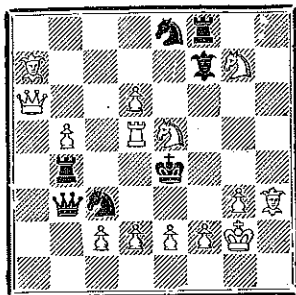


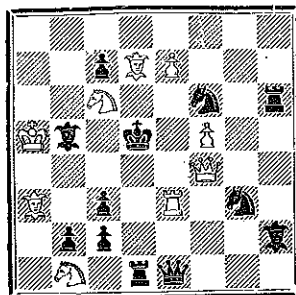
N.º 689 K. HASENZAHN

Alemania



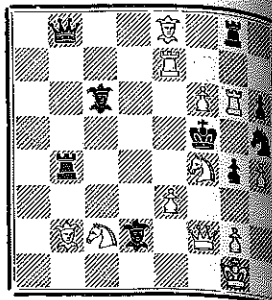
N.º 690 H. L. MUSANTE

Argentina



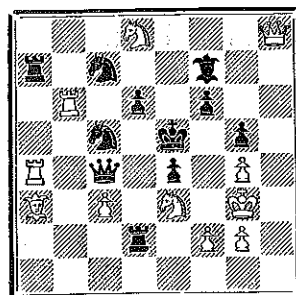
N.º 691 Dr. PADRÓS

Dedicado a J. Pons
Blancos



N.º 692 S. BETESA

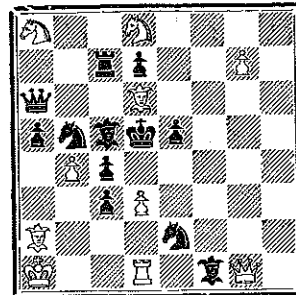
Barcelona



LOS SEIS

N.º 693 J. GARCIA LLAMAS

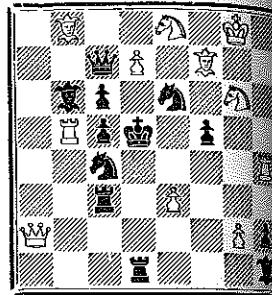
Barcelona
Dedicado a V. Escóin



MATE EN DOS

N.º 694 P. JOFRE

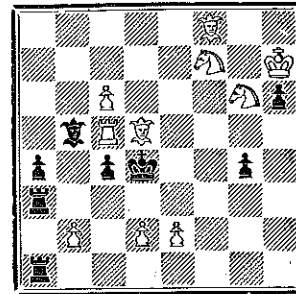
Valls



JUGADAS

N.º 695 J. VENTURA

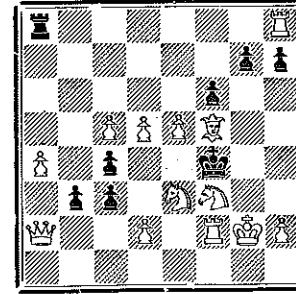
Villanueva y Geltrú



LOS TRES

N.º 696 J. GARCIA LLAMAS

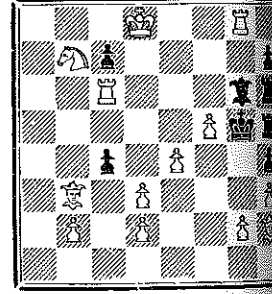
Barcelona



MATE EN TRES

N.º 697 J. A. SANCHO

Palma de Mallorca

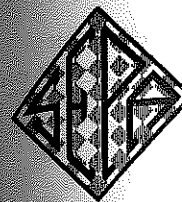


JUGADAS

DE SOLUCION

Las soluciones de los problemas que preceden —doce para el concurso restringido y quin-

ce para el general—, deben ser enviadas a la Secretaría de la S. E. P. A. calle de Montseny, número 26, 2.º, 2.ª, Barcelona, antes del 13 de diciembre por los solucionistas españoles y del 25 del propio mes, por los portugueses.



Secretaría:
Montseny, 26, 2.º, 2.ª
BARCELONA (2)

Problemas

CIRCULAR PARA LOS SEÑORES SOCIOS DE LA
Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez

NOVIEMBRE-DICIEMBRE 1951

Núms. 116-117

NOTAS SOBRE EL PROBLEMA MEREDITHS MODERNOS

Por J. ZALDO

Se ha tratado en estas mismas páginas repetidas veces de los Merediths, es decir, de aquellos problemas compuestos con un número de piezas oscilante entre 7 y 12.

Sin embargo ahora que los temas modernos obligan al compositor a un derroche de piezas por uno y otro bando, creo que no estará de más la presentación en estas "notas" de algunos problemas que presenten temas modernos ajustándose al tipo "Meredith".

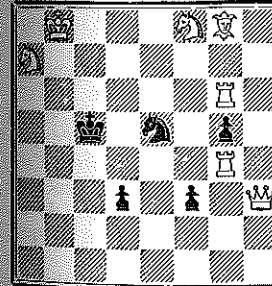
El número I, desarrolla el tema de la corrección negra combinado con la subamenaza múltiple precisada. La clave 1. Dh8 amenaza 2. D×C mate. Al mover el Caballo negro se permiten automáticamente 5 mates diferentes; ahora bien, al ocupar el Caballo negro cada una de las cinco casillas donde puede ir, evitará sucesivamente cuatro de los mates aparentes y permitirá el quinto. 1... Cc6+ (Cd7+, Cf7, C×g6, C×g4, Cc4); 2. T×c6 (Cd7, Dd4, Dd3, Tc4) mate.

El número II, presenta la combinación del tema Fleck con el Pickanniny. La clave 1. Cf3 introduce cuatro amenazas 2. Te7, 2. Cc3, 2. Cg3 y 2. Cg5 mate, estas cuatro amenazas serán precisadas en las cuatro variantes del Peón negro.

El número III, presenta tres variantes del tema Mari-II. Después de 1. T×g6 para evitar 2. Th6 el negro dispone de las jugadas 1... Ae8, 1... Cf4 y 1... Cg3 a las que el blanco responde con 2. Tg4, 2. Cf5 y 2. Ag5 mate.

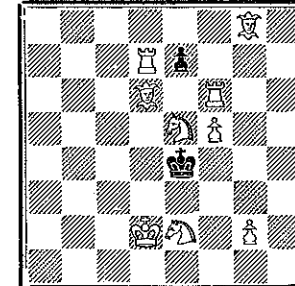
Hace poco más de un año el maestro argentino A. Ellerman al publicar un veredicto llamaba la atención a los compositores sobre el hecho de que la originalidad apenas se podía buscar ya más que en el Ruchlis, la corrección blanca y el cambio de mates; veamos pues tres ejemplos sobre estas tres ideas actualmente en candelero.

