es indudable que la persona deberá tener un conocimiento práctico de Qabalah, astrología, tarot de thoth, ajedrez, geomancia y enochiano. Si alguno de estos temas fuera desconocido, el lector tiene la oportunidad de consultar este libro, siendo el alcance de cada capítulo suficiente para poder emplear dicho conocimiento en el ajedrez de los dioses.

Por otro lado, me gustaría ser puntual en esta introducción sobre dos preguntas que pueden surgir de inmediato, y que solo después de mucho tiempo de lectura y avance en este trabajo es posible resolver. La primera es: ¿Por qué el tarot de thoth se usa para este ajedrez de los dioses? La respuesta es que, siendo thelemita y trabajando con el tarot de thoth, me era inaccesible cierta información por su densa complejidad. No obstante, al

seleccionarlo como núcleo, mágicamente extendí una dimensión que funciona como una lupa, en la cual puedo ver más de cerca, y efectivamente encontré muchas cosas que antes estaban vedadas. Sin embargo, cualquier tarot puede servir, siempre y cuando sintamos la necesidad de expandir una dimensión más, para analizar cada molécula mágica que se encuentra en sus arcanos. Hay tarots que no son tan complejos, por lo que una simple mirada a su iconografía es suficiente para descifrarlos. Por ese motivo sería un trabajo demasiado elaborado para algo tan sencillo.

La segunda pregunta es: ¿Qué tiene que ver el enoquiano con este ajedrez? Con honestidad les digo que el oráculo que vamos a formar es tan complejo y rico en simbología que podríamos pasar por alto su parte Enoquiana y, aun así, tendríamos resultados maravillosos. Siendo críticos, el sistema enoquiano es muy extenso y dentro de esa extensión, para fines del ajedrez, solo se usa una tabla llamada la Gran Tabla Elemental, y para colmo, no se usa toda la tabla, sino solamente las casillas llamadas subsidiarias, de manera que al final lo que se usa es muy poco.

Para lanzar más fuego al pasto, mencionaré que esta unión de las casillas subsidiarias se hace de forma peligrosa, dado que se eliminan ciertas cruces, fuerzas que son equilibrantes, para obtener al final un caótico tablero, donde las fuerzas mágicas amortiguadoras han sido removidas y las energías de los cuadros subsidiarios entran en colisión.

Al darnos cuenta de estos detalles, es normal sentir que se ha forzado las cosas para que el ajedrez calce con el enoquiano, por lo que podemos perfectamente llamarlo un *“ajedrez del tarot”* y evitar toda la complejidad del sistema enoquiano.

Este ajedrez estuvo por mucho en las sombras sin que nadie supiera de su existencia, su inclinación al incorporar el enoquiano tendrá sentido cuando hablemos más adelante de la procedencia de este oráculo, y su utilidad en conectar con otras *conciencias cósmicas*.

La sensación que nos queda es que los creadores se equivocaron, cuando agregaron innecesariamente más complejidad. Esto no sería correcto, ya que al estudiar el sistema enoquiano nos damos cuenta de su gran capacidad para contactar con inteligencias cósmicas, por ello se agregó al ajedrez, como antena a otros mundos.

Por lo tanto, tenemos el siguiente escenario: Un mago que desea expandir sus conocimientos sobre qabalah, astrología, iconografía egipcia, geomancia, ajedrez y sistema enoquiano, toma un oráculo donde introduce todos estos temas y, de manera práctica, interactúa con ellos. Esta es también una de las ventajas que tiene este juego, por otro lado si el objetivo que persigue el mago es aprender magia Enoquiana simplemente, no es necesario agregar más elementos, se le aconsejaría saltar directamente al estudio del enoquiano.

Supongamos entonces que el mago no desea saltar inmediatamente al estudio del enoquiano, ya sea por haber escuchado las leyendas que describen la peligrosidad de este sistema, o porque es una persona en exceso precavida y siente que necesita expandir su currículo mágico antes de practicar el enoquiano.

Cual sea el camino que tome, se dará cuenta tarde o temprano que realizar una llamada enoquiana es un proceso moderadamente complejo. Requiere cierta memorización y adquirir las herramientas mágicas (que pueden ser incluso de papel), ahora bien ¿qué hacemos después de tener éxito con una llamada? Llegaríamos a lo realmente complejo, que consiste en moverse mágicamente, en el sentido de que nuestros movimientos sean útiles a un propósito. Sin un propósito lo que sucederá es que escogeremos trabajar con el Atalaya de fuego, y mañana con el Atalaya de agua, como el caminante que se ha perdido en la montaña y, como no va a ninguna parte, le resulta indiferente tomar cualquier ruta.

