



PROBLEMAS

Boletín de la Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA)

Fundada en 1935 por A.F.Argüelles
Inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones: Grupo 1º, Sección 1ª, Nº 600304

Quinta época - Nº 15

Julio de 2016

Sumario:

World Championship in Composing for Individuals 2013-2015 (<i>Redacción</i>)	361
Introducción a las piezas de fantasía (<i>P.Cañizares</i>).....	362
El antidual (<i>J.A.Coello</i>).....	363
Memorial José Tolosa y Carreras-100 (#2, #3) (<i>I.Zurutuza</i>).....	369
Illegal cluster problems (<i>H.Juel</i>).....	374
Galería de compositores españoles (XV) (<i>I.Zurutuza</i>).....	376
Recompensas (<i>I.Zurutuza</i>).....	377
Ejercicio de reconstrucción nº 14 (<i>J.A.Coello</i>).....	378
Ejercicio de restauración (13) (<i>J.A.Coello</i>).....	379
Selección de finales (<i>P.Cañizares</i>).....	380
Borrones de escribano (2) (<i>J.A.Coello</i>).....	381
New directions in chess rebuses (<i>J.Coakley, A. Frolkin</i>).....	384
SPGs with a cyclic exchange of four vertical pawns (<i>Redacción</i>).....	391

World Championship in Composing for Individuals 2013-2015

Redacción

En fecha reciente se han dado a conocer los resultados del Campeonato Mundial Individual de Composición 2013-2015 (WCCI 2013-2015), organizado por la *World Federation for Chess Composition* (WFCC) y dividido en ocho secciones: a) problemas de mate en dos jugadas, b) problemas de mate en tres jugadas, c) problemas de mate en n jugadas, d) estudios de finales, e) problemas ayudados, f) problemas inversos, g) problemas de fantasía, y h) problemas de retroanálisis. Este importante evento ha contado con la participación récord de 248 compositores de 41 países, con un total de 2862 obras.



Según las reglas del torneo, cada concursante debía remitir seis trabajos, previamente publicados dentro del período indicado, y cinco jueces por sección, elegidos de entre los mejor clasificados de la anterior edición, han sido los encargados de puntuarlos —cada juez debe asignar un máximo de 4 puntos a cada trabajo, y, tras desestimar la puntuación más alta y la más baja otorgada por los jueces, se procede a la suma de las tres restantes, para obtener la puntuación de cada problema, y de la suma de los cuatro problemas mejor puntuados de cada compositor se obtiene su puntuación total, y consecuente clasificación—.

Tres han sido los asociados de la SEPA que han concurrido. En la sección a), en la que las tres primeras plazas han sido ocupadas, en ese orden, por Marjan Kovačević (Serbia), Vasil Ďačuk (Eslovaquia) y Peter Gvozdják (Eslovaquia), nuestro compañero Luis Gómez ha obtenido el puesto 55 sobre un total de 89 participantes, sumando un total de 18 puntos.

Por su parte, en la sección d), cuyas tres primeras plazas han sido copadas por los compositores rusos —Oleg Pervakov, Yuri Bazlov y Pavel Arestov—, Luis Miguel González se ha clasificado en decimoquinto lugar, de un total de 35 participantes, con 27,5 puntos.

Y, finalmente, en la sección h), en la que han ocupado los primeros lugares Dmitrij Baibikov (Israel), Silvio Baier (Alemania) y Nicolas Dupont (Francia), Joaquim Crusats, con 33 puntos, ha obtenido una meritoria quinta plaza, de un total de 19 concursantes.

Nuestra más sincera felicitación a los tres.

Quien desee obtener más información puede consultar la web oficial de la WFCC, en la dirección: <http://www.wfcc.ch/wcci-2013-2015-results/>.

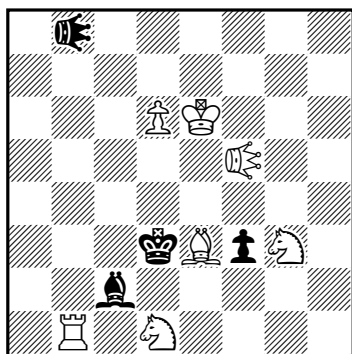
Introducción a las piezas de fantasía

Pedro Cañizares

Aunque forma parte del arsenal de todo compositor de fantasía convencido, la **Langosta** —*locuste* en francés, *locust* en inglés, *Heuschrecke* en alemán— es una pieza poco trabajada.

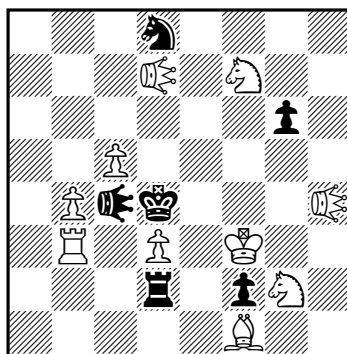
Definición: pieza heterodoxa, la Langosta (LO) se desplaza a lo largo de las líneas de acción de la Dama, pero saltando a la casilla vacía situada inmediatamente después de una pieza de diferente color o *pieza trampolín*, al tiempo que la captura —de ahí su nombre—. De hecho, solamente se mueve para capturar. Dado que la casilla de llegada debe estar vacía, cuando una Langosta da jaque, el adversario puede defenderlo desplazando una pieza a la casilla contigua al Rey, de manera que la Langosta atacante se quede sin casilla de destino, en cuyo caso la pieza que ha ocupado dicha casilla quedará *clavada por detrás*. Si una Langosta se encuentra sobre el tablero, cualquier Peón puede promocionar en Langosta al alcanzar la octava fila.

(1) Duncan Pirnie
The Fairy Chess Review, 1944



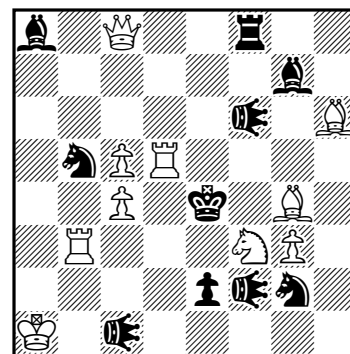
(7+4) ♞♟=Langosta #2

(2) Jean Oudot
Feenschach, 1963



(10+6) ♞♟=Langosta #2

(3) Eeltje Visserman
feenschach, 1973 (v)
3^{er} premio



(10+10) ♞♟=Langosta #2

(1) **1.Tc1!** (clave de emboscada, que crea un bloqueo). El Ac2 se encuentra clavado, puesto que si mueve la LOf5 podría capturar al Rey negro: se trata aquí de una clavada por detrás, específica de esta pieza. Si 1...Rc4 2.LOxc2-b1# (la Langosta toma la pieza trampolín y, en consecuencia, se produce jaque por la Tc1 y el Rey negro no puede huir por la columna b, ya que sería capturado por la LOb1). Si 1...LOxd6-e5+ —captura d6, produciéndose jaque, ya que la casilla e7 se encuentra desocupada— 2.LOxe5-d5# —2...Rc4? 3.LOb3, tomando el Rey—. Si 1...f2 2.LOxf2-f1#. Estos dos últimos mates recuperan c4; las casillas b3 y b5 se hallan libres.

(2) **1.Cf4!** bloqueo —el Caballo desclava la Langosta c4, clavada en el planteo, a la que obliga a jugar—, 1...LOxb4-a4 2.Ce6# —jaque doble; con su jugada, el caballo defiende el peón c5, que ha quedado desprotegido tras la captura del peón b4—, 1...LOxc5-c6+ 2.Cg2# —jaque cruzado; las Blancas defienden el jaque que reciben ocupando de nuevo la casilla g2 con el caballo que ha jugado la clave (*switchback blanco*), al tiempo que dan jaque mate—, 1...LOxf7-g8 2.Cxg6# —en este caso, el caballo debe recuperar la casilla e5, por la que se podría fugar el Rey, al haber sido capturado el caballo blanco de f7 que la cubría—, 1...LOxb3-a2 2.Cd5# —cubriendo la casilla c3, para evitar la fuga del Rey—, 1...C~ 2.Ce6#, 1...Cxf7! 2.LOxf7-g7#, 1...g5 2.LOxg5-f6#, 1...Te2,Td1 2.C(x)e2#, 1...Tc2,Tb2,Ta2 2.dxc4#, 1...Txd3+ 2.Txd3#.

(3) **1.Ah5!** [2.Ag6#] 1...Cd6 2.De6#, 1...Cd4 2.Te5#, 1...Cc3 2.Td4#, 1...Cf4 2.Df5#, 1...Ce3 2.Cd2#, 1...Ch4 2.Cg5#.

El Antidual

José Antonio Coello Alonso

Como ningún problemista ignora, se entiende por dual el hecho de que una defensa sea seguida de dos mates diferentes al amenazado, lo que representa un defecto que todo compositor que se precie debe evitar. Si el dual se produce en una defensa temática, el error es muy grave, por la mala imagen que provoca en los solucionistas y en el ánimo de los jueces, que despreciarán la obra como si de una demolición se tratase. El dual producido en una defensa no temática es considerado como dual menor, y puede ser admitido si la calidad de la obra justifica la presencia de ese defecto en muchas ocasiones inevitable, sobre todo si la belleza del trabajo puede verse empañada por intentar su eliminación. No se considera dual la promoción de un peón a dama o torre, pero sí lo es, si estas piezas pueden acceder a la misma casilla, aunque el cuadro de mate sea idéntico. Todos los compositores, antes de dar por terminada su obra, analizan estos posibles defectos, puliendo su posición hasta el mínimo detalle, pues un dual menor que pueda ser evitado sin menoscabo de la variedad o la economía puede dañar la imagen de su trabajo, y privarle de un posible galardón.

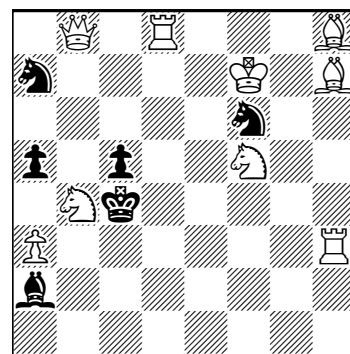
La evolución que a lo largo de la historia de Problema se ha experimentado en la técnica de la composición para evitar la presencia de incómodos duales ha dado origen al concepto denominado Antidual, que no es un tema propiamente dicho, sino un elemento estratégico concebido para enriquecer la obra con objeto de evitar el dual, confiriendo al conjunto un elemento asociado al tema expuesto, y que forma parte de su temática. Dicho en otros términos, se han creado temas en cuyo mecanismo está incorporado el efecto antidual como parte integrante del tema.

Se entiende por Antidual el hecho de que a dos defensas a las que en teoría deberían seguir dos mates distintos solo uno de ellos sea efectivo, y debe existir una reciprocidad entre ambos mates. Expresado este concepto de forma gráfica sería así: si 1...a 2.A# (no 2.B??) y si 1...b 2.B# (no 2.A??).

El hecho de que un mate funcione en una defensa y no en la otra, y viceversa, obedece a la presencia de elementos estratégicos de muy variada naturaleza, como veremos en los ejemplos de los que me sirvo para ilustrar este concepto estratégico, sobre el que se han compuesto cientos de obras de exquisita belleza, fruto de la imaginación y creatividad de los autores que nos han precedido y legado sus ideas. No ha resultado sencilla la tarea de seleccionar estos ejemplos, habida cuenta de la gran variedad de estrategias en las que se puede realizar, y concentrar en unos pocos trabajos una materia tan amplia, pero pienso que los presentados podrán ofrecer una pequeña imagen de la dimensión que puede alcanzar este elemento estratégico que hoy traigo a estas páginas.

El autor del problema con el que inicio esta exposición (1) es posiblemente uno de los que pueden ostentar la paternidad del Antidual, que empezó a cultivarse en la tercera década del pasado siglo, suscitando un gran interés entre los compositores de la época. En este diagrama se presenta el Antidual asociado a la estrategia de la intercepción preventiva de piezas blancas. Veamos su solución: 1.Cd5!, que introduce la amenaza 2.Tc3#. Las defensas corren a cargo del Cf6, que debe cerrar líneas a la Td8 y al Ah7, pero como efecto negativo está la cesión del control de las casillas c3 y d4, por apertura de línea al Ah8. Tras la defensa 1...Cd7 podrían producirse los mates 2.Cfe3 y 2.Cde3#, pero solo el primero es efectivo, pues tras 2.Cde3? el rey negro podría escapar por d3, gracias a la intercepción preventiva a la Td8. El mismo hecho se produce en la otra defensa, 1...Ce4, seguida en este caso por 2.Cde3#, al no servir 2.Cfe3? por la intercepción preventiva al Ah7. Contiene otras dos defensas no temáticas, al carecer del efecto antidual: si 1...Cb5 2.Cb6# y si 1...Cxd5 2.Cd6#, que realizan el tema Somov II, perteneciente al género de la obstrucción.

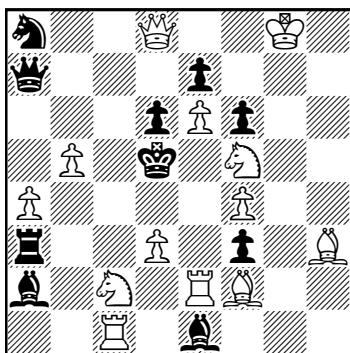
(1) Mikhail Barulin
1^{er} premio
II Problema, 1932



(9+6)

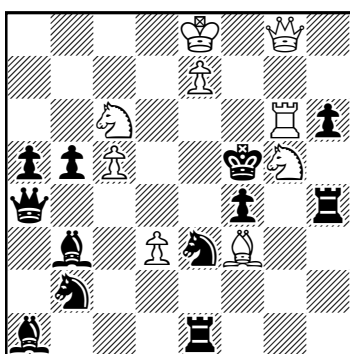
#2

(2) Mikhail Barulin
Concurso Gran Rusia, 1931



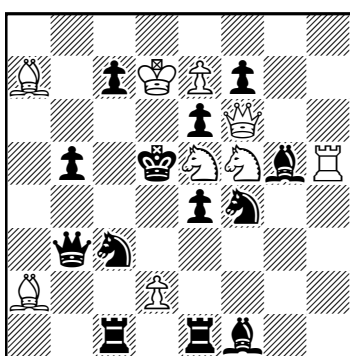
(13+10) #2

(3) Julio Peris
Xeque, 1948
1^{er} premio



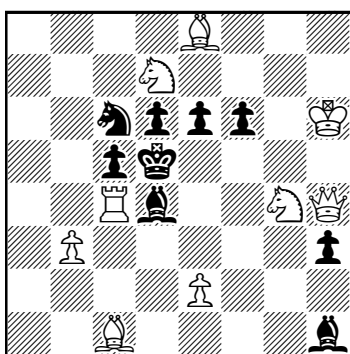
(9+12) #2

(4) Heinz Kneffel
Die Schwalbe, 1948
4^o premio



(9+13) #2

(5) Sven Ceder
Vart Hem, 1940



(9+9) #2

Las aperturas y cierres de líneas blancas protagonizan los efectos positivos y negativos que configuran el Antidual en este diagrama 2, del mismo autor. Su clave, 1.Dc8!, amenaza 2.Dc6#, que la dama negra se encarga de detener en las defensas temáticas. Si 1...Dc7, cierra línea a la blanca, pero abandona la guardia de la casilla e3, donde pueden dar mate los dos caballos, pero solo sirve 2.Cce3#, pues 2.Cfe3?? cerraría línea al Af2, permitiendo fuga por c5, que el otro caballo abre a la Tc1. En la otra defensa, 1...Dd7, se producen los mismos efectos de cierre de línea a la dama blanca y pérdida de control de e3, pero solo Cfe3# es válido para abrir línea al Ah3 y recuperar el control de e6, que con 2.Cce3?? se perdería. Una bellísima uniformidad de efectos estratégicos asociados al Antidual.

Otro elemento estratégico es el de las aperturas y cierres de líneas negras por las negras, que nuestro celebrado compositor trata en este diagrama (3), con cambios de mates entre el juego aparente y el juego real, con los efectos antidual en ambas fases. Veamos el desarrollo de su solución. Juego aparente: si 1...Cbc4 2.De6# (no 2.Df7??, por 2...Af6!) y si 1...Cec4 2.Df7# (no 2.De6??, por 2...Txe6!). Las defensas han abierto líneas negras al Aa1 y a la Te1, pero se la han cerrado al Ab3, posibilitando alternativamente los mates de la dama con efectos antidual. En el juego real, la clave 1.Cf7! amenaza 2.Cd6#, a la que se oponen las mismas defensas del juego aparente, ahora por control de la casilla amenazada. Los mates antidual que se producen son 1...Cbc4 2.Ae4# (no 2.Cd4??) y si 1...Cec4 2.Cd4# (no 2.Ae4??), como consecuencia de los cierres de línea a la dama negra, con aperturas negras a las mismas piezas del juego aparente.