I. G. A. CROES
SEGUNDO PREMIO
Tijdschrift 1950



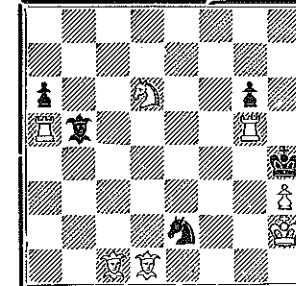
1. Dh8

II. W. JORGENSEN
Arbeider-Skak XI-1951



1. Cf3

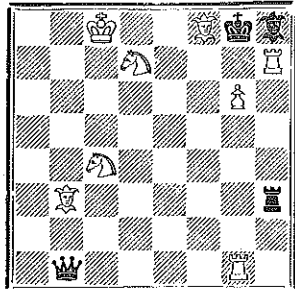
III. JUAN ZALDO
T. v. d. N. S. K. B.-Feb. 1951



1. T×g6

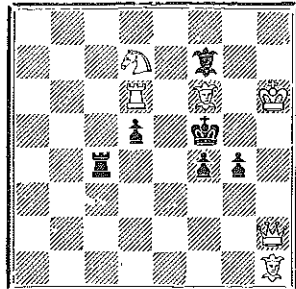
LOS TRES MATE EN DOS JUGADAS

IV. Dr. A. CHICCO
PRIMER PREMIO
«Problema» 1950



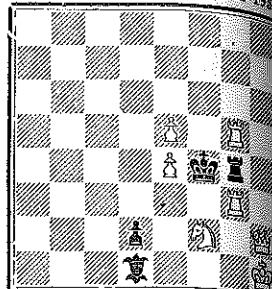
1. g7

V. J. ZALDO
Magasinet 16 9-51
Dedicado a K. A. K. Larsen



1. Ae3

VI. H. HERMANSON
«L' Italia Scacchistica» VII-1951



1. Dh6

El número IV, desarrolla el tema Ruchlis, la clave 1. g7, dando dos fugas, cambia las dos intercepciones del planteo (1... Ah2, Ac3) en dos auto-obstrucciones en h7 (1... D×T, T×T) conservando los mismos mates (2. Ce3, Cb2).

El número V, desarrolla el tema de pruebas. Al moverse el Af6 se introduce la amenaza 2. Tf6 mate, pero si 1. Ah8?, por ejemplo el negro responde 1... Tc6! y no hay mate. El blanco puede corregir su movimiento con 1. Ae5? y si 1... Tc6, 2. D×f4 mate, pero entonces 1... f3! y el Ae5 obstruye a su Dama para 2. De5. Si intentamos 1. Ag5!?, prepa-

rando igualmente a 1... Tc6; 2. D×f4 mate, el negro se defiende con 1... Ac6! y no se puede seguir con 2. Dh5 porque la acción de la Dama blanca está interceptada. La clave es 1. Ac3 y a 1... Tc6 se responde con 2. Dc2 mate.

El número VI, presenta el cambio de mates combinados con la inversión de efectos. Planteo, 1... T×g3; 2. D×T (captura) mate, 1... T×g5; 2. Tf3 (obstrucción) mate. Solución 1. Dh6, si 1... T×g5; 2. D×T (captura) mate. Si 1... T×g3 (obstrucción) 2. Tf3 mate.

Gerona, diciembre de 1951.

SOLUCIONES

PROBLEMAS DE PRIMERA PUBLICACION

DE LA CIRCULAR NÚM. 112-118

Núm. 668. J. Ripoll. — 1. Dc2. Demolido por 1. Tc5 mate a la primera. Fuera de concurso.

Núm. 669. B. Padrós. — 1. Cc3, amenaza 2. Da1 mate. Vale dos puntos.

Núm. 670. H. Hermanson. — 1. Dh6. Demolido por 1. Td4+, Re6; 2. Ah3 mate. Vale cuatro puntos. Si 1. Tb4+, a4+, g4+ o h4+, Re6!

Núm. 671. U. Yanovski. — 1. Dc7, amenaza 2. De5 mate. Si 1... Ad6; 2. Cc3 (no 2. Ce6) y si 1... Ae7; 2. Ce6 (no 2. Cc3). Apertura y cierre de líneas blancas que permiten intercepción blanca y evitan dual. Vale dos puntos.

Núm. 672. H. Hermanson. — 1. Tb4! amenaza 2. D×a5 mate. Solución engañadora: 1. Ab4?, Db5! Un bello problema con buena clave y seis variantes por la Dama negra, sin duales. Vale dos puntos.

Núm. 673. B. Padrós. — Dos soluciones. 1. Ag7 y 1. C×D. Vale cuatro puntos. La solución del autor, 1. Cd2, falla por D×A!!

Núm. 674. U. Yanovski. — 1. Th4, amenaza 2. Dh4, mate. Si 1. Tg4?, Ae6! y si 1. Cc6?, Ce6! Apertura y cierre de líneas blancas y mates de intercepción blanca. Vale dos puntos.

Núm. 675. A. Ellerman. — 1. Td4, amenaza 2. Td6 mate. Tema Ruchlis. Vale dos puntos.

Núm. 676. J. Ripoll. — Tres soluciones. 1. f8=C, 1. Tb4+, y 1. c5. Vale seis puntos.

Núm. 677. M. Baptista. — 1. Cc7 amenaza 2. De6 mate. En el juego aparente 1. Tc7; 2. Ad6 y 1... Ac7; 2. Cc6. Después de la clave si 1... Ad5; 2. Ad6 y si 1... Td5; 2. Cc6; e igualmente 1... Cc-d5; 2. Ad6 (no Cc6) y 1... Cf-d5; 2. Cc6 (no Ad6). Un excelente ejemplo del tema Ruchlis con cambio de un Grimshaw en otro Grimshaw y en un Herpal, con idénticos mates. Vale dos puntos.

Núm. 678. L. Fontaine. — Doble solución. 1. Dh5 y Dh1. Vale cuatro puntos.

Núm. 679. U. Yanovski. — Dos soluciones.

1. Db4 y 1. Cb4+. Si 1. Ag8?, D×e3. Vale cuatro puntos.

Núm. 680. J. Zaldo. — Triple solución. 1. Cc4, 1. D×A y 1. Cd6. Si 1. C×Pg?, Te5! Vale seis puntos.

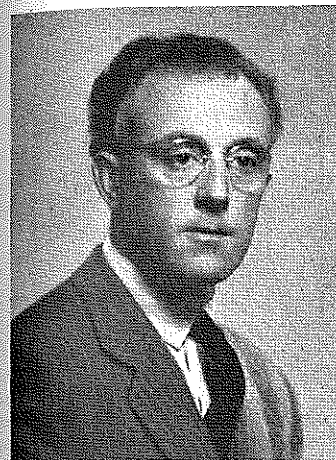
Núm. 681. H. Faust. — 1. Re7, amenaza 2. Td6 mate. Si 1... Ce4; 2. Cc d7, etc.; y 1...