Aquí podemos observar otro aspecto positivo del ajedrez de los dioses: nos escanea para ubicarnos en el sitio donde nuestro ser necesita más datos e información, de manera que desarrollemos experiencias para que nuestras preguntas sean más elaboradas y precisas cuando estemos haciendo magia enoquiana. De esta forma no nos preguntaremos cosas como: ¿seré millonario?, ¿llegará el amor de mi vida?, ¿hay vida en otros planetas? Tengamos siempre presente que la magia enoquiana trabaja con las inteligencias cósmicas, por lo que debemos tener respeto por nuestros colegas de trabajo o estudio, a fin de no hacerlos perder su valioso *tiempo* innecesariamente. Por ello crear un cúmulo de datos, o una interacción previa, es importante para pulir todo lo posible nuestras consultas, y asegurar nuestra asertividad y efectividad, recordemos

tiene una explicación sumamente interesante, pues aquí vemos un sincretismo, entre la Qabalah y la astrología.

Haciendo un repaso de la Qabalah, para ser más específico de la sección que trató sobre los cuatro mundos, mencioné que cada uno de ellos era asociado por los magos con una letra del Tetragrámaton Yod Hei Vav Hei (YHVH), hasta quedar de la siguiente forma:

Atsilut: Emanación, asociado con la letra Yod y el elemento Fuego.

Briá: Creación, asociado con la letra Hei y el elemento Agua.

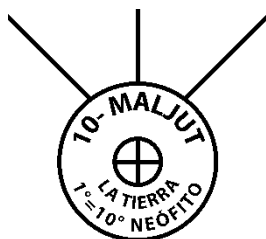
Yetzirá: Formación, asociado con la letra Vav y el elemento Aire.

Asiá: Acción, asociado con la letra Hei y el elemento Tierra.

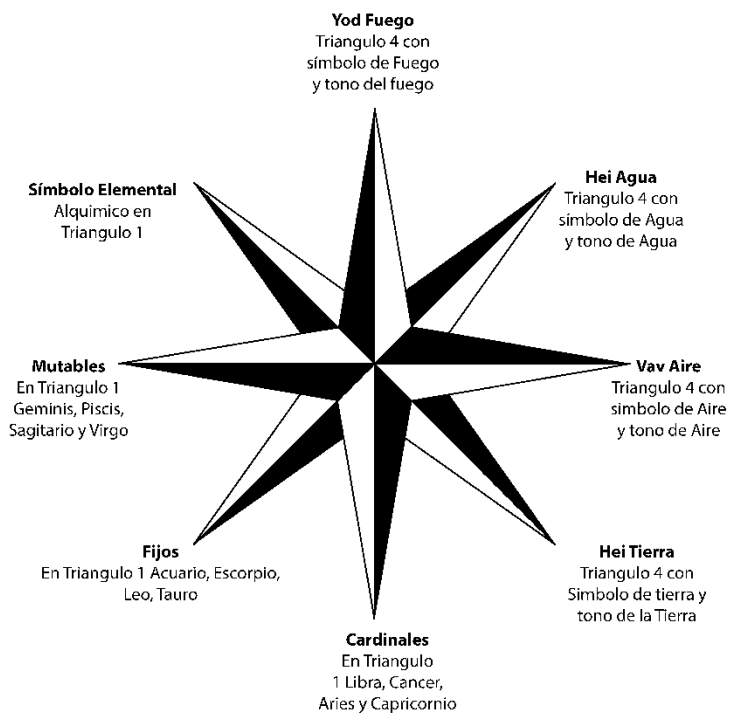
En la confección del triángulo 4 se tomará en cuenta las letras del Tetragrámaton con los mundos de la Qabalah y se le va a asociar una modalidad de la astrología quedando de la siguiente forma:

Mundo	Significado	Tetragramatón	Elemento	Modalidad
Atsilut	Emanación	Yod	Fuego	Cardinal
Briá	Creación	Hei	Agua	Fijo
Yetzirá	Formación	Vav	Aire	Mutable
Asiá	Acción	Hei	Tierra	¿?

Estas modalidades están asociadas a cada uno de los mundos, por motivo de su comportamiento y características. De esta forma son más asimilables y prácticas, dado que es más fácil imaginar cómo se comporta el fuego para pensar en la emanación, o en el agua para asimilar el concepto de creación. Sin embargo, solamente tenemos tres modalidades, quedando la asociación para Asiá vacía. ¿Cómo resolvieron esto? En vez de una modalidad, se agruparon los símbolos de los cuatro elementos alquímicos (los que se representan con triángulos).



Si ponemos atención en cómo está todo acomodado veremos una modalidad por mundo de la Qabalah. De este modo notamos que la transición es armónica, ya que los signos cardinales son como los iniciadores. Entonces es lógico que los coloquemos en el fuego: los signos fijos cuya cualidad es la concentración se acomodan en el agua, mientras los mutables con sus cambios y maleabilidad están perfectos en el mundo de la formación. Al llegar a Asiá, el mundo de la acción, donde también encontramos la esfera de Majut, se agruparon los cuatro elementos en su forma alquímica con sus símbolos. Para mayor comprensión he creado una estrella de ocho puntas que nos sirve de referente. Por ejemplo, nótese que en un extremo dice “Triángulo 1” junto a la modalidad y al lado opuesto, en la otra punta, aparece el “Triángulo 4” con el símbolo que debería ir en este último junto al color (fuego-rojo, agua-azul, aire-amarillo, tierra-verde esmeralda).