De nuevo los cambios de mates entre el juego aparente y el juego real están presentes en el diagrama 4, y también con el elemento estratégico de las aperturas y cierres de líneas negras. Su juego aparente es: 1...Cce2, que cierra líneas a la Te1 y al Af1, a lo que el blanco responde con 2.Ce3# —no 2.Axb3??, ya que la defensa ha abierto línea a la Tc1—, y 1...Cfe2, que tiene los mismos efectos negativos para el negro, pero ahora sí es válido 2.Axb3# y no 2.Ce3??, por apertura negra al Ag5. Ante los mates previstos en esta fase resulta difícil imaginar que la clave sea 1.Cc4!, por los efectos negativos que acarrea a las blancas, como son la fuga concedida al rey negro y la desclavada directa de la dama, con lo que se elimina uno de los mates previstos en el juego aparente. La amenaza es 2.Dd4#, que las negras defienden con las jugadas del juego aparente, pero ahora si 1...Cce2 2.Cce3# —no 2.Cfe3??, pues la dama negra está desclavada—, y, en cambio, si 1...Cfe2 2.Cfe3#, que aprovecha la clavada del Ag5, por lo que no sirve 2.Cce3??, que completa la pareja de mates con efectos antidual.

En el problema 5 efecto antidual se produce por aperturas de líneas blancas, ante las desobstrucciones de las defensas. Su clave, 1.Dxh3!, amenaza 2.Dxh1#. Las defensas temáticas son 1...Ce5, casilla que está controlada por los caballos blancos, por lo que cualquiera de los dos podría dar mate capturando el Pf6, pero solo sirve 2.Cdxf6#, que abre línea al Ad8. No sirve 2.Cgxf6??, ya que el rey negro escaparía por c6. La defensa antidual 1...e5 es respondida por 2.Cgxf6#, abriendo línea a la dama blanca sobre e6, por lo que ahora no es válida 2.Cdxf6?? Los dos mates deben controlar la

casilla de fuga del rey por e4, que la amenaza de la dama controlará. Buen juego secundario.

Resulta un tanto sorprendente el efecto antidual que el autor obtiene en problema 6, asociando la estrategia al cierre de líneas blancas por las negras. Vemos una batería blanca enmascarada por el Pf7, que se encuentra intercalado entre la De8, pieza base de la batería, y la Tg6, pieza móvil. La clave es 1.Cxd5!, que amenaza 2.Cf4#. Este mate es defendido por el Pf7, cuyo movimiento clava la pieza amenaza. Las defensas son 1...f6, que activa la batería blanca permitiendo 2.Th6# —no 2.Tg5?!, por 2...Rh6— al haber cerrado la defensa la línea a la Tb6. La otra defensa, 1...f5, posibilita 2.Tg5# —no 2.Th6?!, por 2...Rg4— ya que la defensa cerró la línea al Ac8. Una bella uniformidad estratégica en las dos defensas temáticas.

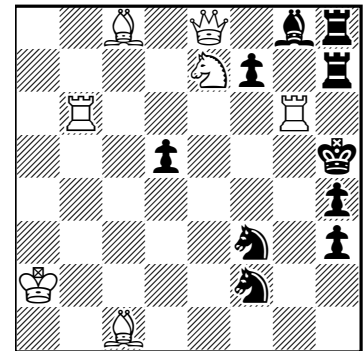
Los jaques a la descubierta como respuesta a los jaques al blanco, también conocidos como jaques cruzados, pueden tratarse con los efectos antidual, como podemos ver en el diagrama 7. Aquí el autor lo presenta por partida doble, en las dos fases. Veamos el juego aparente: si 1...Db2+ 2.Te5# (no Td4?!) y si 1...Dc3+ 2.Td4# (no Te5?!), con efecto antidual. No lo hay tras el jaque 1...Db7+ 2.Td7#, respuesta única a esa defensa. En el juego real se repite la estrategia tras la clave, 1.Rf8!, que introduce la amenaza 2.Cd6#, a la que se oponen las nuevas defensas 1...Dxa3+ 2.Td6# (no Tc5?!) y 1...Db4+ 2.Tc5# (no Td6?!). Las defensas 1...Dxf3+ y Db8+ son contestadas con 2.Tf5# y 2.Td8#, que no tienen efectos antidual como las dos primeras.

La misma estrategia, esta vez combinada con el juego de Corrección Negra la tenemos en el problema 8, que también contiene efectos del tema Szöghy, que fue comentado en el boletín 11. La clave, 1.Df5!, desclava el Ce2, cuyo movimiento da jaque al blanco a la descubierta, y defiende la amenaza 2.Dd5#. Pero un movimiento del caballo liberado sin destino debidamente precisado permite la subamenaza 2.De4#, que el caballo debe evitar en sus defensas correctoras, y en dos de estas se producen los efectos antidual. Si 1...Cc3+ 2.Cge5# (no Cce5?!) y si 1...Cd4+ 2.Cce5# (no Cge5?!). La otra defensa correctora 1...Cg3 2.Ce3# no tiene correspondencia dualística.

También la Corrección Negra está presente en este diagrama 9, a cargo de los caballos negros que deben desclavar sus piezas desclavadas en las jugadas correctoras. Veamos su bella solución. Clave: 1.Cc1!, que amenaza 2.cxb3#. El Cb3 defiende la amenaza con su huida, y su compañero la defiende por apertura de línea a la Td3, pero cualquier jugada del Cb3 permite 2.Dc5# y las de su compañero permiten 2.Db5#, ambos por abandonos de guardia. Sus jugadas correctoras desclavan piezas negras, lo que posibilita los efectos antidual. Si 1...Cd4 2.Cxd6# —no cxd3?!, por la desclavada del Pe4— y si 1...Cd5 2.cxd3# —no Cxd6?!, por la desclavada de la dama negra—. Un planteamiento muy atrevido, resuelto con habilidad por su autor.

Las defensas temáticas del problema 10 contienen diferentes motivos estratégicos, lo que le confiere una atractiva variedad, como veremos en su juego defensivo y los consiguientes mates. La clave, 1.exf4!, que amenaza 2.Dxg4#, puede ser defendida por los caballos por

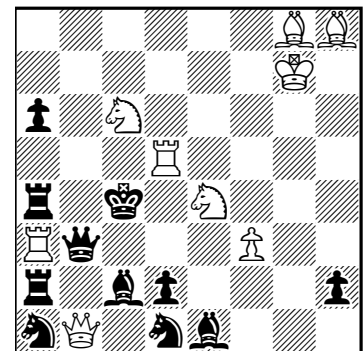
(6) Friedrich Beck
The British Chess Magazine,
1938



(7+10)

#2

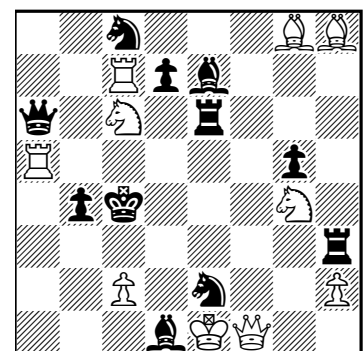
(7) László Apro
Magyar Sakkelet, 1970
1^{er} premio



(9+11)

#2

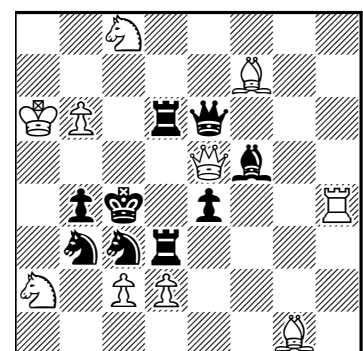
(8) Victor Chepizhny
Memorial C.G. Gavrilov, 1984
1^{er} premio



(10+11)

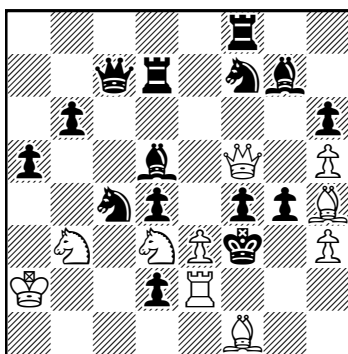
#2

(9) Tibor Ebend
Parallèle-50, 1949



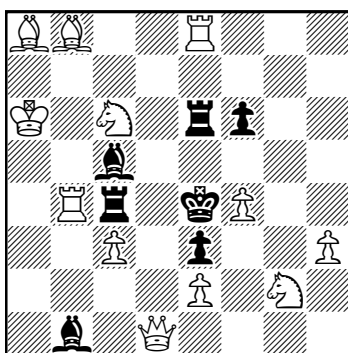
(10+9)

#2

(10) Lars Larsen*Tijdschrift vd KNSB, 1954*

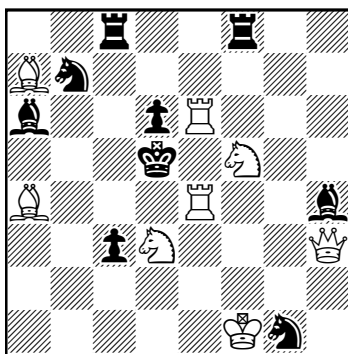
(10+15)

#2

(11) Marcel Segers*Vejele Socialdemokraten, 1933*
1^{er} premio

(12+7)

#2

(12) Thomas M. Stott*London Observer, 1921*

(8+9)

#2

control de la casilla de destino. Veamos los efectos si defiende el Cf7: tras 1...Cfe5, cierra línea al Ag7, lo que permite al blanco hacer 2.Cxd4#, pero no 2.fxe5??., por la apertura negra a la Tf8. El mismo motivo de defensa hace el Cc4, y el mismo autoperjuicio se produce, pero en este caso sí sirve 2.fxe5#, y no 2.Cxd4??., pues la defensa ha clavado indirectamente el Cb3, impidiendo el dual. Otros atractivos efectos enriquecen el rico juego secundario.

Hasta ahora he limitado el contenido de este artículo a la exposición de los efectos antidual asociados a los diferentes elementos estratégicos en que se pueden desarrollar. En los ejemplos siguientes trataré la estrategia combinada a temas concretos que pueden admitir el Antidual como complemento a su juego temático, pero sin formar parte de él. Comenzaré la exposición con el diagrama 11, que causará una excelente impresión al lector que investigue y descubra su bellísima solución antes de continuar con la lectura de estas líneas, que es la mejor forma de saborear las exquisiteces de su contenido.

En el planteo vemos una batería blanca con su pieza móvil clavada por la Te6, que también se encuentra clavada, al igual que su compañera. La clave, 1.Dh1!, monta otra batería, que amenaza 2.Ch4#, recuperando con la pieza base la casilla de fuga concedida con la clave (d5) y con la pieza móvil la que el rey tenía en el planteo (f5) sin mate previsto. Las defensas negras, especulando con que la amenaza abandonará el control sobre el Pf4, cierran línea al Ab8. La defensa 1...Ad6, aparte de liberar al Cc6, tiene dos efectos nocivos, como son la intercepción a la Te6 y el abandono de guardia de la casilla d4, lo que permitiría al caballo desclavado jugar 2.Ce7 y Cd4, controlando f5, pero solo es mate la primera jugada, ya que 2.Cd4?? desclavaría la Tc4, evitándose el dual por desclavada negra. La jugada 2.Ce7# es posible por la intercepción del alfil a la Te6, lo que permite su desclavada, al no poder jugar 2...Tc6??. La otra defensa, 1...Te5, también intercepta al Ab8 y también libera el Cc6 de forma directa, y ahora sí es posible 2.Cd4#, y no Ce7??., por la desclavada de la torre (2...Td5!). El mate 2.Cd4 aprovecha la intercepción pasiva del Ac5 a la Tc4, que puede ser desclavada al estar impedido 2...Tc6? La primera defensa reproduce el tema Goethart visto en la página 336 del anterior boletín, y la segunda la antiforma del mismo. Una magnífica obra.

Este problema (12) reproduce el conocido tema Dobbs, expuesto en la página 251 de la revista 11. Recordemos que dos piezas blancas

clavadas en el planteo eran desclavadas por las defensas y con ellas se daban los mates. Aquí vemos clavados los caballos blancos que las defensas desclavarán para evitar la amenaza 2.Td4#, que la clave 1.Ad7! introduce. La defensa 1...Tc4 libera al Cd3, que podría dar mate en b4 y en f4, pero solo sirve esta segunda casilla, ya que la torre controla b4. La otra defensa, 1...Ce2, permite los mismos mates, siendo válido solo 2.Cb4#, ya que f4 está controlada por el caballo. Vemos en las dos defensas los efectos antidual por control de casillas. La misma estrategia se produce tras las desclavadas del Cf5. Si 1...Af6 2.Ce3#, y no 2.Ce7??., mientras que si 1...Af2 2.Ce7#, y no 2.Ce3? En ambos casos el Antidual es también por control de casillas.

De similares características al anterior, el problema 13 reproduce el mismo tema, pero el efecto antidual viene como consecuencia de las aperturas de líneas negras. Su clave, 1.Td3!, amenaza 2.Te3#. Las desclavadas del Ce6 se producen con 1...Tb3 2.Ceg5#, y no 2.Cc5??., y si 1...Cd5 2.Cc5#, y no 2.Ceg5??., Antidual posible por las aperturas negras a la Da7 y al Ad8. El juego simétrico de la desclavada del Cf3 viene tras 1...Cf4 2.Cfg5#, y no 2.Cd2??., mientras que si 1...Cf5

2.Cd2#, y no 2.Cfg5??. por las aperturas negras a la Tf2 y al Ad8. Dos problemas que fusionan el tema Dobbs con los efectos antidual.

El autor del problema **14** combina la estrategia antidual con el tema Schör, expuesto en la página 248 del boletín 12, que requiere una clave que desclava una pieza negra al tiempo que clava una blanca. Las defensas a cargo de la negra desclavada deben desclavar la blanca clavada en la clave. La descripción nos lleva a la clave, que no es otra que 1.Dxf4!, con la amenaza 2.Txe5#, que un movimiento del caballo desclavado evita por apertura negra a la De1. Las defensas temáticas deben desclavar la dama blanca de forma que si 1...Cd2 2.Dd4# —no 2.Dc4??. que controla el caballo— y si 1...Cg5 2.Dc4# —no 2.Dd4??. pues el Pe5 se ha desclavado—. Las otras dos defensas no temáticas, 1...Cc5 y 1...Cf6, se responden con 2.Cb4# y e7#, con buenos efectos pero sin Antidual.

El tema Hess que el lector podrá recordar consultando la página 122 del boletín 6, pertenece al género de las semiclavadas, y requiere que estas piezas desclaven a una compañera clavada, en las defensas temáticas. La clave de este problema (**15**) es 1.Af5!, que amenaza 2.Dh2#. Esta amenaza es defendida con un movimiento de cualquier caballo negro, pero la consecuencia es 2.Df3#, por la clavada del Pe4 que las defensas deben desclavar, produciéndose ricos efectos en las dos defensas. Si 1...Cdc4 2.Cxd5#, por intercepción negra a la dama, pero no 2.Tf1??. por la intercepción al Aa6, pues se ha abierto la línea a la Tc2, y si 1...Cec4 2.Tf1#, por intercepción al Aa6, y no sirve 2.Cxd5??. pues está clavado. Un juego estratégico de variados efectos, como el analista habrá comprobado.

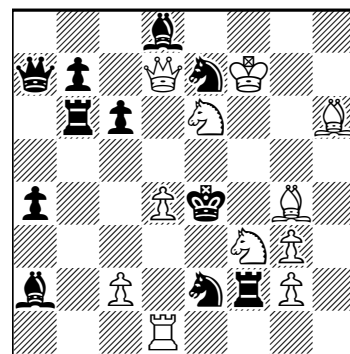
El autor italiano plantea en este problema (**16**) el Antidual combinado con el tema Pickabish, cuyo mecanismo se comentó en la página 307 del boletín 13, y que no es más que un Grimshaw realizado entre alfil y peón, con intercepciones mutuas. Su clave, 1.Rd2!, libera a la dama para amenazar con ella 2.Dxd7#. La defensa de la dama con movimiento Pelle 1...Dd6 cierra la línea al Pd7 y al Ab8, y es contestada con 2.Ab3#, y no 2.De5??. ya que la defensa ha vuelto a clavar la dama. La otra defensa, 1...Cd6, provoca los mismos efectos nocivos, pero ahora permite 2.De5#, y no 2.Ab3??. pues la dama negra ha sido desclavada. Las defensas Pickabish, tema principal del problema, son 1...Ad6 o d6; 2.Dc4 o De4#, que no son Antidual. Variado y muy interesante resulta su rico juego secundario, que enriquece la obra.