Cc4; Ce-d7, etc. Dos auto-obstrucciones por el Caballo negro. Vale seis puntos.

Núm. 682. H. Faust. — Cuatro soluciones: 1. Af6, 1. e4, 1. Dg5 y 1. Cc1+. Si 1. D×g3?, Tf5! Vale doce puntos.

Puntuación de esta serie: Concurso general, 58 puntos. Id. restringido, 40 puntos.

EL 50.º ANIVERSARIO DE NUESTRO SECRETARIO



A. F. ARGÜELLES

Secretario de la S. E. P. A.

27 Octubre 1901

El pasado día 27 de octubre nuestro Secretario cumplió sus 50 años de edad. Los restantes miembros de la Directiva de la S. E. P. A. no pueden pasar por alto esta fecha y quieren hacer constar su cariñosa felicitación al compañero, a la cual se unirán sin duda todos los demás asociados. Quizá un latente egoísmo nos lleva a todos a sentir y formular los deseos de que este aniversario no cese de repetirse en años venideros, pues su calla-

da labor en la Secretaría de nuestra Sociedad ha contribuido eficazmente a que ella subsista a través de estos quince años fatigosos que hubieran hecho desistir a cualquiera. En este momento sería un verdadero problema, substituir a un Secretario que, aunque absorbido largas horas por sus deberes profesionales, siempre halla tiempo bastante para recoger las colaboraciones para nuestra Circular, cuidar de la preparación y redacción de los textos, ir a la imprenta a velar para que la composición, montaje y tirada se realicen con la máxima rapidez y corrección, hacer las expediciones..., y luego llevar las fichas de asociados, controlar las altas y bajas, encauzar la recaudación, cobrar y pagar, y también contestar la correspondencia, tanto administrativa como técnica, que le llega por razón de su cargo. No importa que esta labor le impida dedicar sus escasas horas libres a la composición, que solamente intenta de tarde en tarde, cuando nuestro Presidente Julio Peris le somete algún tema difícil y le estimula a colaborar con él para vencerlo. Ahora Argüelles prefiere trabajar para la S. E. P. A., la sociedad que fundó en 1935, siguiendo la inspiración del añorado doctor Puig y Puig y aunando sus esfuerzos con los de Novejarque, Peris, y los restantes iniciadores de nuestra querida entidad.

Que esa media centuria, que como decía un personaje de Arniches, "se ha subido" nuestro amigo Argüelles, venga seguida, si Dios lo quiere, de otra ascensión tan prolongada, quizá, como la primera.

LOS MIEMBROS DE LA JUNTA DIRECTIVA

DE LA S. E. P. A., DESEAN A TODOS

SUS ASOCIADOS Y SIMPATIZANTES

FELICES NAVIDADES

Y PROSPERO AÑO 1952.

FINALES ARTISTICOS PROMOCION MENOR

Como continuación a mis anteriores crónicas sobre promociones menores ("Problemas", números 54 y 75), presento a continuación varios estudios que tratan de la promoción negro-blanca o bi-color. Dícese bi-color debido a que ambos contendientes transforman sus peones en piezas menores.

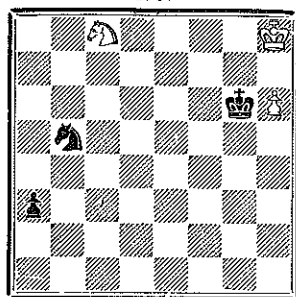
En los finales de tablas, la promoción menor negra sirve para no ahogar al blanco, ya que si precipitadamente transformasen en Dama, las blancas quedarían sin jugada. Con pieza menor pueden ganar las negras, si las blancas, a su vez, no promoviesen pieza menor con lo cual desbaratan el plan negro y alcanzan las tablas.

En los finales que indican "Blancas juegan y ganan", las negras recurren a esta maniobra de excepción con objeto de provocar unas tablas por ahogado al descubrir que si piden dama, tienen el juego perdido inmediatamente. A esta maniobra han de corresponder las blancas con otra igual si quieren malograr el objetivo de las negras y ganar el final o sea cumplir con el enunciado.

Comprenderá el aficionado que el tema "se las trae", como vulgarmente se dice, y a su dificultad y falta de variedad en su desarrollo y presentación, se debe que no sean abundantes los finales artísticos que traten del mismo.

Este formidable compositor finlandés, que espero presentar a los lectores en crónica exclusivamente a él dedicada, logra desarrollar tan difícil tema en una posición miniatura naturalísima y con esta difícil facilidad propia y característica de los genios.

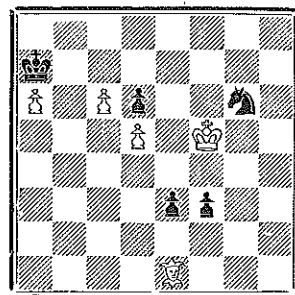
I. VISA KIVI
1937



Solución. — 1. h7, Rf7 impidiendo la salida del Rey blanco y con ello la promoción del Ph7; 2. Cd6+, Rf8 (pues si 2... C×C que-

da ahogado el blanco); 3. C×C, a2; 4. Cd4, a1=T! (única promoción menor que alarga la partida y da esperanzas al negro de obtener la victoria, pues, si transformasen en Caballo, son tablas por jaque perpetuo con 5. Ce6+, Rf7!; 6. Cd8+); 5. Ce6+, Rf7; 6. Cd8+, Rg6!; 7. Rg8, Ta8; 8. h8=C+ y tablas.

II. Th. C. L. KOK
1934



Las blancas han de buscar las tablas por ahogado, pues si intentan obtenerlas por eliminación de material perderían el juego. Así si 1. R×C? sencillamente con R×P ganan las negras.

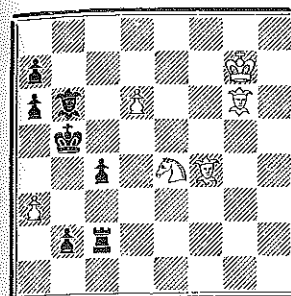
Solución. — 1. Re6, f2; 2. A×P (con objeto de que la presencia del Alfil no malogre las tablas que por ahogado, piensan provocar mediante una promoción a Dama), P×A; 3. c7, f1=A! ya que si transformasen en Dama caerían en el sutil lazo que les han tendido las blancas. Así, si 3... f1=D; 4. c1=D, Dh3+; 5. R×P!, D×D y ahogado. Con Alfil impiden esta maniobra y si las blancas coronan, ahora, 4. c8=D?, ganarían las negras mediante 4... Ah3+; 5. Rf3, A×D; 6. R×C, R×P; pero, como en estos finales podríamos decir que entre pillos anda el asunto, las blancas alcanzan al fin las tablas por eliminación de material por 4. c8=C+! seguido de C o R×P.