El Loco	El Colgado	El Aeón	El Universo
El Ajuste	El Carro	El Emperador	El Diablo
La Estrella	La Muerte	La Lujuria	El Hierofante
Los Amantes	La Luna	El Arte	El Hermitaño

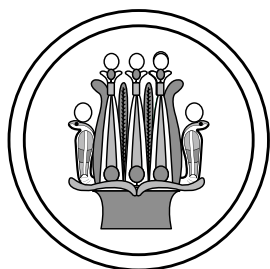
También, si queremos hilar más fino y siguiendo el ejemplo del panteón de fuego, podríamos tener un símbolo del rey en blanco para recordar que este representa al espíritu; el símbolo del caballero, que es un caballo, iría de rojo para recordar que es la parte ígnea del fuego; el símbolo de la dama de azul, el alfil en amarillo, la torre verde en esmeralda; y a todo eso también pegar el hexagrama del I Ching respectivo.

El Juego Coronas Egipcias

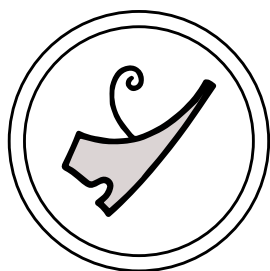
Una versión simplificada del juego, resulta de imprimir o dibujar un tablero de 64 casillas y colorear sus casillas negras con cierta lógica: las del cuadrante izquierdo superior en amarillo, las del derecho superior azul, las del izquierdo inferior verde esmeralda y las del inferior derecho rojo. Luego podemos imprimir las siguientes monedas con coronas egipcias, que van a representar a los cuatro panteones.

Las monedas tienen dos círculos: el externo puede ir pintado del panteón al que pertenecen, el círculo interno al color del tetragrámaton al que representan, para saber fácilmente la jerarquía y saber qué tipo de pieza se trata. Por ejemplo, una moneda amarilla con blanco sabemos que es el rey, el caballero es amarillo rojo, la dama es amarillo azul, el alfil amarillo amarillo, la torre es amarillo verde esmeralda, y los peones serán todos amarillos. Con esas monedas vendrá una corona egipcia dependiendo de la jerarquía de la pieza, los cuatro bandos del juego tienen las siguientes piezas:

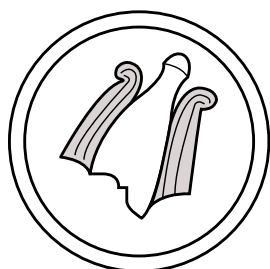
Rey (una corona tipo Hemhem)



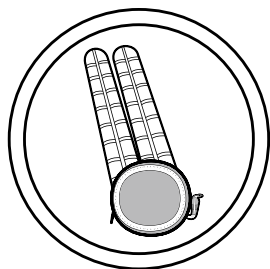
Caballero (una corona tipo Desheret)



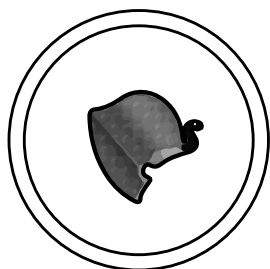
Alfil (una corona tipo Atef)



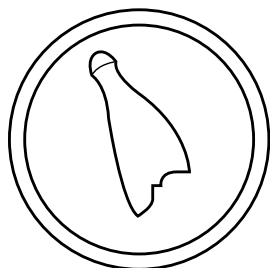
Dama (una corona tipo Shuty)



Torre (una corona tipo Jepresh)



Peón (una corona tipo Hedyet)



El objetivo del juego es ganar las cuatro coronas de Egipto de los cuatro elementos: Desheret (fuego), Atef (aire), Shuty (agua), Jepresh (tierra) para tal fin, existen cuatro alineaciones de piezas o *Torneos* que un equipo debe ganar para hacerse merecedor del agua del Nilo, de las tierras del alto y bajo Egipto, del fuego de los dioses y del aire que todo lo anima y mueve.

Cuando se juega en sentido contrario a las agujas del reloj, el lado numerado con el uno tiene que jugar primero, es decir, las piezas amarillas siempre juegan primero (ver las dos imágenes más adelante del Torneo de tierra y agua)

Jugador No1 color amarillo: Estas piezas están ubicadas en la parte superior izquierda del tablero. Este jugador avanzará buscando las piezas verdes.

Jugador No2 color verde: Estas piezas están ubicadas en la parte inferior izquierda del tablero. Este jugador avanzará buscando las piezas rojas.

Jugador No3 color rojo: Estas piezas están ubicadas en la parte inferior derecha del tablero. Este jugador avanzará buscando las piezas azules.

Jugador No4 color azul: Estas piezas están ubicadas en la parte superior derecha del tablero. Este jugador avanzará buscando las piezas amarillas.

Completado un ciclo y así hasta la finalización del juego, las piezas en este caso, siguen el sentido antihorario o levógiro.

Posición inicial del Torneo de la Tierra: Rey y alfil, dama, caballo, torre.