Este problema (**17**), de más moderna confección, reúne el Antidual con el tema Horseblok, que consiste en las autobstrucciones que realizan dos caballos negros en casillas del campo de su rey, dando libertad a las piezas blancas que las controlaban para dar los mates. La clave es 1.Ab5!, amenazando 2.Axc4#. El acceso de los caballos negros a la casilla e5 para defender el mate libera al Cg4 del control de esa casilla, pudiendo jugar a f6 y e3. Pero los efectos antidual se producen por aperturas negras, como veremos. Si 1...C3e5 2.Cf6#, y no 2.Ce3??. casilla que queda controlada por la Th3, mientras que si 1...C7e5 2.Ce3#, y no 2.Cf6??. por control de la dama negra. Las otras defensas Horseblok son 1...Cd4 2.e4# y 1...Cd6 2.Ac6#, que no contienen efectos antidual y realizan el tema Somov II. Un conjunto muy agradable en sus cuatro variantes.

(13) L. Loshinsky**P.S. Mussuri**

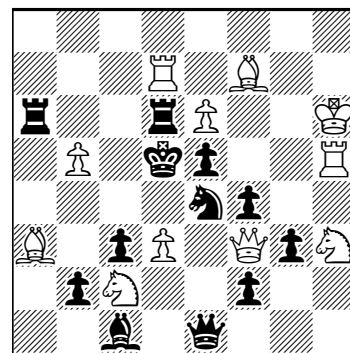
Concurso Moscú, 1936

5ª mención de honor



(11+11)

#2

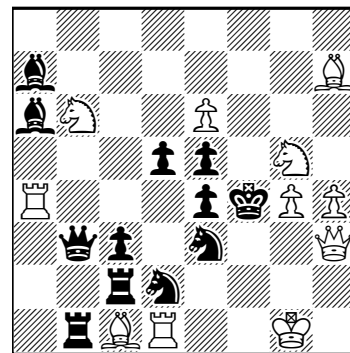
(14) Sándor Hertmann*Die Schwalbe*, 1928 - Premio

(11+12)

#2

(15) Estanislao Puig Ambrós

SEPA, 1945-46 - 1º premio

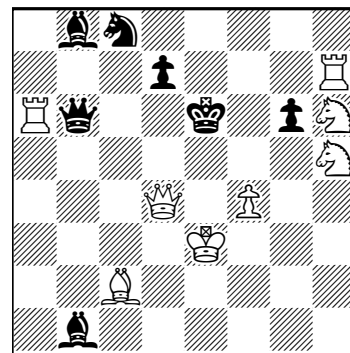


(11+12)

#2

(16) Ettore Foschini*Magyar Sakkvilag*, 1930

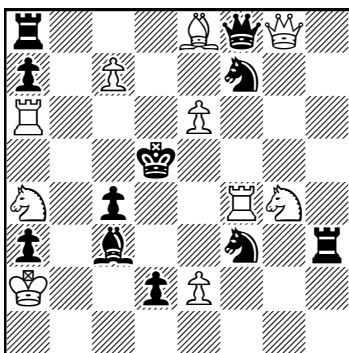
1º premio



(8+7)

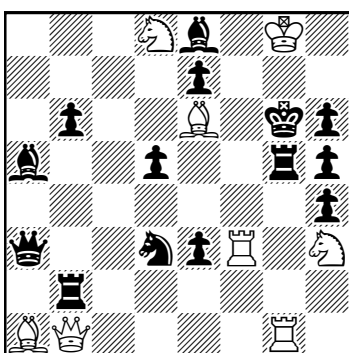
#2

(17) Evgen Fashchuk
Problemist Ukraini, 2013



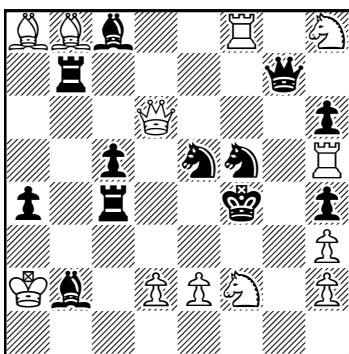
(10+11) #2

(18) Arnaldo Ellerman
American Chess Bulletin, 1947
 1ª mención de honor



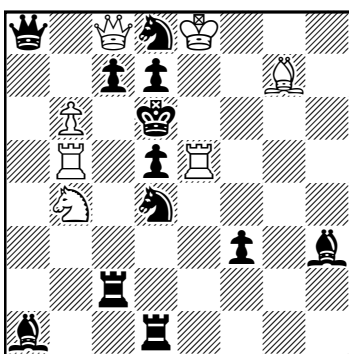
(8+14) #2

(19) Marcel Segers
Arbejder Skak, 1935
 1er premio



(12+12) #2

(20) Hugo Knuppert
Skakbladet, 1945
 1er premio



(7+12) #2

Otro de los temas clásicos que mejor combinan con el Antidual es el tema Möller, cuya descripción se hizo en la página 273 del boletín 12. Si el lector examina el diagrama 11, de J. Francey, descubrirá la estrategia antidual en las defensas de la torre, que desclava los caballos. El mecanismo del tema Möller requiere dos piezas negras clavadas en el planteo, y una amenaza de mate que explota esas clavadas. Las defensas las liberan, pero no evitan otros mates aprovechando las piezas clavadas. Veamos nuevos ejemplos.

El prolífico autor argentino presenta en este problema (18) la Tg5 y el Cd3 clavados, y la clave 1.Cc6!, con la amenaza 2.Ce5#, que aprovecha esa situación de las piezas negras. Las defensas deben desclavarlas con la Tb2, que abre línea blanca al Aa1, lo que permite mates por intercepciones blancas a la Tf3, con efectos antidual. Si 1...Tbg2 2.Cf4# —no 2.Af5?? 2...Txf5!— y si 1...Tc2 2.Af5# —no 2.Cf4?? 2...Cxf4!—. Un claro ejemplo de la fusión del Möller con la estrategia antidual.

En el problema 19, el autor dobla el tema tras una bella clave de sacrificio de dama. 1.Dg6!, con la amenaza 2.Txh4#, que aprovecha la clavada de los caballos negros. Estos pueden ser desclavados por la dama y la Tb7, provocándose efectos negativos de distinta naturaleza, que son aprovechados por las blancas para dar mates con efectos antidual. Si 1...Dc7 2.Dxh6# (2.Dg4??) y si 1...Df7 2.Dg4# (2.Dxh6??). En este caso los efectos negativos para el negro son los abandonos de guardia de las casillas de mate. Se dobla el tema con las defensas de la torre. Si 1...Tc7 2.e3# (2.Cd3??), mientras que si 1...Tf7 2.Cd3# (2.e3??), en ambos casos por apertura de línea blanca al Aa8.

Doy término a este artículo con la publicación del problema 20, e invito al lector a que investigue su solución, con la seguridad de que de esta manera podrá disfrutar mejor de su contenido, antes de continuar con la lectura de su solución. Contiene el Antidual doblemente tratado, asociado a una buena variedad de elementos estratégicos, provocados por las defensas que realizan los dos caballos, con efectos nocivos a su bando muy bien aprovechados por las blancas.

La solución, como habrán podido descubrir quienes hayan asimilado el contenido del artículo, es 1.Te3!, amenazando 2.Af8#. Las defensas corren a cargo de los caballos, jugando ambos a c6 y e6, para contrarrestar la amenaza. Si 1...C4c6 2.Dxc7#, por intercepción negra a la Tc2 —no sirve 2.Txd5?? por la apertura negra a la Td1—, y si 1...C8c6 2.Txd5#, por intercepción negra a la Da8 —no sirve 2.Dxc7?? por la clavada de la dama blanca—. La otra pareja de defensas es: si 1...C4e6 2.Dxd7#, por intercepción negra al Ah3, no sirviendo 2.Ae5??, por apertura negra al Aa1, y, por último, si 1...C8e6 2.Ae5#, por autobstrucción negra, no sirviendo 2.Dxd7??, por la clavada blanca. Una solución realmente admirable sobre una brillante idea muy bien concebida y realizada, que deja al solucionista muy satisfecho con su hallazgo.

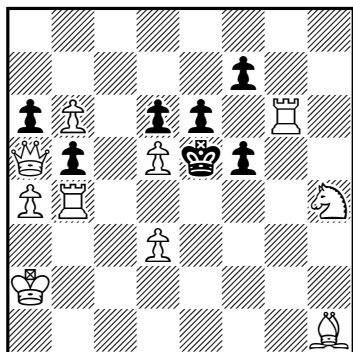
Y con esto doy por finalizada esta primera parte, anunciando una segunda que tratará sobre temas cuyo contenido requiere la presencia de los efectos antidual como parte integrante de su temática.

Memorial José Tolosa y Carreras-100 (#2, #3)

Imanol Zurutuza

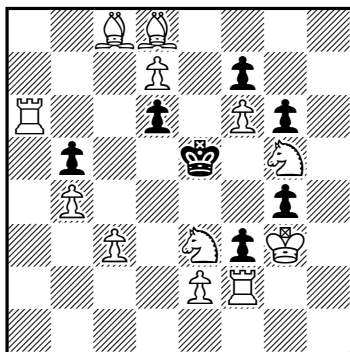
Director del torneo: Imanol Zurutuza (envío de inéditos, tema libre: sepa.problemas@gmail.com, anuncio del concurso en la página 289, boletín nº 12). Juez, en ambas secciones: José Antonio Coello Alonso. El plazo de admisión de originales finalizará el 31 de agosto de 2016.

(189) Bruno Colaneri
Memorial José Tolosa, 2016
 Italia



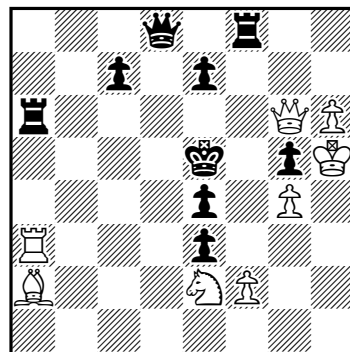
(10+7) #2

(190) Bruno Colaneri
Memorial José Tolosa, 2016
 Italia



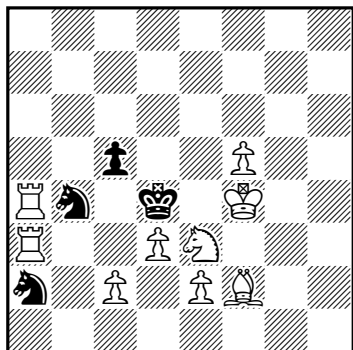
(12+7) #2

(191) Bruno Colaneri
Memorial José Tolosa, 2016
 Italia



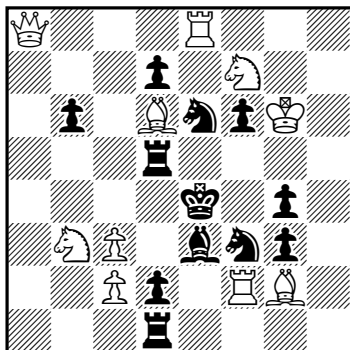
(8+9) #2

(192) Bruno Colaneri
Memorial José Tolosa, 2016
 Italia



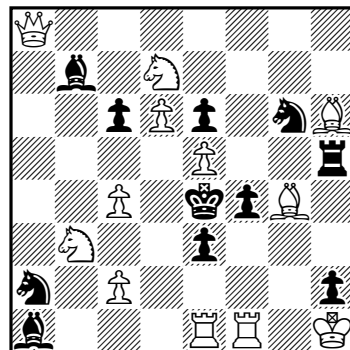
(9+4) #2

(193) Bruno Colaneri
Memorial José Tolosa, 2016
 Italia



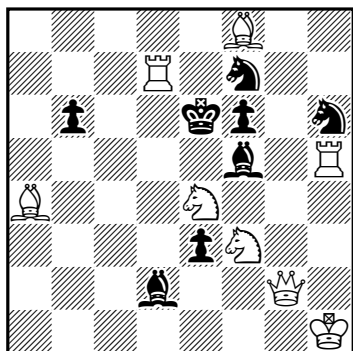
(10+12) #2

(194) Jorge M. Kapros
Memorial José Tolosa, 2016
 Argentina



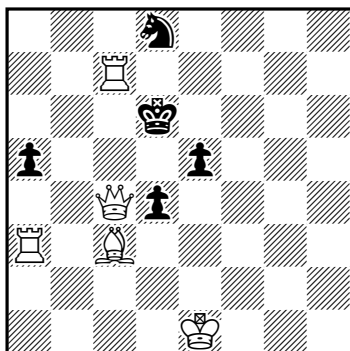
(12+11) #2

(195) Chris Handloser
Memorial José Tolosa, 2016
 Suiza



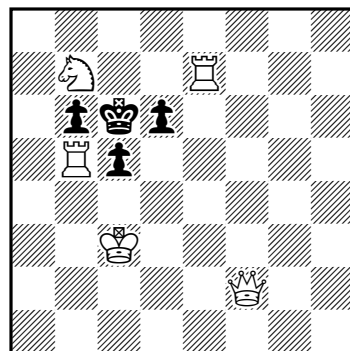
(8+8) #2

(196) Elmar Abdullaev
Memorial José Tolosa, 2016
 Azerbaiyán



(5+5) #2

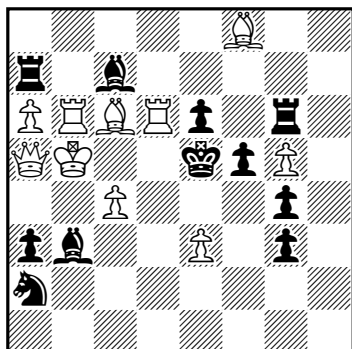
(197) Elmar Abdullaev
Memorial José Tolosa, 2016
 Azerbaiyán



(5+4) #2

(198) Alberto Armeni

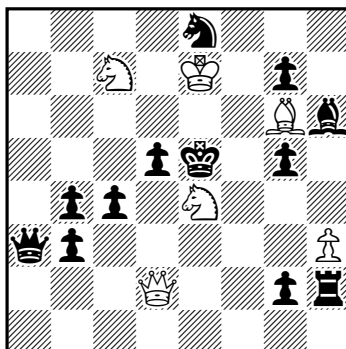
después de A. Taylor
Memorial José Tolosa, 2016
 Italia



(10+11) #2

(199) Alberto Armeni

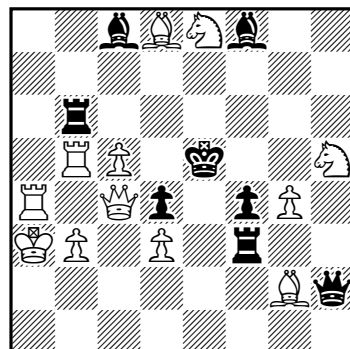
Memorial José Tolosa, 2016
 Italia



(6+12) #2

(200) Luis Gómez

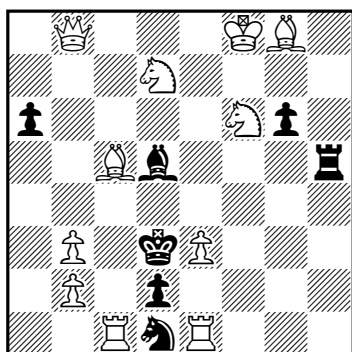
Memorial José Tolosa, 2016
 Villanueva del Río Segura