En los finales anteriores, ambos de tablas, hemos visto cómo las blancas procuraban buscarlas por ahogado primeramente y, al fallarles éste por la promoción menor negra, lograban alcanzarlas por eliminación o insuficiencia negra y gracias a replicar a la promoción menor negra con otra promoción menor.

En los estudios que siguen, que no son de tablas sino de victoria blanca, veremos cómo las negras buscan el ahogado mediante una

promoción menor y cómo las blancas malogran el intento de las negras replicando con otra.

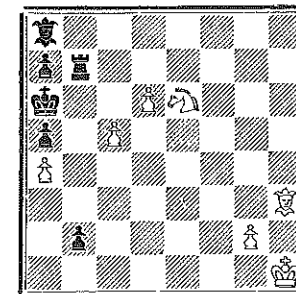
III. A. TROITZKI
1926



Solución. — 1. Ae8+, Ra5; 2. Ad2+, c3 (si 2... T×A; 3. C×T y la amenaza Cc4 mate, es decisiva); 3. A×P+, T×A; 4. C×T, Ad4+!; 5. Rf7!, A×C (si 5... Rb6; 6. Cb1 y ganan); 6. d7, Af6! (si 6... b1=D; 7. d8=D+, Db6; 8. Dd5+ y ganan); 7. R×A, b1=T! ¡Genial idea! Aunque parezca increíble, las negras no pueden promover Dama, pues si así lo hicieran, las blancas ganarían mediante 8. d8=D+, Db6+; 9. Re7! Además, con esta promoción menor, impiden la transformación en Dama de las blancas, toda vez que después de 8. d8=D?, Tb6+ son tablas por ahogado si R juega o por insuficiencia si D×T. Pero las blancas desbaratan la combinación negra mediante 8. d8=T! y ganan. Si 8. Re7?, Te1+; 9. Rd8 (R juega, Td1), Rb6; 10. Rc8 (A juega,

Rh7); 11. Te1+, Rb8; 12. Td1 y tablas. El malogrado maestro no se contentó con presentar la promoción bicolor, sino que añadió a la misma numerosos temas simples, tales como plazamientos de Rey, clavadas, jaques cruzados, dislocaciones, desplazamientos, sacrificios y bloqueos. En fin, una obra maestra.

IV. A. TROITZKI
1917



Solución. — 1. Cc7+, T×C; 2. P×T, bt=T+! También, como en el final anterior, calculan las negras obtener las tablas por ahogado ya que después de 3. Rh2, Tb7; 4. c8=D?, ahogado por clavada e inmovilización del Aa8. No sirve 2... b1=D+ a causa de 3. R2T, De4 (h7); 4. c8=D+, Ab7; 5. De6+, D×D; 6. A×D, A juega; 7. Ac8+, Ab7; 8. A×A y gana. Tampoco 2... Ab7 por 3. Af5. Las blancas han de mover, pues, 3. Rh2 y después de 3... Tb7 han de promover, también, 4. c8=T! para refutar el ahogado negro y ganar.

MOVIMIENTO DE ASOCIADOS

319. Monteiro, Orfeu de Sousa. — Rua Faria Guimaraes, 662, Porto (Portugal).
320. Sáez Ibáñez, Abel. — General Jordana, 11, 2.º, Elda.
321. Docampo Fraga, José A. — Panaderas, 29, 4.º, izq., La Coruña.
322. Seijo Loureiro, Luis. — Ramón de la Sagra, 3, bajos, La Coruña.
323. Vallés Monfort, Isidro. — Claveguera, 25, 3.º, Barcelona.
324. Cid Llopis, Andrés. — Vía y Obras Provinciales. Jaén.
325. Centro de Funcionarios de la Diputación Provincial. Barcelona.
326. ten Cate, P. — S. Gravenweg, 53, Rotterdam (Holanda).
327. Verdejo Albiñana, Federico. — Valencia, 573, bajos, Barcelona.
328. Campos Camarero, Jesús. — La Coruña.
329. Majoral, Antonio. — Sanatorio del Espíritu Santo, Santa Coloma de Gramanet.
330. David Monclús, Antonio. — Aucha, 26, Barcelona.

(pasa a la página siguiente)

331. Pardo Roel, Eduardo. — Juana de Vega, 3, 2.º, La Coruña.
332. Manzano Carballo, Manuel. — Bar El Patio Alvear, La Coruña.
333. Club de Ajedrez Malgrat. — Café Malgratense, Malgrat.
334. Atanasio, Antonio Refvas. — Hospital de Rego, Lisboa (Portugal).
335. Bruse Aspect, Tomás. — San Gervasio, 51, Barcelona.
- 336/345. Delegación Provincial de Sindicatos. — "Educación y Descanso", Segovia.
346. Casino de la Unión. — Segovia.
347. Círculo Mercantil. — Segovia.
348. Arroyo Alonso, Abilio. — Ochoa Ondátegui, 25, Segovia.
349. Balseyro Rodríguez, Carlos. — Gobernador Fernández Giménez, 12, Segovia.
350. Sabio Enríquez, José A. — Caridad, 2, Sanlúcar de Barrameda.
351. Ripoll Puig, Pedro. — San Sadurn de Noya.
352. Pomarol Clavero, Manuel. — Bacardí, 9, 2.º, 2.ª (Sans), Barcelona.

A PESAR DE ESTA RELACION DE ALTAS, LA S.E.P.A.

NO LLEGA AUN, EN REALIDAD, A LOS TRESCIENTOS ASOCIADOS.

¡INTENSIFICAD VUESTROS ESFUERZOS!

EL AJEDREZ ANECDÓTICO

Por R. FOLCH

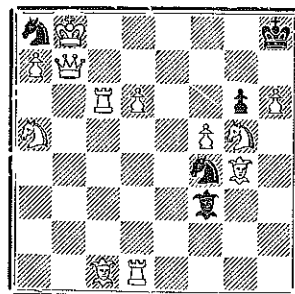
Hace ya muchos años, cuando el gran campeón cubano visitó Barcelona, el Club Ajedrez Iberia organizó una sesión de simultáneas, enfrentando a 25 de sus mejores jugadores contra J. R. Capablanca, vencedor, aquellos días, del Torneo Internacional de la Exposición Universal de 1929.

Durante el curso de las partidas y en el preciso momento en que penetraban en el salón de juego los maestros Colle, Yates, Monticelli, Tartakower, Marín y Puig, junto con la casi totalidad de los federativos nacionales y periodistas deportivos, se oyó un grito estridente y poco agradable: ¡Jaquium! Era la voz del humorista del Club, señor Abadía, que acababa de aprovechar la primera ocasión de dar jaque al ex-campeón del mundo, cosa que constituía su máxima ambición. Jugadores y directivos, sorprendidos, enmudecimos casi sonrojados. Sólo Capablanca con aplomo, rapidez y buen gusto, le respondió: ¡Jaquium Matium!! Y, en efecto, acababa de ganar su primera partida por jaque cruzado.

La fiesta continuó y acabó brillantemente. Pero los problemistas, en reunión secreta, acordamos imponer una sanción al causante de aquella afrenta a la dignidad colectiva del Club. Se decidió que la pena máxima sería jugar varias partidas contra Abadía sin ofrecerle ocasión de dar un solo jaque, dándole en

cambio, a nuestra vez, el mayor número de jaques a su Rey. Así se hizo, y he aquí el final de la última partida de castigo. Al llegar a la posición del diagrama que sigue, Abadía que tenía las negras reclamó. "—Tiene usted mate a la primera". Su contrincante respondió: "—No voy a darle mate; al contrario. Le obligaré a ganar". "—No quiero ganar", replicó Abadía. Y sin embargo, las negras se vieron forzadas a dar mate.

RAMÓN FOLCH



Las blancas juegan y se hacen dar mate. ¿En cuantas jugadas?

La solución en la página siguiente:

CONCURSOS DE COMPOSICION

ANUNCIADOS

"*Milwaukee Journal*". Mate en dos jugadas. Envíos antes del 31 de marzo próximo a Rev. L. Mortimer, St. Camillus Hospital, Wauwatosa, Wisconsin, Estados Unidos de América. Sólo dos problemas por autor.

"*Israel Jerusalem Post* y *Al Hamishmar*". Concursos semestrales. Mate en dos y mate en tres. "*Bashaar*". Concursos anuales. Mates directos y de ayuda en dos y tres jugadas. Envíos para ambos concursos a E. Shahaf, 14 Dov-Hos St. Tel Aviv, Israel.

"*Die Schwalbe*". Una estupenda revista alemana especializada del problema. Concursos de toda clase. Envíos a S. Schrader, Ferdinandsstrasse 67, Hamburg 1, Alemania.

"*The Cristian Science Monitor*". Concurso en memoria de Edgar Allen. Problemas de mate en dos jugadas. Juez: E. M. Hassberg. Envíos al juez, en ejemplar duplicado, con solución completa, a 41-26, 73rd. Street, Jackson Heights, New-York, EE. UU. de América.

"*La Scacchiera*". Mate en dos jugadas. Envíos a Ing. Europe Cacciari, Via Cavour 72, Imola, Italia.

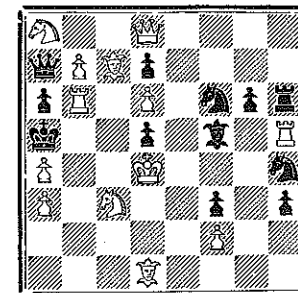
"*British Chess Federation*". Concursos 1951-1952. Tres secciones. Mate directo en tres. Juez: G. W. Chandler. Mate directo en dos. Dos problemas como máximo por autor. Juez: S. Sedgwick. Finales. Las blancas juegan y ganan, o las blancas juegan y hacen tablas. Jueces: H. F. Blandford y H. M. Lommer. Envíos en diagrama duplicado con nombre, dirección y solución completa en cada uno, en sobre contrasignado "B. C. F.", a S. W. Eckett, 21, Pentlow Way, Buckhurst Hill, Essex, Inglaterra, antes del 29 de febrero próximo. Cuatro premios en cada sección, de 40, 20, 20 y 10 chelines.

"*Panorama*". Revista Brasileña mensual. Primer concurso internacional, de problemas de mate en dos jugadas. Tres premios. Tres jueces: dos extranjeros a designar y J. B. Santiago. Envíos a nombre de este último, a Belo Horizonte, Brasil, calle Guajajaras 860, antes del 20 de febrero próximo.

JUZGADOS

"*British Chess Federation*". Concursos 1950-1951. Sección mate en tres. Primer premio, A. Madsen. Segundo, E. Holladay. Tercero, N. A. Macleod. Cuarto, J. Buchwald. Menciones: T. Siapera, G. W. Chandler, A. W. Daniel (2), M. Wrobel, y J. García (1). Recomendados: M. Havel, A. W. Daniel, R. C. O. Matthews, E. Boswell, L. Larsen y T. Salamanca. 87 participantes. Juez: E. H. Shaw.

I. J. GARCIA LLAMAS
Barcelona
SEXTA MENCION
B. C. F. 1950-51



Mate en tres jugadas 1. Ce4

EL AJEDREZ ANECDOTICO

(de la página anterior)

Las blancas fueron mate en 15 jugadas, en la siguiente forma: 1. Ab2+, Rg8; 2. h7+, Rf8; 3. Dg7+, Re8; 4. e7+, Rd8; 5. Ce6+, C×C; 6. Df8!, C×D; 7. Cb7+, Re7; 8. f6+, Rf7; 9. d8=C+, Re8; 10. Cd6+, R×C; 11. Cb7+, Re8; 12. Te8+, Rf7; 13.

Cd8+, Re8; 14. Ce6+, Rf7; y 15. Td7+, C×T mate puro y económico.

Al llegar aquí el señor Abadía declaró que era la única vez que había dado mate contra su voluntad y que hasta su Rey había quedado mareado a causa de los jaques recibidos. Los problemistas del Club Iberia quedamos satisfechos por haber castigado con el propio tablero la falta de respeto cometida contra uno de sus reyes humanos.

EL RINCON DE LA FANTASIA

Por L. OLIVELLA de PAGÉS

PUNTUACION DE LOS SOLUCIONISTAS

| CIRCULARES | 104-5 | 106-7 | 108-9 | 110-11 | TOTAL |
|-------------------------|-------|-------|-------|--------|-------|
| PUNTUACION MAXIMA | 17 | 17 | 23 | 15 | 72 |
| Sr. Casanovas | 17 | 17 | 4 | — | 38 |
| Sr. Dopico | 17 | 17 | 23 | 15 | 72 |
| Sr. Orri | 17 | 17 | 23 | 15 | 72 |
| Sr. Zaldo | — | — | 15 | — | 15 |

Toda la correspondencia de esta sección, deberá dirigirse a Luis Olivella de Pagés, calle Fúcar, 10, 4.ª, izquierda, Madrid.

* *

Soluciones a los problemas de la Circular 110-111:

Núm. 16. D. H. Hersom. — 1. a1=C, d5; 2. Cb3, c×b3; 3. e2, b4; 4. c1=C, b5; 5. C×e2, R×e2; 6. f1=T, Rd3; 7. Tf7, g×f7+; 8. Rh7, f8=D; 9. e2, g8=D mate..

Núm. 17. R. L. Wynne. — 1. Dc5, Ae8; 2. Cc6+, Rf3; 3. Ae5, Af7 mate.

Núm. 18. R. Svoboda. — Juego aparente, 1... f×g7; 2. Tb6, Cf2 mate. Verdadera solución: 1. Ae3, f×g7; 2. Ag5, Cf2 mate.

Núm. 19. Anulado.