(12+8) b) traslación a2-a1 #2

(201) J. A. López Parcerisa

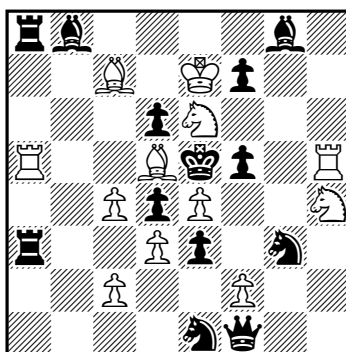
Memorial José Tolosa, 2016
 Barcelona



(11+7) #2

(202) J. A. López Parcerisa

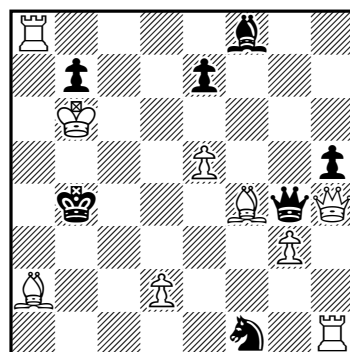
Memorial José Tolosa, 2016
 Barcelona



(12+13) #2

(203) J. A. López Parcerisa

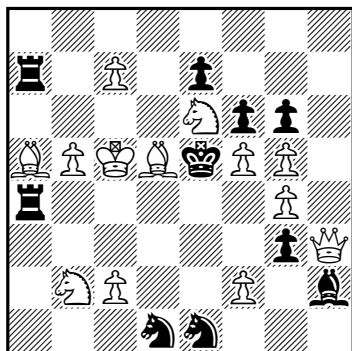
Memorial José Tolosa, 2016
 Barcelona



(9+7) #2

(204) J. A. López Parcerisa

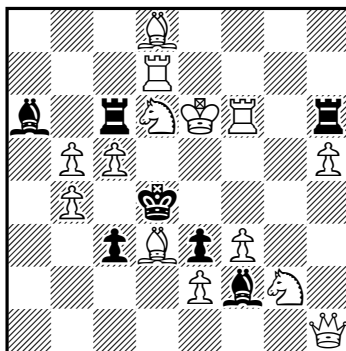
Memorial José Tolosa, 2016
 Barcelona



(13+10) #2

(205) J. A. López Parcerisa

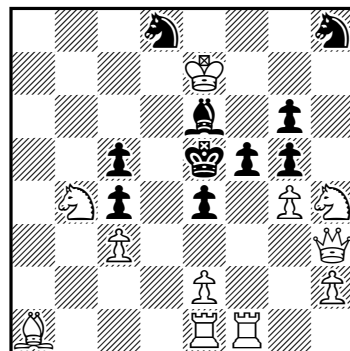
Memorial José Tolosa, 2016
 Barcelona



(14+7) #2

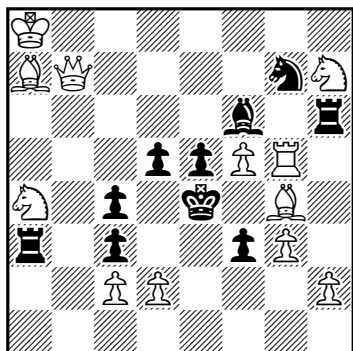
(206) J. A. López Parcerisa

Memorial José Tolosa, 2016
 Barcelona



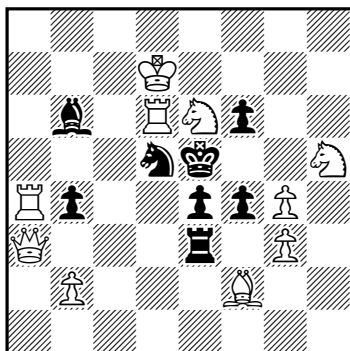
(11+10) #2

(207) J. A. López Parcerisa
Memorial José Tolosa, 2016
 Barcelona



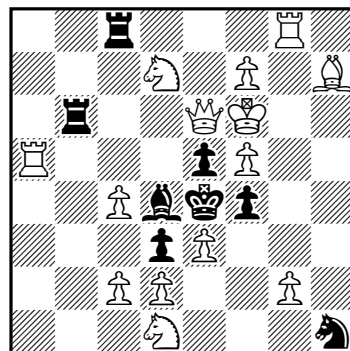
(12+10) #2

(208) J. A. López Parcerisa
Memorial José Tolosa, 2016
 Barcelona



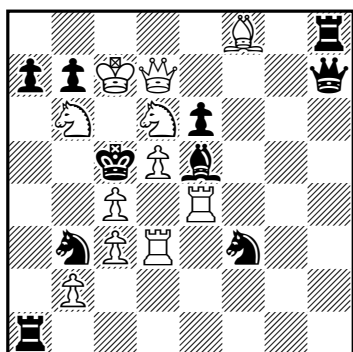
(10+8) #2

(209) J. A. López Parcerisa
Memorial José Tolosa, 2016
 Barcelona



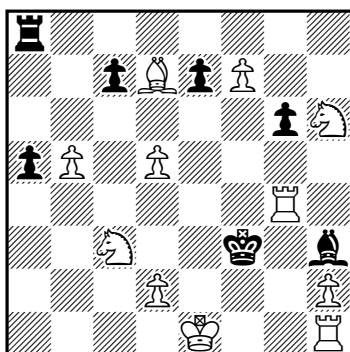
(14+8) #2

(210) J. A. López Parcerisa
Memorial José Tolosa, 2016
 Barcelona



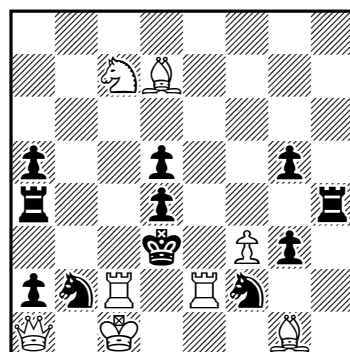
(11+10) #2

(211) Miguel Uris
 dedicado a Luis Zaragoza
Memorial José Tolosa, 2016
 Valencia



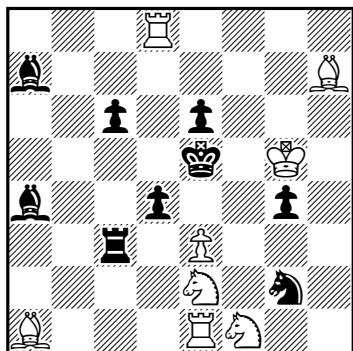
(11+7) #2

(212) Bruno Colaneri
Memorial José Tolosa, 2016
 Italia



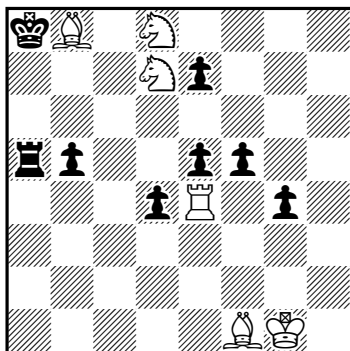
(8+11) #3

(213) Bruno Colaneri
Memorial José Tolosa, 2016
 Italia



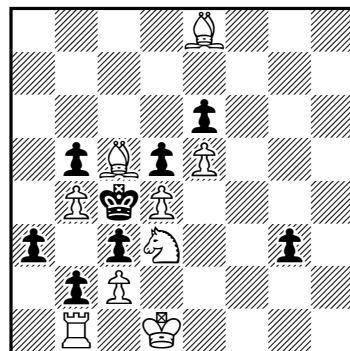
(8+9) #3

(214) Bruno Colaneri
Memorial José Tolosa, 2016
 Italia



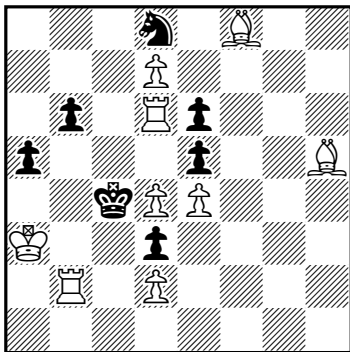
(6+8) #3

(215) Bruno Colaneri
Memorial José Tolosa, 2016
 Italia



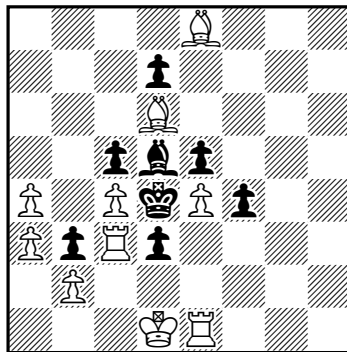
(9+8) #3

(216) Bruno Colaneri
Memorial José Tolosa, 2016
 Italia



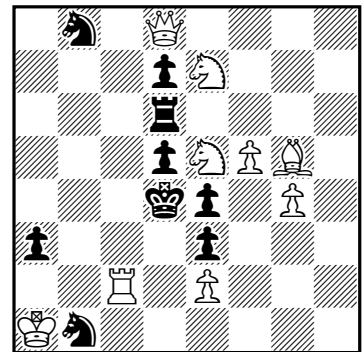
(9+7) #3

(217) Bruno Colaneri
Memorial José Tolosa, 2016
 Italia



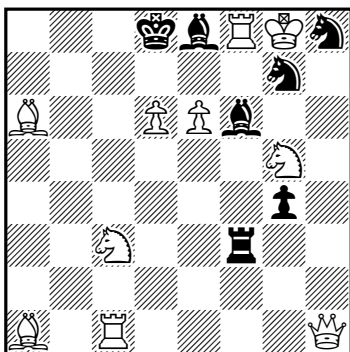
(10+8) #3

(218) Leonid Makaronez
Memorial José Tolosa, 2016
 Israel



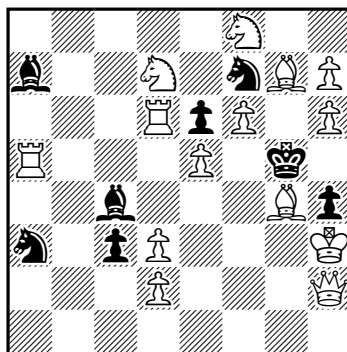
(9+9) #3

(219) Luis Gómez
Memorial José Tolosa, 2016
 Villanueva del Río Segura



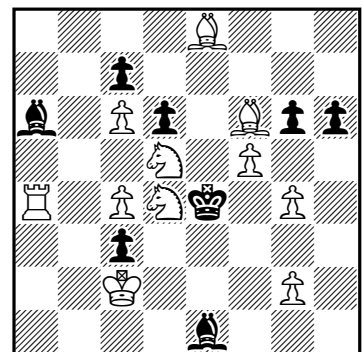
(10+7) #3

(220) J. A. López Parcerisa
Memorial José Tolosa, 2016
 Barcelona



(14+8) #3

(221) J. A. López Parcerisa
Memorial José Tolosa, 2016
 Barcelona



(11+8) #3

Soluciones: **(189)** Bruno Colaneri: 1.Th6! bloqueo, 1...f4 2.d4#, 1...f6 2.Cg6#, 1...bxa4,exd5 2.Cf3#. **(190)** Bruno Colaneri: 1.Ab7! bloqueo, 1...d5 2.Ac7#, 1...fxe2 2.Cxg4#. **(191)** Bruno Colaneri: 1.Dxe4+!, 1...Rxe4 2.Txe3#, 1...Rd6 2.Dd5#, 1...Rf6 2.Df5#. **(192)** Bruno Colaneri: 1.Ah4? [2.Af6#] 1...c4!; 1.c4! [2.C~#] 1...Cd5+ 2.Cxd5#, 1...Cxd3+ 2.Txd3#, 1...Cc2 2.Cxc2#. **(193)** Bruno Colaneri: 1.Te2! bloqueo, 1...T~ 2.Cxd2#, 1...b5 2.Cc5#, 1...f5 2.Cg5#. **(194)** Jorge M. Kapros: *1...f3 2.Txe3#; 1.Df8? [2.Af3# A] 1...Th3!; 1.Da7? [2.Cd2# B] 1...Ac3!; 1.Da5? [2.Cf6# C] 1...Axe5 2.Cdc5# D, 1...Tf5 2.Af3# A, 1...c5!; 1.Dh8! [2.Cdc5# D] 1...Txe5 2.Cf6# C, 1...Ad4 2.Cd2# B, 1...e2 2.Txe2#, 1...Cxb8 2.Txf4#. **(195)** Chris Handloser: 1.Ac6? [2.Te7#], 1...Axe4 2.Cd4#, 1...Ab4 2.Da2#, 1...Cg8!; 1.Dh2! [2.Cd4#] 1...Axe4 2.Te7#, 1...Cd6 2.Dxd6#, 1...Ac3 2.Da2#, 1...b5 2.Cc5#. **(196)** Elmar Abdullaev: 1.Ad2! bloqueo, 1...C~ 2.D(x)c6#, 1...d3 2.Txd3#, 1...a4 2.Ab4#, 1...e4 2.Af4#. **(197)** Elmar Abdullaev: 1.Db2! bloqueo, 1...Rd5 2.Dg2#, 1...c4 2.Cd8#, 1...d5 2.Txb6#. **(198)** Alberto Armeni, después de A. Taylor: 1.Ag2! [2.Rc6#] 1...Cc3+ 2.Dxc3#, 1...Cb4 2.Rxb4#, 1...Aa4+ 2.Rxa4#, 1...Axc4+ 2.Rxc4#, 1...Axb6 2.Rxb6#, 1...Axd6 2.Axd6#, 1...Tgx5 2.Txe6#, 1...Txa6 2.Rxa6#. **(199)** Alberto Armeni: 1.De3! [2.C~#] 1...Cd6 2.Cxd6#, 1...Cf6 2.Cxf6#, 1...Txb3 2.Cg3#, 1...Dc1 2.Cd2#, 1...Da7 2.Cc5#, 1...g1=D 2.Cf2#, 1...b2 2.Cc3#, 1...g4 2.Cg5#, 1...d4 2.Dg3#, 1...dxe4 2.Dxe4#. **(200)** Luis Gómez: a) 1.Cc7? [2.Dxd4 A, Dd5# B] 1...Td6!; 1.Chg7? [2.Dxd4# A] 1...Txd3 a 2.Dd5# B, 1...Dg1!; 1.Chf6! [2.Dd5# B] 1...Ae6 b 2.Dxd4# A, 1...Txf6 2.Axf6#, 1...Td6 2.cxd6#, 1...Ab7 2.Cd7#, 1...Axc5+ 2.Txc5#. b) 1.Cc6? [2.Dd4, Dxd3#] 1...Td5!; 1.Chf5? [2.Dd4#] 1...Ae5 2.Dxd3#, 1...Dh8!; 1.Chg6! [2.Dxd3#] 1...Txd2 2.Dd4#, 1...Axc6, Td5 2.cxd5#, (1...Axc4+ 2.Txc4, Dxc4#). **(201)** José Antonio López Parcerisa:

1.Dh2! [2.De2#] 1...Cf2,Cc3 2.T(x)c3#, 1...Ag2,Af3 2.Ac4#, 1...Txh2 2.Ce5#, 1...dxc1=C 2.Txd1#, 1...dxe1=~ 2.Dc2#, 1...dxe1=C 2.Txd1#. **(202)** José Antonio López Parcerisa: 1.c3! [2.cxd4#] 1...Cc2,Cf3 2.C(x)f3#, 1...Ce2 2.Txf5#, 1...Aa7 2.Axd6#, 1...Txc3 2.Axa8#, 1...Dxd3 2.f4#, 1...dxc3 2.d4#, 1...fxe6 2.Cg6#. **(203)** José Antonio López Parcerisa: 1.Ae3? [2.Ac5#] 1...e6!; 1.Ag5? bloqueo, 1...e6!; 1.e6? bloqueo, 1...Dxh4!; 1.Ah6! bloqueo, 1...C~ 2.Tb1#, 1...Cxd2 2.Axd2#, 1...A~ 2.Dxe7#, 1...Dc4 2.Dxc4#, 1...Dd4+ 2.Dxd4#, 1...De4 2.Dxe4#, 1...Df4 2.Dxf4#, 1...Dxh4 2.Txh4#, 1...e6 2.Axf8#. **(204)** José Antonio López Parcerisa: 1.c4! [2.f4#] 1...Cxf2 2.Ac3#, 1...Cg2,Cd3+,Cf3 2.C(x)d3#, 1...Ag1 2.Dxg3#, 1...Txc4+ 2.Cxc4#, 1...Txc7+ 2.Axc7#, 1...g2,gxf2 2.Dxh2#, 1...fxg5 2.Dh8#. **(205)** José Antonio López Parcerisa: 1.Ch4! [2.Chf5#] 1...Axh4 2.Dxh4#, 1...Txc5 2.Cdf5#, 1...Txd6+ 2.Txd6#, 1...Txh5 2.Tf4#, 1...Txf6+ 2.Axf6#, 1...c2 2.Da1#. **(206)** José Antonio López Parcerisa: 1.Dd3! [2.Dd6#] 1...Cd~(+) 2.Cxc6#, 1...Chf7 2.Cxg6#, 1...Ad5 2.Dxd5#, 1...e3 2.Dxe3#, 1...exd3 2.exd3#, 1...cxd3 2.c4#. **(207)** José Antonio López Parcerisa: 1.Db4? [2.d3#] 1...cxd2!; 1.Db6? [2.De3#] 1...cxd2!; 1.Db1! [2.De1#] 1...Cxf5 2.Axf5#, 1...Axc5 2.Cxg5#, 1...Ta1 2.Cxc3#, 1...Txh2 2.Cxf6#, 1...f2 2.Dh1#, 1...d4 2.Db7#, 1...cxd2 2.c3#. **(208)** José Antonio López Parcerisa: 1.Cexf4? [2.Txd5#] 1...Cxf4 2.gxf4#, 1...Ce7!; 1.Cd4! [2.Cc6#] 1...Ce7 2.gxf4#, 1...Axd4 2.Te6#, 1...Tc3 2.Te6#, 1...Rxd4 2.Dc3#. **(209)** José Antonio López Parcerisa: 1.Ta3? [2.cxd3#] 1...Axe3!; 1.Cxe5! [2.cxd3#] 1...Cf2 2.Cxf2#, 1...Axe3 2.Cc6#, 1...Axe5+ 2.Txe5#, 1...Tb3 2.Dd5#, 1...Txe6+ 2.fxe6#, 1...dxc2 2.d3#, 1...fxe3 2.Tg4#. **(210)** José Antonio López Parcerisa: 1.dxe6! [2.Td5#] 1...Cbd4 2.b4#, 1...Cfd4 2.Txe5#, 1...Axc3,Ad4 2.Cxb7#, 1...Axd6+ 2.Axd6#, 1...Td1 2.Ca4#, 1...Dxe4 2.Db5#, 1...Dxd7+ 2.Cxd7#. **(211)** Miguel Uris: 1.Ac6! [2.d6#] 1...Axc4 2.0-0#, 1...Ta6 2.f8=D#, 1...e5 2.dxe6 a.p.#. **(212)** Bruno Colaneri: 1.Cxd5! [2.Ted2#] 1...Cc4 2.Ab5 [3.Tcd2,Ted2#] Ce4 3.Dxd4#, 1...Ce4 2.Af5 [3.Ted2#] Cc4/Th2 3.Dxd4/Axe4#. **(213)** Bruno Colaneri: 1.Cc1? [2.exd4#] 1...Cxe1!; 1.Cxc3? [2.exd4#] 1...Cxe1!; 1.Cf4? [2.exd4#] 1...Cxe1!; 1.Ch2! [2.Cxg4#] 1...Cxe3 2.Cxd4 [3.Cxg4#] Ad1 3.Cxc6#. **(214)** Bruno Colaneri: 1.Ag2! [2.Txe5#] 1...Ta1+ 2.Te1+ e4 3.Txa1#, 1...Ta2 2.Te2+ e4 3.Txa2#, 1...Ta3 2.Te3+ e4 3.Txa3#, 1...Ta6 2.Txe5+ Tc6 3.Axc6#, 1...Ta7 2.Txe5+ Tb7 3.Axb7#, 1...b4 2.Txe5+ Td5 3.Axd5#, 1...f4 2.Txf4+ e4 3.Axe4#. **(215)** Bruno Colaneri: 1.Cf4? 1...g2 2.Cxg2 [3.Ce3#], 1...a2!; 1.Cxb2+? 1...cxb2!; 1.Ag6? 1...g2 2.Ce1 (2.Cc1? bxc1=D+) [3.Ad3#], 1...a2!; 1.Ah5! [2.Ce1,Cf2,Cf4 [3.Ae2#]; 2.Ae2 [3.C~#]] 1...a2 2.Ae2 axb1=D+ 3.Cc1#, 1...g2 2.Ae2 (2.Ce1? g1=C!) g1=D+/g1=C 3.Ce1/Cxb2#. **(216)** Bruno Colaneri: 1.Ag4! bloqueo, 1...b5 2.Tc2+ dxc2 3.Ae2#, 1...exd4 2.Tc6+ Cxc6 3.Axe6#. **(217)** Bruno Colaneri: 1.cxd5? [2.Axc5#], 1...c4!; 1.exd5? [2.Axe5#], 1...e4!; 1.Rd2! [2.Txd3+ Rxc4 3.Tc1#] 1...Axc4 2.Af7 [3.Txc4#] A~ 3.Axc5#, 1...Axe4 2.Ag6 [3.Txe4#] A~ 3.Axe5#. **(218)** Leonid Makaronez: 1.Dc7! [2.Cc4 [3.Axe3#] dxc4 3.Dxd6#] 1...Tc6 2.Cf3+ exf3 3.Df4#, 1...Cc6 2.Af4 [3.Db6#] Cc~ 3.Dc5#, 1...Rxe5 2.Cg6+ Rd4 3.Dc5#. **(219)** Luis Gómez: 1.Cce4! [2.Tc8#] 1...Tc3 2.Cc5 [3.Da8#] Tb3,Txc5/Tf3 3.Axf6/Cb7#, 1...Ac3 2.Cf6 [3.e7#] Axf6/Te3,Txf6/Cxe6/Cf5/Cg6 3.Tc8/Da8/Cxe6,Txe8/Txe8/Cf7#, 1...Cxe6 2.Cxe6+ Rd7 3.Ac8#. **(220)** José Antonio López Parcerisa: 1.Ta4! [2.Df4+ Rxf4 3.Cxe6#] 1...Cd8 2.h8=C [3.Ch7#] Axd3 3.Df4#, 1...Ae3 2.dxe3 [3.Df4#], 1...Ad4 2.Txd4 [3.Df4#], 1...cxd2 2.Dxd2+ Ae3 3.Dxe3#. **(221)** José Antonio López Parcerisa: 1.Ce6! [2.Ad4 [3.Cf6#] Ah4 3.Cxc3#] 1...Af2 2.Cxc3+ Re3 3.Ad4#, 1...Axc4 2.Txc4+ Rxd5 3.Td4#, 1...Ab5 2.cxb5+ Rxd5 3.Td4#, 1...Ac8 2.c5+ Rxd5 3.Td4#.

International chess problem composing Jubilee Tourney «Joaquim Crusats - 50, 2016».

Original Traceable Move (TM) retro-problems without fairy elements are requested. All the different TMs (or thematic tries) in a problem must be linked through a free theme either related to the nature of the move itself or to the retro-content arising after each TM has been played. Non-thematical TMs cook the problems.

There is no limit on entries per author and joint compositions are allowed. Entries including both the diagram and the solution should be sent in PDF format to the tourney director Mr. Imanol Zurutuza at jc50jub@gmail.com before **July 31, 2016**. The director will resubmit all entries in anonymous form to Joaquim Crusats for judgement.

The preliminary award will be published in the October 2016 issue of *Problemas* and will be also sent by email to all participants. Compositions which are not honoured in the award, if any, will not be published. The composers of the first three top problems in the award will be entitled to receive a prize in the form of an artistic chess-related painting from the Ukrainian master painter Nina Omelchuk.

For more information see: <http://sepa64.blogspot.com.es/p/concursos.html>.

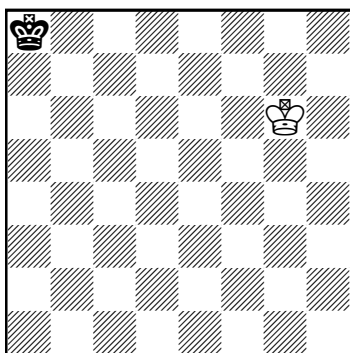
Illegal cluster problems

Henrik Juel - Tisvildeleje, Denmark

One way of delimiting retro problems is this: A problem involving legality. With this understanding the sub-genre of Illegal Cluster problems most certainly is part of the retro genre. Invented by Dawson around 1930, it relies on the following definition. An Illegal Cluster is an illegal position that becomes legal if any one man (except a king) is removed. Illegal Cluster is usually abbreviated IC, and you can think of an IC as a minimally illegal position. An IC problem is usually presented with some men in a diagram, and the solver is asked to form an IC by adding a specified list of men. Here is a simple example, diagram 1.

1a is solved by adding black pawns on a6, a7, and b7. The resulting position is illegal, because of the impossible pawn structure, but removing any pawn makes the position legal. The kings play no part in the IC, but the white king on g6 prevents a cook with black pawns on g7, h6, and h7.

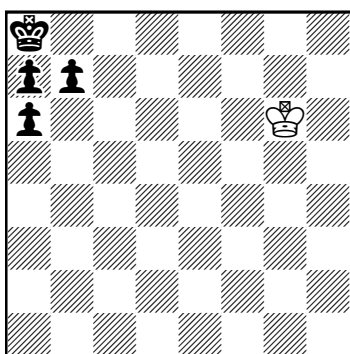
(1) Henrik Juel
Thema Danicum, 1996



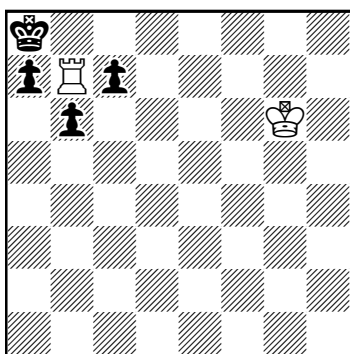
Add these men for an IC

- a) 3 bPs
- b) 1 wP and 3 bPs
- c) 1 wR and 3 bPs
- d) 1 wR, 1 wP, and 3 bPs

Solution 1a



Solution 1c

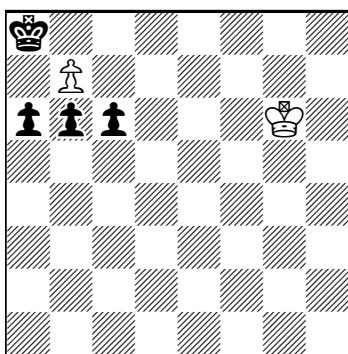


In **1b** we first add a checking white pawn on b7 and then make the check illegal by adding black pawns on a6, b6, and c6. Again it is clear that removing any one of the four pawns makes the position legal.

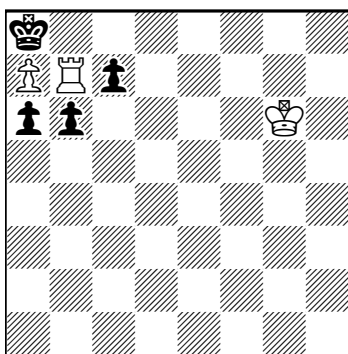
The remaining parts are somewhat different. In **1c** we add the white rook on b7 and black pawns on a7, b6, and c7. The resulting position is illegal because the black king cannot be released, but removing any non-king makes it legal. In **1d** we use the same idea: add white rook on b7, white pawn on a7, and black pawns on a6, b6, and c7.

In diagram **2** it is not clear how to create the needed illegality. An illegal check is out of the question, but it might be possible to imprison the black king under white pawns; unfortunately this will not produce an IC, because the resulting position will still be illegal

Solution 1b



Solution 1d



when Rh3 is removed (note that the removal of one man in the definition of IC applies to all non-kings, whether added or existing in the diagram). So the illegality consists of preventing Rh3 from reaching a1 and h1; this can be done by adding white pawns pretty far down, e.g., on a2, b2, c3, d2, e2, f3, g2, and h2. But this is no IC, because the position is still illegal after removal of Rh3, as black king is trapped below the pawns. Instead the a-pawn must stand on a3, allowing black king to escape via b3. The reader can ascertain that moving any pawn upwards will destroy the illegality.

In diagram **3** we are asked to add all six orthodox black men for a (3+6) IC. The problem participated in a theme tourney for IC problems, where the majority of the entries were cooked. I hope this is not the

case here, although cooks are extremely common in the genre.

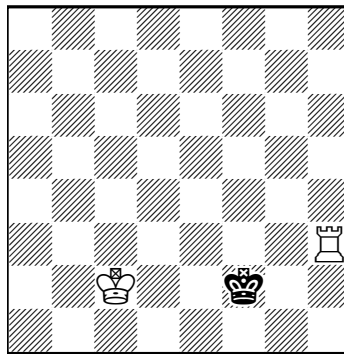
The solution involves letting a black queen check from c7 and putting the other black men on b6, b7, b8, d6, and d8 to make the check illegal. Choosing the addition sequence carefully shows that just one solution is possible. Adding the black knight on b6 or b8 would make the check legal, and on d6 or d8 it would produce an illegal double check, so it must be added on b7. Now the only possibility for the black pawn is on b6, because on d6 the check would be legal; and then the black king must go to d6, because on b8 or d8 we would have both kings in check. Finally the bishop is added on b8 and the rook on d8. In the resulting position the illegal check is clear, and when a non-king is removed the check can be explained. A possible cook might be found after putting the checking queen on b7, but no IC seems possible with this start.

3b provides an analogous solution: Put a checking knight on d6, and fill the squares b5, c4, e4, e8, and f5 to make the check illegal. If you add the other men in the sequence KQBPR, you will see that there is one way only.

In diagram **4** the late German master has succeeded in showing no less than six diverse IC's with the material white KR and black KRPPPP using consecutive twinning. I ask the reader to try to find the solutions, which will appear in the next issue. **4b** may be the easiest one, leading to illegal incarceration of black king. In the other parts, the forced retraction of a check leads to some obvious illegality: illegal check in **4a**, illegal pawn structure in **4c**, retro-stalemate in **4d**, illegal incarceration of white rook in **4e**, and entrapment of white king behind black pawns in **4f**.

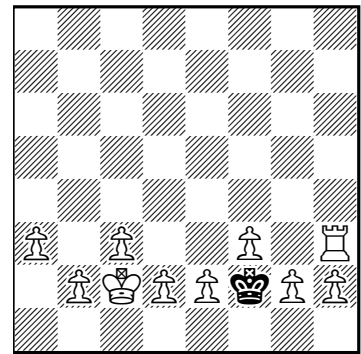
If this has whetted your appetite, you can find more IC problems on PDB (Chess Problem Database Server, Schwalbe).

(2) Henrik Juel
StrateGems, 1998

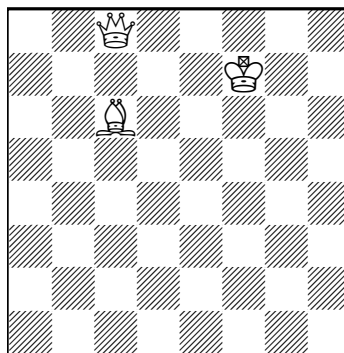


Add 8 wPs for an IC

Solution 2

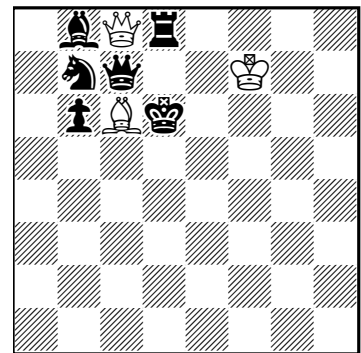


(3) Henrik Juel
Phénix, 1998
Honorary mention



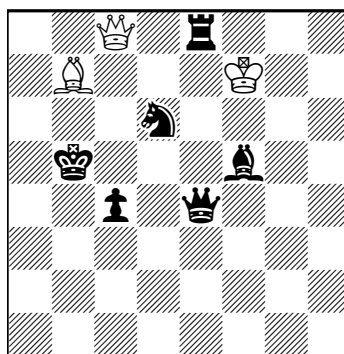
Add black KQRBSP for an IC
b) move Bc6 to b7

Solution 3a



(4) Wolfgang Dittmann
feenschach, 1975
1st prize e.a.
Karl Fabel in memoriam

Solution 3b



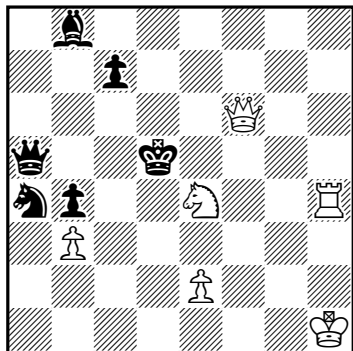
Add wR, bR, and 3 bPs for an IC
b) move Kh5 to g8
c) also move Ph7 to f7
d) also move Kb6 to d6
e) also move wK to b8
f) also move bK to c6

If you want to receive (stop receiving) each new issue of Problemas by email (free of charge) send an empty email message to "sepa.problemas@gmail.com" mentioning the word "subscription" ("unsubscription") in the subject and you will be included in (excluded from) the distribution list.