Este último problema, compuesto por David Przepiorka, de haber sido correcto, hubiera tenido su correspondiente anécdota. Pero al resultar incorrecto, ésta ha perdido su gracia.

Este problema lo he extraído de una revista brasileña, y fué compuesto a raíz de una discusión habida en un Torneo de Ajedrez, en Varsovia, para demostrar que una jugada, en apariencia mala, puede ganar. Como prueba de esto, Przepiorka presentó este problema, con la solución 1. a3, e5; 2. Cc3, A×a3; 3. Ce4, Af8; 4. Ta5, Re7; 5. T×e5 mate, en la que la primera jugada no parece ser la indicada, pues no abre paso a la Torre de Dama. Desgraciadamente, este problema tiene muchas soluciones, siendo el señor Orri, el único que, entre otras, ha encontrado esta solución del autor.

* *

Otros problemas de fantasía, son también los llamados "Problemas Reflejos", o de mate

reflejo. En ellos, todo bando que puede dar mate en un momento dado, está obligado a hacerlo. Suelen ser de mate inverso, y su enunciado es así: "Mate reflejo en "n" jugadas".

Otra clase de Problemas de Fantasía, son los llamados "Maximummer" en los cuales, generalmente, el bando negro tiene que hacer la jugada más larga posible.

Para la medida numérica de las jugadas, se toma por unidad el simple paso de Torre, o sea un solo paso de esta pieza. De esto se deduce que la jugada "a1-a2", vale 1, y la jugada "b2-b8", por ejemplo, vale 6.

El simple paso de Alfil —teniendo en cuenta que su valor es el de la hipotenusa de un triángulo rectángulo, cuyos catetos son "a1-a2", que vale 1, y "a2-b2", que también vale uno—, valdrá según el teorema de Pitágoras, raíz cuadrada de dos = 1,414.

Los demás movimientos de Alfil se obtendrán multiplicando la constante 1,41 por el número de pasos que dé el Alfil o la Dama, moviéndose diagonalmente.

Razonando de idéntica manera, veremos que el valor del salto de Caballo "a1-b3", es el de la hipotenusa de un triángulo rectángulo, cuyos catetos son "a1-b1" y "b1-b3", es decir, la raíz cuadrada de cinco = 2'23.

La longitud numérica del enroque se calcula sumando los movimientos del Rey y de la Torre, con lo cual, se verá fácilmente, que el enroque corto vale 4, y el largo, 5.

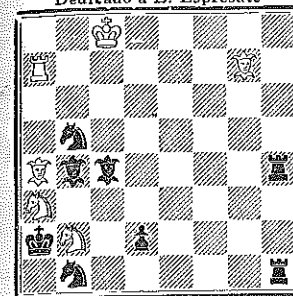
Los problemas de "maximummer", pueden ser directos, inversos, y de ahogado. En ellos son únicamente las negras las que deben hacer la jugada más larga.

Si el negro no dispone más que de una jugada máxima, no hay variantes. En cambio, si puede hacer varias jugadas iguales, y cuya longitud sea la máxima, tiene tantas varian-

tes como jugadas máximas pueda hacer el negro. Otra modalidad de esta clase de problemas, son los llamados de "Equidistancia". Como su nombre indica, las negras tienen que hacer una

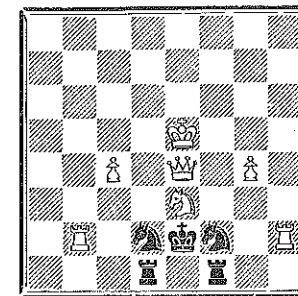
jugada cuya longitud sea exactamente igual a la que acaban de hacer las blancas. Los hay también directos e inversos, y su enunciado es igual que los "maximummer", cambiando esta palabra por "equidistancia".

N.º 27 V. ESCOIN
Inédito
Dedicado a E. Espresate



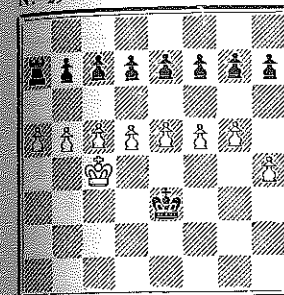
Maximummer. Mate en tres jugadas

N.º 28



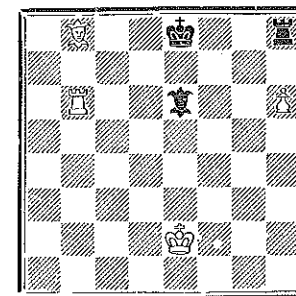
Maximummer. Mate inverso en tres jugadas

N.º 29



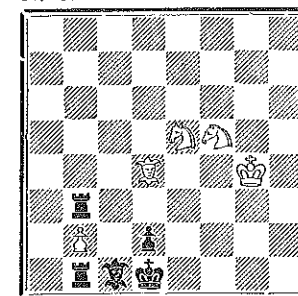
Maximummer. Mate inverso en 11 jugadas

N.º 30



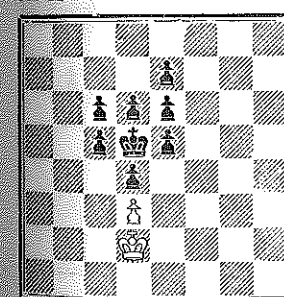
Maximummer. Mate en cuatro jugadas

N.º 31



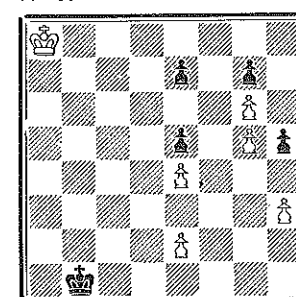
Mate de ayuda en dos jugadas. (Con juego aparente)

N.º 32



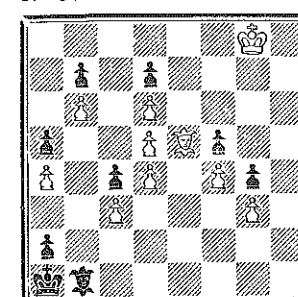
Mate de ayuda en cuatro jugadas

N.º 33



Mate de ayuda en ocho jugadas

N.º 34



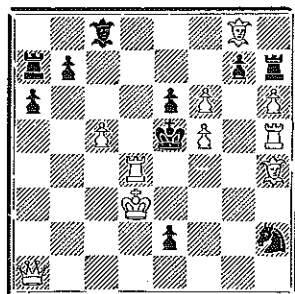
Mate de ayuda en seis jugadas

NUESTROS CONCURSOS PARA 1951

DE COMPOSICIÓN

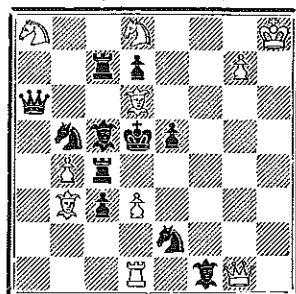
CORRECCIONES DE PROBLEMAS YA PUBLICADOS

N.º 629 SPYROS BIKOS



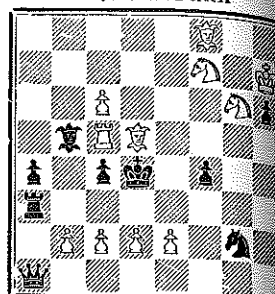
Mate en dos jugadas

N.º 693 J. GARCIA LLAMAS



Mate en dos jugadas

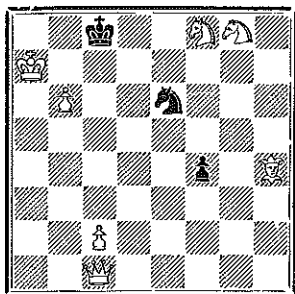
N.º 695 J. VENTURA



Mate en tres jugadas

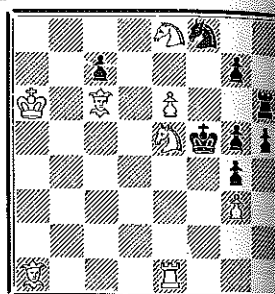
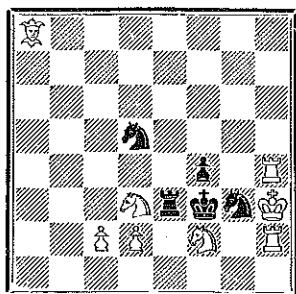
PROBLEMAS DE PRIMERA PUBLICACION

N.º 698 J. A. SANCHEZ
Palma de Mallorca

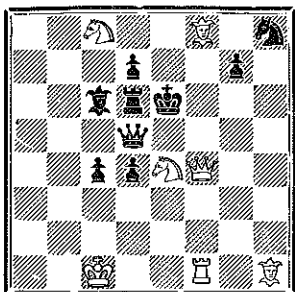


N.º 699 - 700

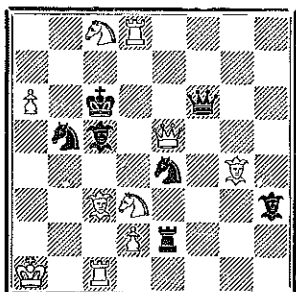
J. ZALDO
Gerona



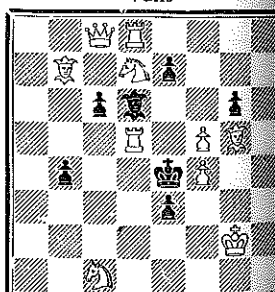
N.º 701 J. A. W. SWANE
Holanda



N.º 702 J. GARCIA LLAMAS
Barcelona

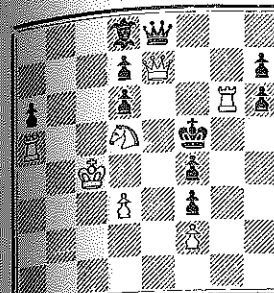


N.º 703 P. JOFRE
Valls

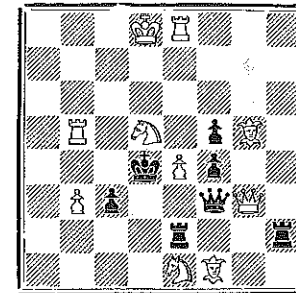


LOS SEIS MATE EN DOS JUGADAS

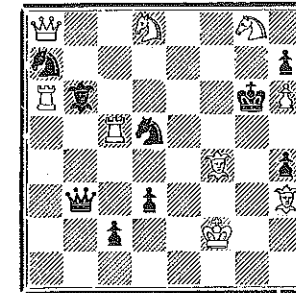
N.º 704 U. LANCIA
Italia



N.º 705 T. SIAPERA
Grecia

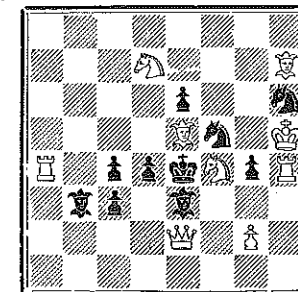
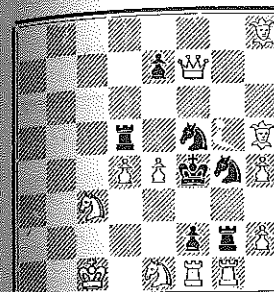


N.º 706 C. VAUGHAN
Inglaterra

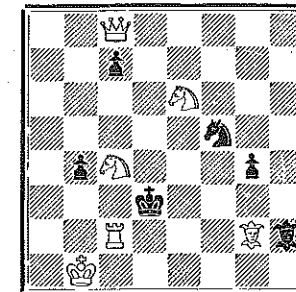


N.º 707 - 708

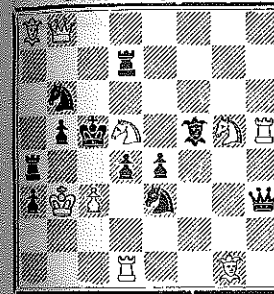
D. HJELLE
Noruega



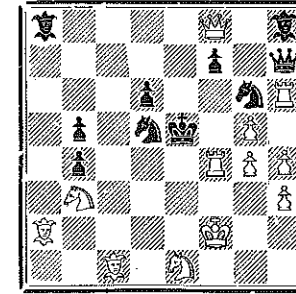
N.º 709 M. BAPTISTA
Portugal



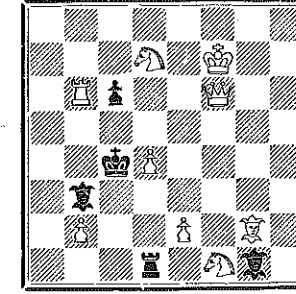
N.º 710 J. A. W. SWANE
Holanda
Dedicado a J. Peris



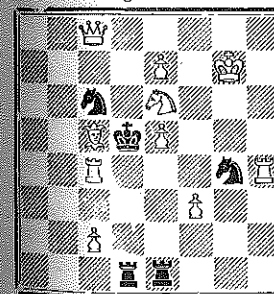
N.º 711 O. STOCCHI
Italia



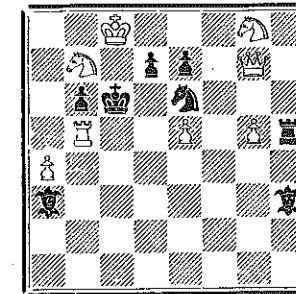
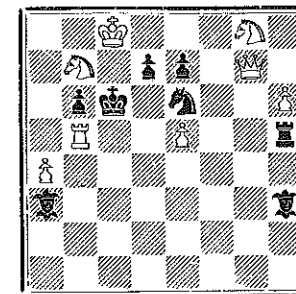
N.º 712 A. ATANASIO
Portugal