Galería de compositores españoles (XV)

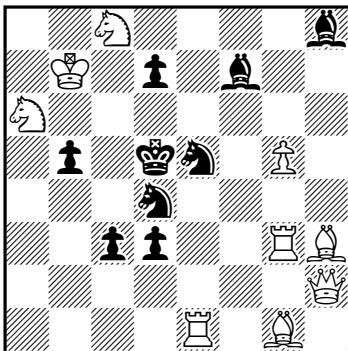
Imanol Zurutuza

(1) Valentin Marín
The British Chess Magazine,
 1907 - 1^{er} premio



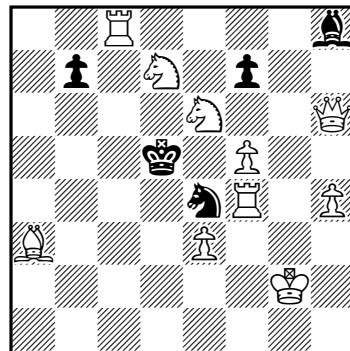
(6+6) #2

(2) Antonio F. Argüelles
 T.T. British Chess Federation,
 1941-42 - 1^{er} premio



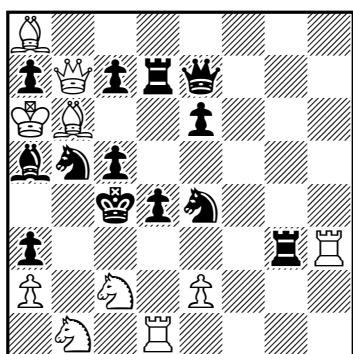
(9+9) #2

(3) Estanislao Puig Ambrós
 T.T. Club de Ajedrez de
 Manresa, 1942 - 3^{er} premio



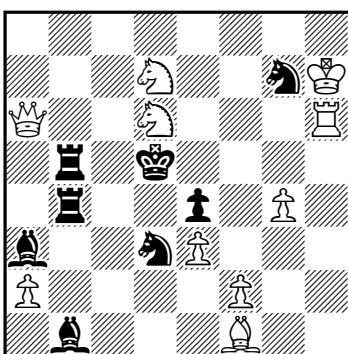
(10+5) #2

(4) Joaquim Aulina
 T.T. Club de Ajedrez de
 Manresa, 1942 - 2^a mención
 de honor



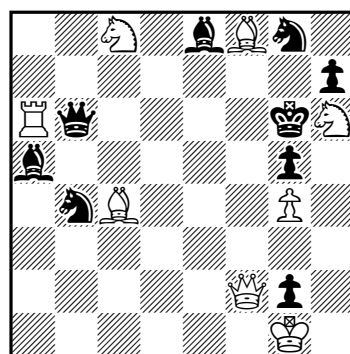
(10+13) #2

(5) Salvador Betesa
 SEPA, 1944
 1^{er} recomendado



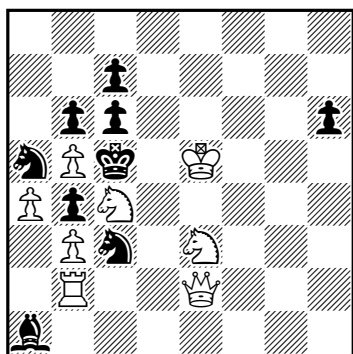
(10+8) #2

(6) Francisco Novejarque
Revista Portuguesa de
Xadrez, 1945
 3^{er} premio



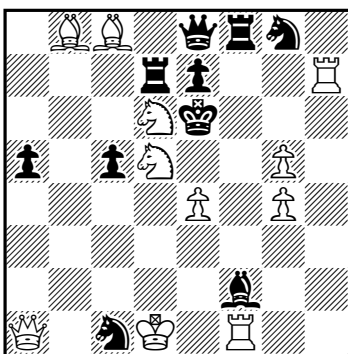
(8+9) #2

(7) Ramón Folch
Magasinet, 1949-II
 2^o premio



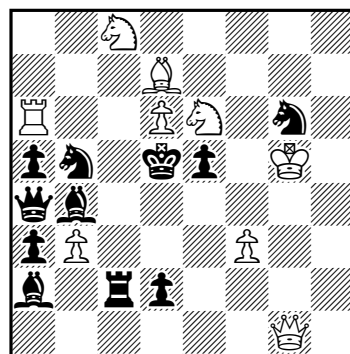
(8+9) #3

(8) Juan Zaldo
Göteborgs Schacksällskap, 1951
 4^a mención de honor



(11+10) #2

(9) Julio Peris
Problemas, 1953
 1^{er} premio



(9+11) #2

Soluciones: (1) Valentin Marín, *The British Chess Magazine*, 1907, 1^{er} premio, #2: 1.Cc5! [2.Th5#] 1...Dxc5 2.e4#, 1...Cxc5 2.Td4#, 1...Rxc5 2.Th5#, 1...c6 2.Dd4#. (2) Antonio F. Argüelles, T.T. British Chess Federation, 1941-42, 1^{er} premio, #2: 1.Tg4! [2.Txd4#] 1...Ce~ 2.Cb6#, 1...Cc4 2.Ce7#, 1...Cd~ 2.Cc7#, 1...Ce6 2.Cb4#, 1...Rc4 2.Da2#. (3) Estanislao Puig Ambrós, T.T. Club de Ajedrez de Manresa, 1942, 3^{er} premio, #2: 1.Tg4! [2.Cf4#] 1...C~ 2.Cc7#, 1...Cd6 2.Tc5#, 1...Cf6 2.Td4#,

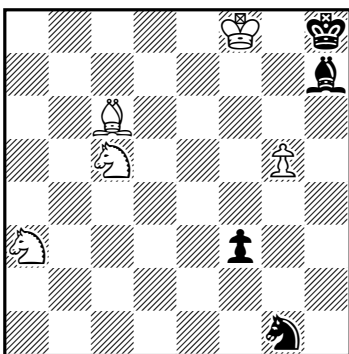
1...Ae5 2.Cb6#, 1...fxe6 2.Dxe6#. (4) Joaquim Aulina, T.T. Club de Ajedrez de Manresa, 1942, 2ª mención de honor, 2ª mención de honor, #2: 1.Dc6! [2.Dxb5#] 1...Cec3 2.Cd2#, 1...Ced6 2.Dxc5#, 1...Cbc3 2.Cbxa3#, 1...Cbd6 2.Txd4#, 1...Tb3 2.axb3#. (5) Salvador Betesa, SEPA, 1944, 1^{er} recomendado, #2: 1.Cxe4! [2.Dc6#] 1...Ce5 2.Cdf6#, 1...Ce6 2.Dxe6#, 1...Tc4,Tc5 2.Cef6#, 1...Tb6 2.Cc3#, 1...Rc4 2.Cb6#, 1...Rxe4 2.Ag2#. (6) Francisco Novejarque, Revista Portuguesa de Xadrez, 1945, 3^{er} premio, #2: *1...D~ 2.Df5#, 1.Dd4! bloqueo, 1...D~ 2.Dg7#, 1...Df6 2.De4#, 1...Cb~ 2.Ad3#, 1...Cg~ 2.Ce7#, 1...Ae~ 2.Af7#. (7) Ramón Folch, Magasinet, 1949-II, 2º premio, #3: 1.Tc2! [2.Cd2 [3.Ce4#] cxb5/Cc4+ 3.Dxb5/Dxc4#] 1...Cxa4+ 2.Cb2+ Cc3/Cc4+ 3.Ca4/Dxc4#, 1...Cxe2+ 2.Cb2+ Cc3/Cc4+ 3.Cd3/Txc4#, 1...cxb5 2.Cxa5 [3.Dxb5#] bxa4/c6 3.Dc4/Cb7#, 1...Cxb3,Cb7 2.Cb2 [3.Dc4,Cd3#] cxb5 3.Dxb5#, 1...Cc~+ 2.Cb2+ Cc3/Cc4+ 3.Cd3/Dxc4,Txc4#. (8) Juan Zaldo, Göteborgs Schacksällskap, 1951, 4ª mención de honor, #2: 1.Cf5! [2.De5#] 1...Cd3 2.Cc7#, 1...Ag3 2.Cg7#, 1...Ad4 2.Cf4#, 1...Txf5 2.gxf5#. (9) Julio Peris, Problemas, 1953, 1^{er} premio, #2: *1...Ac3 2.Dc5#, 1...Cc3 2.Cc7#, 1.Dg4! [2.De4#] 1...Ac3,Ac5 2.Ac6#, 1...Cc3,Tc4 2.D(x)c4#, 1...Cf4 2.Ce7#, 1...Axd6,Cxd6 2.Cb6#.

Recompensas

Imanol Zurutuza

(1) Luis Miguel González

Jubileo D. Keith-62, 2015
2º premio

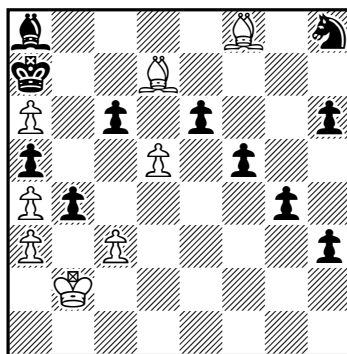


(5+4)

+

(2) Javier Rodríguez Ibrán

Memorial J. Marwitz-100, 2016
Mención de honor especial

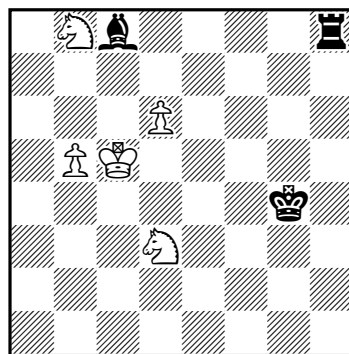


(8+11)

+

(3) Luis Miguel González

Jubileo Y. Afek-64, 2016
5º recomendado



(5+3)

+

Soluciones: (1) Luis Miguel González, Jubileo D. Keith-62, 2015, 2º premio, +: “*Une construction et un jeu classique !*” (Jarl Ulrichsen). “*La différence entre 2.Cé5! et 2.Cd6? est subtile. Une lutte captivante avec des coups élégants et bien motivés jusqu’à la fin*” (Martin Minski). 1.Cc4! [1.Ce6? f2 2.Ag2 Ae4 3.Af1 Cf3 4.Cb5 Ch2=] 1...f2 [1...Ch3 2.Ce6 Af5 3.Cd4 f2 4.Ag2 +-] 2.Ce5! [2.Cd6? Ab1! 3.Ab5 Cf3 4.Ce6 Rh7 =; 2.Ce3? Ch3! 3.Ce6 Af5 4.Cd4 Ad3 5.Cf3 Cf4 6.Ce5 fl=D 7.Cxf1 Axf1 =] 2...fl=D+ [2...Fb1 3.Ab5 Ch3 4.g6+-] 3.Cf7+ Dxf7+ 4.Rxf7 Ch3! [4...Ag8+ 5.Rf8 Ah7 6.Ae4 Ce2 7.g6 Axf6 +- (Endgame tablebase=EGTB)] 5.g6 Ag8+ [5...Axf6+ 6.Rxf6 +- (EGTB); 5...Cg5+ 6.Rf6 Axf6 7.Rxf6 +- (EGTB)] 6.Rf8 Cg5! 7.g7+ Rh7 8.Ad7! [8.Ab5? Aa2 9.Ce4 Ce6+ =] 8...Aa2! [8...Ad5 9.Ce4 Cxe4 10.Af5+ Rh6 11.Axe4 +- según Centurini] 9.Ce4! [9.Af5+? Rh6 10.Ce4 Ce6+ 11.Axe6 Axe6 12.Cd6 Rg6 =] 9...Cf3! 10.Af5+! [10.Ae8? Ce5 11.Cg5+ Rh6 12.Cf7+ Axf7 13.Axf7 Cd7+ 14.Rg8 Cf6+ 15.Rh8 Rg5 =] 10...Rh6 11.Cc3 Ac4 12.Cd5! (12.Ad3? Ae6! 13.Af5 Cd4 =) 12...Axd5 13.Ae4! Axe4 14.g8=D +- (13...Ce5 14.Axd5 Cd7+ 15.Rg8 Cf6+ 16.Rf7 +-).

(2) Javier Rodríguez Ibrán, Memorial Jan Hendrik Marwitz-100, 2016, mención de honor especial, =: 1.Ac5+/i Rb8 2.Ad6+ Ra7 3.dxc6/ii bxc3+ 4.Ra1/ iii Axc6 5.Ac5+ Rxa6 6.Ac8+ Ab7 7.Axe6 Ae4 8.Ac8+ Ab7 9.Axf5 Af3 10.Ac8+ Ab7 11.Axf4 Ag2 12.Ac8+ Ab7 13.Axh3 Ad5 14.Ac8+ Ab7 15.Ae6/iv Ac6 16.Ad4 c2 (Axa4; Axh8) 17.Rb2 Cg6 18.Ac8+ (Af5? Ce7) Ab7 19.Af5 Cf4 20.Ae3 c1D+ 21.Rxc1/v Ce2+ 22.Rb2 Af3 23.Ac8+ Ab7 24.Ag4 Cg3 25.Af2 +-.
i) 1.axb4? Rxa6 2.Ad6 Cf7 -+. ii) 3.dxe6? Cg6 4.e7 Cxe7 5.Axe7 Rxa6 6.Ad6 bxc3+ 7.Rxc3 Rb6 =.
iii) 4.Rxc3? Axc6 5.Ac5+ Rxa6 6.Ac8+ Ab7 7.Axe6 Ae4 8.Ac8+ Ab7 9.Axf5 Af3 10.Ac8+ Ab7 11.Axf4 Ag2 12.Ac8+ Ab7 13.Axh3 Ac6 (Ad5?; Rd4) 14.Ac8+ Ab7 15.Ae6 Ac6 16.Ad4 Cg6

17.Ac8+ Ab7 18.Af5 Cf4. iv) 15.Ad7? Ad5 16.Ad4 Cf7 17.Ac8+ Ab7 18.Ae6 Cd6 19.Ac5 Ac8 =. v) 21.Axc1? Cd5 (Cg2) =. “We see an amusing systematic manoeuvre which, to my surprise, seems to be original. 4.Ka1! is excellent” (Harold van der Heijden).

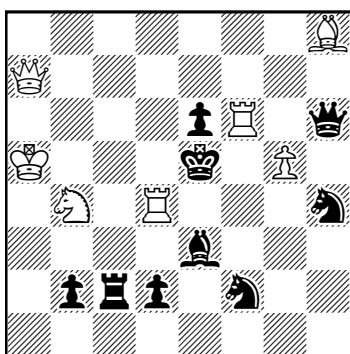
(3) Luis Miguel González, Jubileo Y. Afek-64, 2016, 5º recomendado, +: “A couple of surprising knight moves highlight this game-like battle” (Yochanan Afek). 1.b6! [1.Rc6? Af5! 2.Cd7 Axd3 3.Ce5+ Rf5 4.Cxd3 Tc8+! 5.Rd5 Tb8! =] 1...Rf5! 2.Rc6! [2.Cc6? Rf6! 3.Ce7 Ab7 4.Cf4 Rf7! =; 2.d7? Axd7! 3.Cxd7 Re6 4.C3e5 Tc8+ 5.Rd4 Rd6 =] 2...Re4! 3.Cc5+ Rd4 4.Cbd7! [4.Ccd7? Th1 5.Rc7 Rd5! 6.Cf6+ Re6 7.Rxc8 Rxd6 =] 4...Th6! [4...Th7 5.Ce6+ Rc3 6.Cf6! Th2 7.b7 Axb7+ 8.Rxb7 Rc4 9.Cc7! Th8 10.Rc6! Tf8 11.Cfe8 +-, 4...Axd7+ 5.Cxd7 Tc8+ 6.Rb7 +-, 5.Rc7! [5.Cb3+? Rc4! 6.Cd2+ Rd3! 7.Cb3 Rc4 =] 5...Rd5 6.Ce4!! [6.Cd3? Axd7! 7.b7 Th8 8.Cf4+ Rc5! 9.Rxd7 Rb6 =] 6...Th8! [6...Rxe4 7.Rxc8 Txd6 8.b7 Th6 9.Rd8 Th8+ 10.Re7 Rd5 11.Cf8 +-, 7.Cef6+! [7.Cc3+? Rc4! =; 7.Cdf6+? Re5! =] 7...Re6 8.Ch5!! Axd7 [8...Txb5 9.Cf8+ Rf7 10.Rxc8 Th8 11.d7 +-, 9.Cf4+ Rf5 10.Rxd7 Rxf4 11.Rc7! Re5 12.d7! [12.b7? Re6 13.d7 Re7 =] 12...Rd5 13.b7 +-,

Ejercicio de reconstrucción nº 14

José Antonio Coello Alonso

(1) H.F.W. Lane

Birmingham Daily Post, 1900



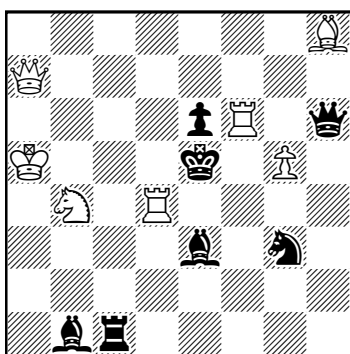
(7+9)

#2

(2) H.F.W. Lane

Birmingham Daily Post, 1900

(v) José Antonio Coello



(7+7)

#2

Cuando yo reconstruí esta posición **(1)** a la vista de los datos de su solución, me quedé sorprendido de las diferencias con el original y me percaté del poco esmero que el autor dedicó al pulido de esta obra, que además de su falta de economía, contiene la doble solución 1.Txf2 Dxb8 2.Cd3#, que en mi versión se elimina. Estas circunstancias me animaron a proponerla a los amigos reconstructores, en la seguridad de que sus versiones se acercarían más a la mía que a la original de su autor, como así ha sucedido.

En el diagrama **2** expongo el acabado que conseguí y que respeta en su integridad todas las defensas y mates del autor y elimina la doble solución, pero con dos piezas menos y posición más elegante y atractiva. Exactamente a la misma conclusión han llegado los asiduos a esta sección, Imanol Zurutuza, Miguel Uris, Luis Gómez, Antonio Garofalo y Karol Mlynka, lo que constituye un record de coincidencia. Con muy ligeras diferencias, fruto sin duda del gusto personal de cada uno, pero respetando también las mismas defensas y mates, han llegado los trabajos de Jordi Breu, Gerd Prahl, Hans Nieuwhart y Manuel Sanz, quien envía dos versiones de muy similares características pero menos económicas (8-8). Me ha resultado muy gratificante comprobar las coincidencias habidas con mi versión y el hecho de haber rescatado un problema del que no se tiene conocimiento de que haya sido corregido con anterioridad y que contiene buena calidad, como casi todo lo compuesto por su autor, cuya obra está jalonada de varios primeros premios en prestigiosos concursos, aunque este trabajo no lo remató con mucha fortuna.