N.º 713 H. L. MUSANTE
Argentina



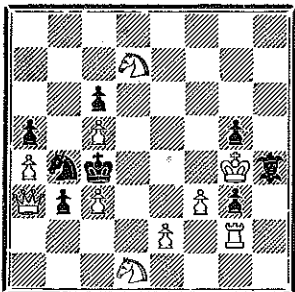
N.º 714 - 715 F. W. NANNING
Holanda



LOS DOCE MATE EN DOS JUGADAS

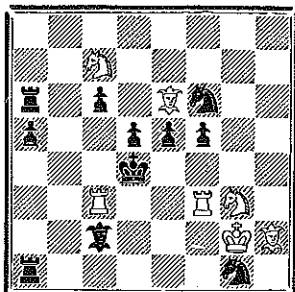
N.º 716 J. G. MARIZ GRAÇA

Portugal



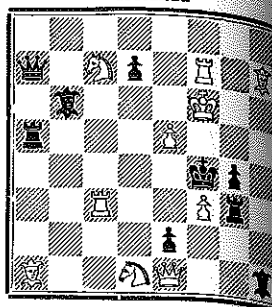
N.º 717 C. GOLDSCHMEDING

Holanda



N.º 718 P. OVERKAMP

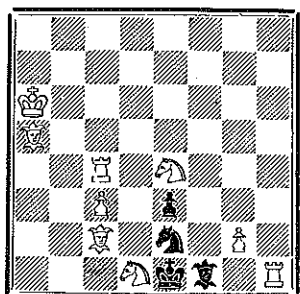
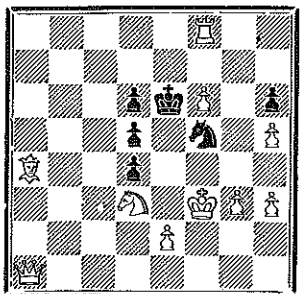
Holanda



LOS TRES MATE EN DOS JUGADAS

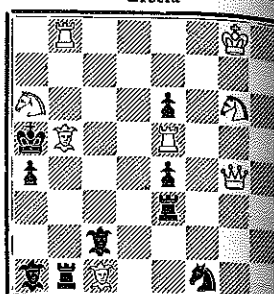
N.º 719-720 J. G. MARIZ GRAÇA

Portugal



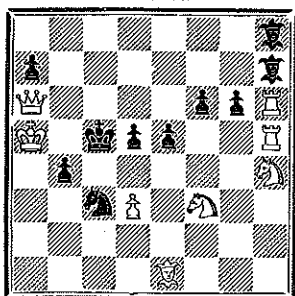
N.º 721 T. SIAPERA

Grecia



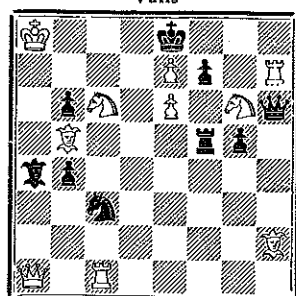
N.º 722 B. POSTMA

Holanda



N.º 723 P. JOFRE

Valls



LOS CINCO MATE EN TRES JUGADAS

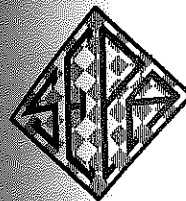
DE SOLUCION

Las soluciones de los problemas de primera publicación que se insertan en esta Circular,

deben remitirse por los solucionistas nacionales a la Secretaría de la S. E. P. A., calle de Montseny, 26, 2.º, 2.ª, Barcelona, antes del 28 de febrero próximo, y antes del 10 de marzo siguiente por los portugueses.

Presidente: Julio Peris Pardo. — Valencia.

Imp. Rápida. — Plaza de Tetuán, 10, Barcelona



Secretaría:
Montseny, 26, 2.º, 2.ª
BARCELONA (2)

Problemas

CIRCULAR PARA LOS SEÑORES SOCIOS DE LA
Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez

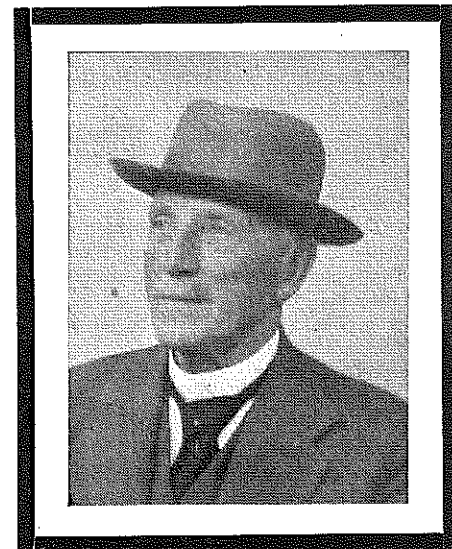
ENERO-FEBRERO 1952

Núms. 118-119

HENRI RINCK

10 Enero 1870 - 18 Febrero 1952

EL MEJOR COMPOSITOR
DE FINALES DEL MUNDO
HA FALLECIDO



De nuevo el dolor preside esta primera página de "PROBLEMAS". Y aunque el genio de H. Rinck, que acaba de dejarnos para siempre el 18 de febrero, no aportó personalmente su labor a la dirección de la S. E. P. A. como nuestros llorados amigos Velasco y Novejarque, su ingente obra asume tan grandes proporciones y descuella con tan universal relieve, que la S. E. P. A., honrada por tenerle entre sus socios, siente que la pérdida del insigne finalista es un trance doloroso, otra ingrata efeméride a unir a las que en estos últimos años han venido conmoviéndola.

En otro lugar de este número damos cuenta del último galardón obtenido por H. Rinck. No podíamos presumir al comentarlo que tendríamos que dejar aparte trabajos ya redactados para ceder paso a estas notas. Pero al dar a la publicidad la desagradable noticia, no hemos querido hacerlo con una concisión que quizá parecería indiferencia no sentida. Estábamos en deuda con el gran maestro del

Final, al que no pudimos rendir homenaje hace dos años cuando nos pasó inadvertida la fecha en que cumplió 80 años de edad, y ahora intentaremos destacar algo de la relevante figura que en los últimos días del pasado siglo vino a nuestra tierra a desarrollar su imperecedera obra en el campo del final artístico.

Henri Rinck había nacido en Lyon el 10 de enero de 1870. Cursó sus estudios en la Escuela Politécnica de Munich, en Alemania y allí obtuvo el título de Ingeniero Químico. Su actividad en esta rama de la industria, contribuyó a dar a la casa Rinck de Lyon, prestigio y fama y a él le permitió alternar sus deberes profesionales con la afición al ajedrez que nació en su espíritu cuando apenas había cumplido 16 años de edad. En 1900 llegó a Barcelona con un bagaje de energía inagotable para el trabajo y una vocación decidida para el ajedrez. Bajo el bello cielo de España, como él mismo en su último libro