Se proponen a continuación los datos para la reconstrucción nº 15:

* 1...Txf3,Tf4,Tg5 2.Dd7#, 1...Cxd2 2.Cxe1#

1.Af4! (2.Cg5#) 1...Rxe4 2. Dxf5#, 1...Txb5 2.e5#, 1...Tc5 2.Ce5#, 1...Td5+ 2.exd5#, 1...Txf4 2.Dd7#, 1...Cxd2 2.Cxd2#.

Las soluciones deberán enviarse, antes del 31 de agosto de 2016, a José Antonio Coello Alonso: <jantoniocoello@gmail.com>.

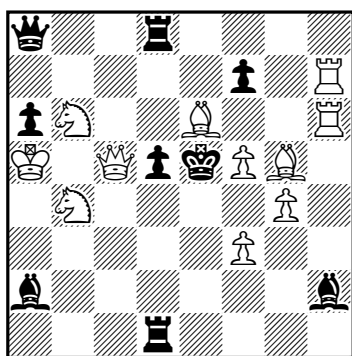
Ejercicio de restauración (13)

José Antonio Coello Alonso

Solamente siete han sido los restauradores que han afrontado el arreglo propuesto en el nº 12 (1), y seis de ellos han coincidido conmigo en desplazar el Ae6 a e4, el Ah2 a g3 y en añadir un peón blanco en c2 para evitar la demolición 1.Axf7! (2). El arreglo más sencillo lo ha aportado Jordi Breu, con la propuesta de cambiar el peón d5 por un caballo negro, pero lo rechaza por la brutalidad de la clave de captura de pieza mayor, y envía su versión buena, que es coincidente con la mía y la de los demás participantes. Estos han sido Luis Gómez, Miguel Uris, Manuel Sanz, Gaspar Perrone y Ricardo Franceschini, aparte del citado Jordi Breu. El único cuya versión difiere de la de los demás ha sido Hans Nieuwhart, quien envía una posición más económica (10-8), pero a costa de utilizar tres caballos blancos, y eliminando las torres de la columna h. Ingenioso su recurso, aunque poco convencional el resultado, ya que al cambiarse la amenaza se pierde el tema, aunque mantiene las cuatro defensas de autoclavada. Por su originalidad, transcribo la posición: Blancas: Ra5 Dc5 Ae6 Ag5 Cb6 Ch6 Cb4 Pf5 Pg4 Pf3; Negras: Re5 Da8 Td8 Td1 Aa2 Ch8 Pa6 Pd5.

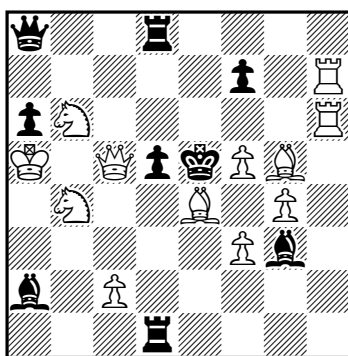
(1) László Klein

La Lettische Enigma, 1936



(11+9) C- #2

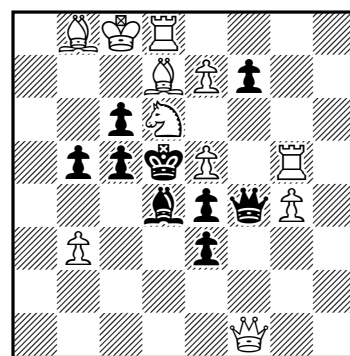
(2) Versión corregida



(12+9) #2

(3) Alexandre Kuzovkov

166 T.T. *Die Schwalbe*, 1981
7ª mención de honor



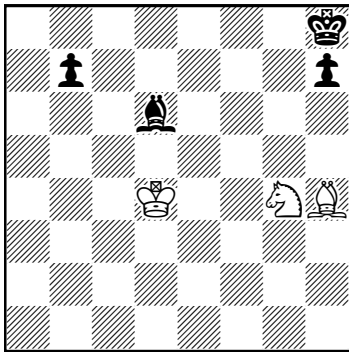
(11+9) C- #2

La restauración que hoy propongo la podemos ver en el diagrama 3, en el que su autor fusiona el tema Schiffmann en dos defensas de autoclavada con una defensa del tema Ellerman-Makihovi, que es preciso mantener en las versiones que se envíen, que deben corregir dos soluciones no deseadas que arruinan una obra indebidamente recompensada. Esas dobles soluciones son 1.Cc4!? (2.Cb6# y Af5#) 1...Axe5 2.Dd1#, y 1.Dc4+ 1...bxc4 2.bxc4#. La solución del autor contiene dos ensayos temáticos, 1.Ce8?, con la doble amenaza 2.Cc7# y Af5#, refutado por 1...c4!, y 1.Cb7?, amenazando 2.Af5#, y refutado por 1...Df6! La clave es 1.Cxe4!, con la misma amenaza, a la que se oponen dos defensas temáticas y otras dos secundarias. El arreglo que he conseguido incorpora muy poco material y elimina correctamente las dobles soluciones, respetando en su integridad el conjunto temático. Espero, como en el anterior ejercicio, muchas coincidencias de los amigos restauradores.

Fe de erratas: Varias de las posiciones del ejercicio 11 fueron reproducidas incorrectamente, por lo que se repiten corregidas: (4) **Jordi Breu:** Blancas: Rd8 Dc8 Ta3 Ac5 Ah1 Cd3 Pe6 Pe3 Pb2; Negras: Rc4 Dc3 Cd1 Pb5 Pc2 Pd2. (6) **Hans Nieuwhart:** Blancas: Rd8 Dc8 Ta3 Ac5 Ah1 Cd3 Ce2 Pe4; Negras: Rc4 Dc3 Aa1 Pb5 Pe5 Pc2 Pd2. (7) **Gerd Prahl:** Blancas: Rd8 Dc8 Ta3 Aa8 Ac5 Cd3 Ce2 Pe6; Negras: Rc4 Dc3 Aa1 Pb5 Pe5 Pd2. (8) **Gaspar Perrone y Ricardo Franceschini** (versión a): Blancas: Rd8 Dc8 Ta3 Ac5 Ah1 Cd3 Ce2 Pe6; Negras: Rc4 Dc3 Tc2 Ad2 Pb5 Pf5 Pg5. (9) (versión b): Blancas: Rd8 Dc8 Ta3 Ac5 Ah1 Cd3 Cb1 Pe6 Pe3; Negras: Rc4 Dc3 Tc2 Ac1 Pb5. (10) **José Antonio Coello:** Blancas: Rd8 Dc8 Ta3 Ac5 Ah1 Cd3 Ce2 Pe6 Pf4 Pb2; Negras: Rc4 Dc3 Ad2 Pb5 Pf5 Pc2. Pedimos disculpas a los afectados por este error.

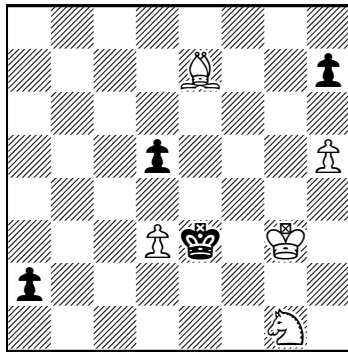
Las posiciones propuestas deberán enviarse, antes del 31 de agosto de 2016, a José Antonio Coello Alonso: <jantoniocoello@gmail.com>.

(1) Alexei A. Troitsky
Novoe vremya, 1898



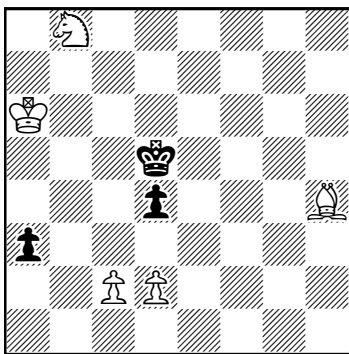
(3+4) +

(2) Vassily N. Platov
Mikhail N. Platov
Rigaer Tageblatt, 1910
1^{er} premio



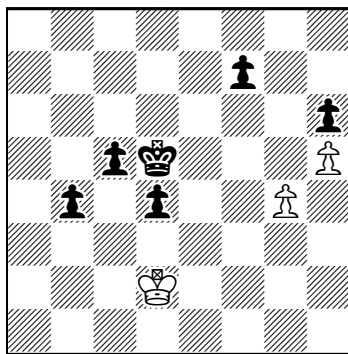
(5+4) +

(3) Leonid I. Kubbel
Shakhmatny listok, 1922



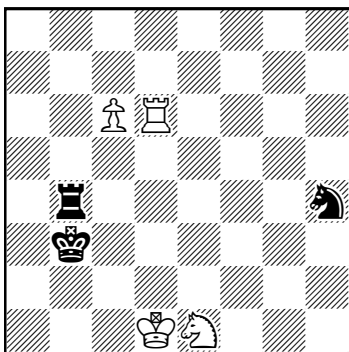
(5+3) +

(4) Joseph Kling
Bernhard Horwitz
Chess Studies, 1851



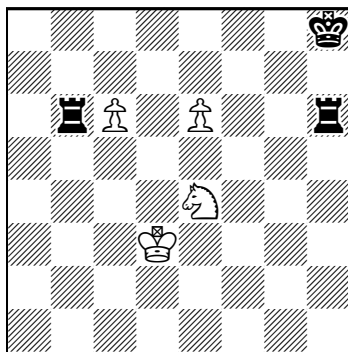
(3+6) +

(5) Vassily N. Platov
Mikhail N. Platov
Rigaer Tageblatt, 1910



(4+3) +

(6) Franz Sackmann
Akademisches Monatsheft
für Schach, 1910



(4+3) =

Selección de finales

Pedro Cañazares

(1) Alexei A. Troitsky, Novoe vremya, 1898: 1.Ch6 Af8 [1...Rg7 2.Cf5+ Rg6 3.Cxd6 Rh5 (3...b5 4.Cxb5 Rh5 5.Ad8 Rg4 6.Cc3 h5 7.Ce2 h4 8.Cg1 Rg3 9.Re3 h3 10.Cf3 h2 11.Ac7+; 3...b6 4.Re4 Rh5 5.Ae7) 4.Ae7 Rg4 5.Re4 h5 6.Cf5 b5 7.Ch4] 2.Af6+ Ag7 3.Re5! b5 4.Re6 b4 5.Rf7 Axf6 6.Rxf6 b3 7.Rf7 b2 8.Rf8 b1D 9.Cf7#. Un lindo ejemplo del mate de la coz.

(2) Vassily N. Platov, Mikhail N. Platov, Rigaer Tageblatt, 1910, 1^{er} premio: 1.Af6 d4 2.Ce2 a1D 3.Cc1 Da5 4.Axd4+ Rxd4 5.Cb3+ +-. Buen juego coordinado de alfil y caballo.

(3) Leonid I. Kubbel, Shakhmatny listok, 1922: 1.Cc6! Rxc6 [1...a2 2.Cb4+] 2.Af6 Rd5! [2...Rc5 3.Ae7+] 3.d3! a2 4.c4+! Rc5 [4...dxc3 5.Axc3] 5.Rb7! a1D [5...Rb4 6.Axd4] 6.Ae7#. Un estudio maravilloso. El mate aparece de forma totalmente inesperada.

(4) Joseph Kling, Bernhard Horwitz, Chess Studies, 1851: 1.g5! Re6 [1...b3 2.gxh6 c4 3.h7 c3+ 4.Rc1 b2+ 5.Rb1] 2.gxh6 Rf6 3.Rc2! c4 4.Rc1! b3 5.Rb2 +-. Uno de los finales de peones más bonitos que conozco.

(5) Vassily N. Platov, Mikhail N. Platov, Rigaer Tageblatt, 1910: 1.Td3+ [1.c7? Tc4 2.Td7 (2.Td3+ Rb4!) 2...Cg6 3.Cf3 Ra4! (3...Rb4? 4.Td4 Txd4+ 5.Cxd4 Ce7 6.Cc6+ Cxc6 7.c8D) 4.Cg5 (4.Cd4 Cf8;

4.Cd2 Tc6 5.Ce4 Cf8) 4...Cf8 5.Tf7 (5.Te7 Cg6) 5...Rb5 6.Ce4 Rb6 7.Cf6 Ce6 8.Cd5+ (8.Cd7+ Rb5!) 8...Rb5!] 1...Ra4! [1...Rb2 2.c7 Tc4 3.Td2+ Rb3 4.Tc2] 2.c7 [2.Cc2! <cook> 2...Tc4 (2...Tb1+ 3.Rd2 Cf5 4.c7 Ce7 5.Td7 Cc8 6.Td8 Ce7 7.Te8) 3.Td4 Txd4+ 4.Cxd4 Cg6 5.Cf5!] 2...Tc4 3.Td4! Txd4+ 4.Cd3! Txd3+ [4...Tc4 5.Cb2+] 5.Rc2 Td4 [5...Ta3 6.c8D; 5...Td6! <cook GH/EB> 6.c8D Rb5] 6.c8D +-. Una extraordinaria idea, un doble sacrificio de torre y caballo, para permitir la coronación del peon.

(6) Franz Sackmann, Akademisches Monatsheft für Schach, 1910: 1.c7 [1.e7? Tb8!] 1...Tc6 2.e7 The6 3.Cd6! Tcx6+ 4.Rc4 Tc6+ [4...Rg7! <cook VC> 5.c8D Tc6+ 6.Dxc6 Txc6+ 7.Rd5 Tc8 8.Re6 Te8] 5.Rd5 Rg7 6.e8D Txe8 7.Rxc6 =. Una maniobra muy bonita para lograr las tablas.

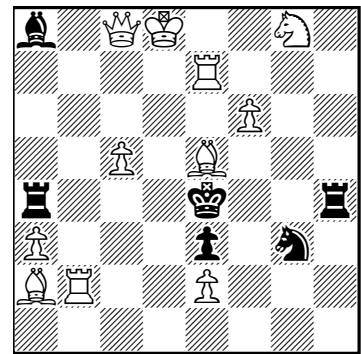
Borrones de escribano (2)

José Antonio Coello Alonso

Parece que el estreno de esta sección ha tenido una buena acogida, a juzgar por los comentarios recibidos de varios seguidores. Como intuía en su presentación, cabía la posibilidad de que algún lector tuviera la oportunidad de enmendar la plana a los autores mejorando las reformas que yo apuntaba para corregir las demoliciones encontradas. Esa posibilidad ha venido de la mano del más veterano de nuestros problemistas, el amigo Jordi Breu, que no solo se ha conformado con mejorar alguna de mis propuestas, sino que se ha atrevido a arreglar el problema de Percy Francis Blake con el que abría la presentación para ilustrar lo que podía ser una reforma frustrada, ya que el arreglo apuntado no respetaba la idea del autor. La conclusión a la que ha llegado se puede comprobar en el diagrama anexo, que se ha conseguido después de tres versiones previas y haciendo una exposición de la evolución habida, lo que pone de manifiesto su capacidad analítica y su maestría en el manejo de los trebejos. El cierre de la columna c a la dama blanca hace que se pierda alguna defensa, pero el conjunto del juego y la posición de bloque respeta la idea concebida por su autor.

Percy Francis Blake

Bradford Observer Budget,
1893 - corrección, Jordi Breu



(11+6)

#2

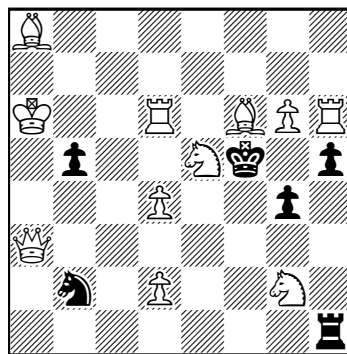
En lo que a los *borrones* se refiere, da por buenas todas mis propuestas, pero mejora sensiblemente el diagrama 3 con solo eliminar el Pg7, evitando la demolición al preparar fuga por esa casilla. Considera inútil la presencia de ese peón que hace una defensa de *selfblock* en f6, que también realiza el Cd7 con el mismo mate. Por supuesto que su arreglo mejora el que yo propuse, que contenía un dual tras 1...Cxf6, al desplazar la torre negra. En el diagrama 5 da por buena mi reforma, pero considera que el Ab6 debería “ocupar una casilla más artística”, que considero se referirá a situarlo en g1, ya que no tiene objeto mantenerlo en b6 sin el caballo en c8. Sobre el nº 6, sugiere que mi arreglo quedaría más estético centrando la posición, desplazándola una casilla a la derecha. Y en el diagrama 8 propone que, además de mantener el PBd2 que evita la insolubilidad, se podría evitar la grotesca clave que priva al rey negro de su casilla de fuga, desplazando la Tc3 a c5, la Dd3 a a6 y añadiendo un PBb6, dejando la clave 1.Dd3!, menos mala y con el mismo juego. Se ve que se ha tomado con mucho interés el motivo de esta sección, y ha demostrado haber hecho un buen trabajo con ella. Esperamos que siga en esa línea, deleitándonos con sus propuestas y mejoras.

Y paso a continuación a exponer una nueva serie de problemas a los que se ha detectado alguna incorrección que pasó desapercibida a sus autores.

(9a) No es fácil encontrar demoliciones al autor más prolífico de todos los tiempos, el gran Arnoldo Ellerman, Rey del mate en dos, pero entre tanta producción siempre cabe la posibilidad de algún desliz, como podemos ver en este diagrama. La riqueza del problema radica en el juego de ensayos a cargo del Ce5, más que en la solución real. Ensayos temáticos: 1.Cd3?, Cf3?, Cc4? y Cxg4?, que el negro refuta con 1...Cc4!, 1...g3!, 1...Te1! y 1...Th3!, respectivamente. La clave, 1.Da2!,

(9a) Arnoldo Ellerman

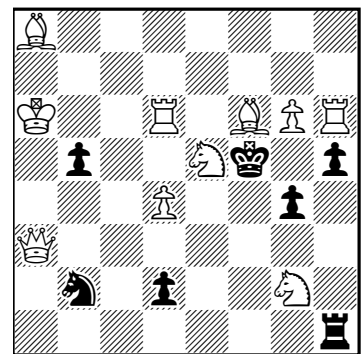
Problemblad, 1950



(11+6)

#2

(9b) corrección



(10+7)

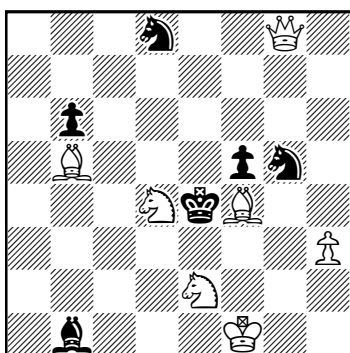
#2

amenaza 2.De6#, pero el autor pasó por alto la doble solución 1.d3!, que amenaza 2.Ae4#. El Pd2 no es más que un tapón para evitar el dual 2.Df2# en la defensa 1...Cc4, por lo que cambiando el

color de ese peón se evita la demolición, sin riesgo de que su promoción cause ningún estropicio en el juego de ensayos.

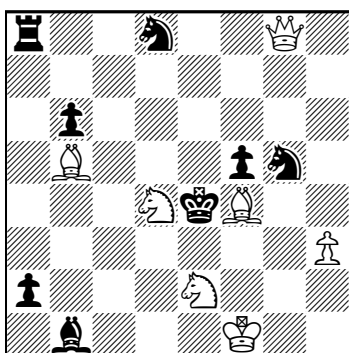
(10a) Valentín Marín

Deutsche Schachzeitung, 1901



(7+6) #2

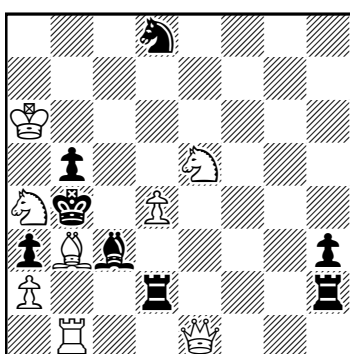
(10b) corrección



(7+8) #2

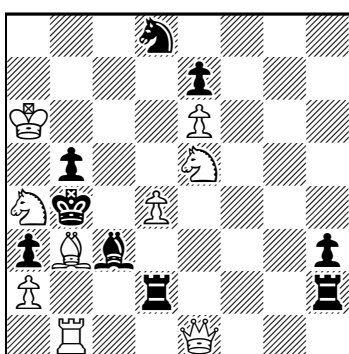
(11a) Leopold Szwedowski

Il Due Mosse, 1960



(8+8) #2

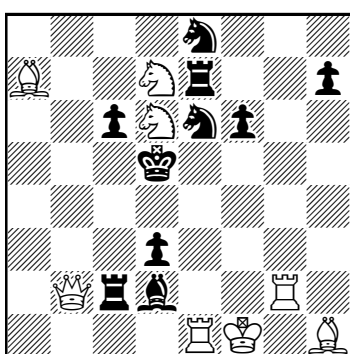
(11b) corrección



(9+9) #2

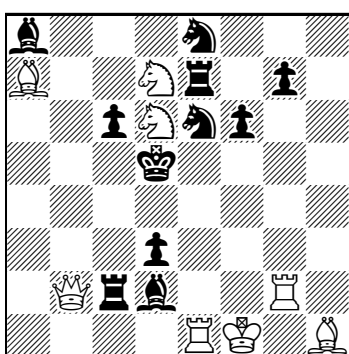
(12a) Jac Haring

Arbejder Skak, 1954-I
2ª mención de honor



(8+10) #2

(12b) corrección



(8+9) #2

(10a) También a nuestro más celebrado compositor, Valentín Marín, se le ha encontrado algún error dentro de su densa obra, como podemos ver en el siguiente diagrama. La solución es 1.Ce6!, amenazando 2.Cxg5#, pero también sirve 1. Ac4!, con la amenaza 2.Dd5#. Para arreglarlo basta añadir una torre negra en a8, con la intención de refutar con 1...Ta5!, pero cabe la posibilidad de que el autor intentase realizar el ensayo 1.Cb3?, amenazando 2.Cd2#, que podría refutarse con 1...Cf3!, con lo que ese arreglo no sería suficiente, ya que la torre incorporada podría también refutar con 1...Ta2!, con lo que habría que añadir PNa2 para mantener el ensayo y su refutación única.

(11a) La intención del autor polaco es plantear un Nietveld, con dos defensas de autoclavadas en d4, tras la clave 1.Dh4!, amenazando 2.De7#, pero se le pasó por alto la presencia de dos soluciones más. 1.Cd3+ y 1.Df1!, que amenaza 2.Df8 y Dxb5#. Para evitar esas dos soluciones no deseadas considero suficiente la incorporación de PBe6 y PNe7, con lo que el problema quedaría arreglado, pero veo otro error cuya solución no he encontrado. Se supone que las piezas semi clavadas del planteo pueden hacer el siguiente juego aparente: 1...Axd4 o 1...Txd4; 2.Cd3 o 2.Ac2#, pero esta segunda defensa contiene el dual 2.Dxc3#, que no se puede evitar. En el juego real reaparecen estos mates con cambios recíprocos a las mismas defensas.

Confío en que la sagacidad de los lectores consiga evitar ese incómodo dual que tanto afea esta bella obra.

(12a) Un bello problema de Corrección Negra a cargo del Ce6 y el Ad2 para controlar la batería blanca del planteo presenta en este diagrama su fecundo autor. Su intención es 1.Ce8!, amenazando 2.Tg4#, con atractivas defensas de variados efectos. Tuvo recompensa, pero contiene dos soluciones de no complicado arreglo. Estas son 1.Cb7! (2.Cb6# y 2.Tg4#) y 1.Cxf6+, seguido de 2.De5# tras las fugas del rey. Con solo añadir un ANa8 y desplazar el Ph7 a g7 se eliminan ambas.

(13a) Tampoco el gran compositor británico escapó a la posibilidad de echar algún borrón en su densa obra. Lo vemos en este diagrama en el que la clave, 1.Ce6!, amenaza 2.Txg3#, con buena diversidad defensiva, y un sugerente ensayo, 1.Ce2?, con la misma amenaza, que es detenida por la

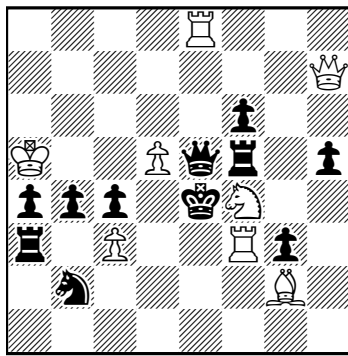
refutación 1...Rxd5! Pero no consideró el riesgo de la batería blanca del planteo, cuya pieza móvil propicia la doble solución 1.Tf2+ 1...Re3 2.Da7#. La simple adición de un PNe6 elimina esa demolición, manteniendo todo el juego, tanto del ensayo como de la solución.

(14a) Creador de una buena diversidad de ideas temáticas, también el genial autor galo sucumbió a algún error en su producción, como prueba este problema. En él se pretende conseguir efectos antitrial en las defensas del Ae4 tras la clave 1.e7!, que amenaza 2.Df7#. El desalojo de la casilla e4 lo impide, pero tras 1...Ad3 siguen los mates 2.Dxd3# y 2.Cg3#, que afean la obra y la privan de su objetivo. Pero más grave es aún la doble solución que se produce tras 1.Ce7+ 1...Rxe5 2.Dc7#, que la arruina. Una ligera modificación elimina los dos errores y la hace aún más económica, con solo desplazar el Ce2 a h3, lo que permite prescindir del Ph4, al quedar protegido el Pg5. Con ello se evita la doble solución y el dual, quedando los efectos antitrial en las defensas del alfil.

(15a) El fecundo y muy laureado autor recientemente desaparecido también dejó escapar algún error fácilmente subsanable, como vemos en este diagrama. Su idea de conceder al Cc4 varias opciones de juego para dejar su casilla al Af1 para dar mate le da cuatro opciones, pero solo es válida la clave 1.Cd2! Sin embargo, pasó por alto dos soluciones más, a cargo de la dama: 1.Dc2! y 1.Dh5+, que dejan su problema demolido. La simple adición de un ANg4 corrige el error y mantiene en su integridad el juego de ensayos.

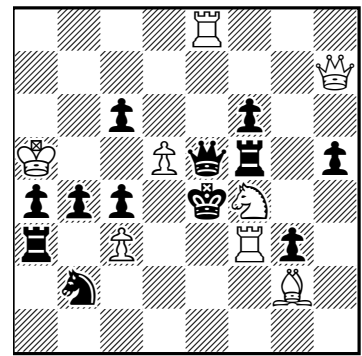
(16a) Y, para terminar, presento este problema cuya clave, 1.Ad6! amenaza 2.De7#, según la idea del autor, pero contiene la doble solución 1.Cd6+ 1...Axd6 2.Ac4#, fácilmente evitable con solo desplazar el Af4 al

(13a) Comins Mansfield
Sinfonie Scacchistiche, 1977



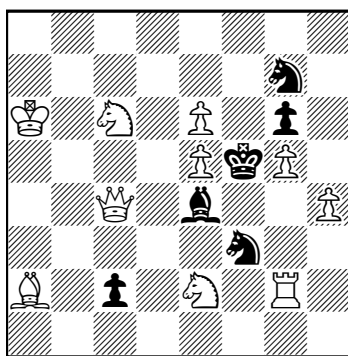
(8+11) #2

(13b) corrección



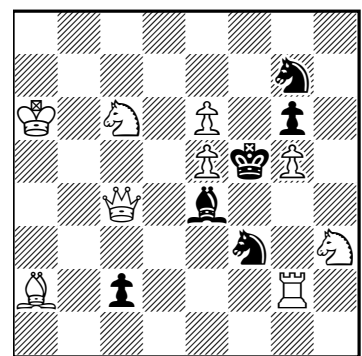
(8+12) #2

(14a) Pierre Monreal
Le Problème, 1956



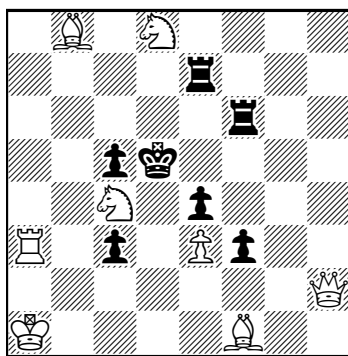
(10+6) #2

(14b) corrección



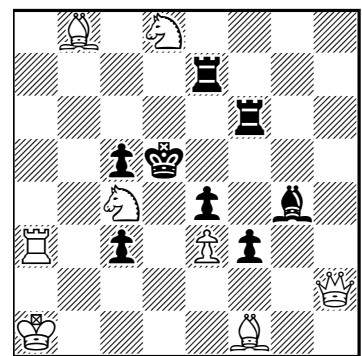
(9+6) #2

(15a) Herber Ahues
Problem-Forum, 2012



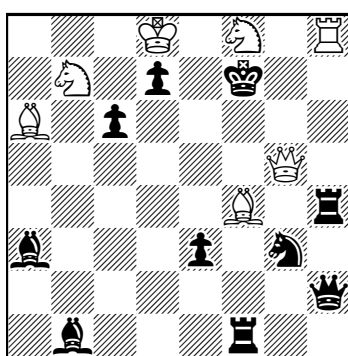
(8+7) #2

(15b) corrección



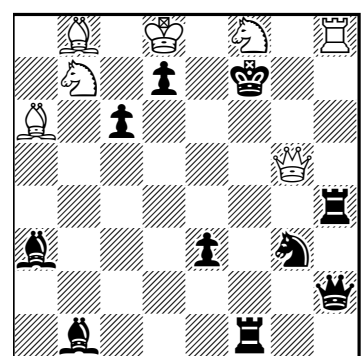
(8+8) #2

(16a) Johan C. van Gool
Key Stipulation Ty., 1979
Recomendado



(7+10) #2

(16b) corrección



(7+10) #2

otro lado de la diagonal —considero más estético situarlo en b8 que en c7—.

Como el lector sin duda conoce, la categoría de los autores de estos problemas demolidos es incuestionable, lo que prueba lo fácil que es cometer errores incluso para los más destacados y experimentados artistas de la composición. Sin duda, de haber contado con los actuales programas informáticos no los habrían cometido. Espero que los análisis de los seguidores de esta sección coincidan con los míos, o incluso, como ya ha ocurrido en algún caso, mejoren mis versiones.

New directions in chess rebuses

Jeff Coakley - Nova Scotia, Canada

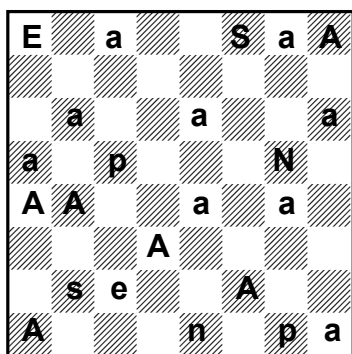
Andriy Frolkin - Kyiv, Ukraine

Chess rebuses are the sudoku-style puzzles for enthusiasts of the royal game. Some are easy enough for beginners. Others are tough enough to challenge the experienced readers of *Problemas*. We hope you will try solving the five rebuses presented here before looking at the solutions.

This article continues themes discussed in *The Elvis Effect (ChessProblem.ca Bulletin, issue 8)*, providing a detailed explanation of *pro-passer theory* and *bishop ratio*. It also introduces two new forms of retro-rebuses: double misspellers and ghost letters.

Each letter represents a different type of piece. Uppercase is one colour, lowercase is the other. Following the special stipulations, determine the position and if possible, the last move.

**(1) Andriy Frolkin
Jeff Coakley**
"España"
Original

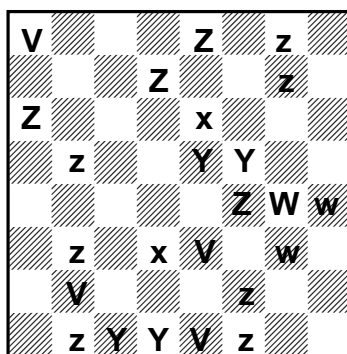


REBUS MISPELLER

Change one letter and determine the position.

A letter on one square is wrong. To legalize the position, that letter must be corrected. Any single letter may be changed to one of the other letters in the puzzle and/or to upper or lower case. For example, changing the E on a8 to e, S, or s is allowed.

**(2) Andriy Frolkin
Jeff Coakley**
"Alpha Omega"
Original

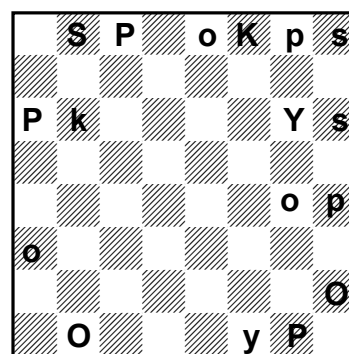


DOUBLE MISPELLER

Change two letters and determine the position.

The letters on two squares are wrong. To legalize the position, those letters must be corrected. Any two letters may be changed to other letters in the puzzle and/or to upper or lower case. For example, changing Y on c1 to y, and Z on e8 to W or w.

**(3) Andriy Frolkin
Jeff Coakley**
"spooky"
Original



GHOST LETTERS

Remove all instances of one letter and determine the position.

There are too many kinds of letters on the board. To legalize the position, all instances of one letter, upper and lower case, must be deleted. For example, remove the S's from b8, h6, h8.

Pro-Passer Theory & Bishop Ratio

The idea of applying retro concepts involving *bishop colour* to chess rebuses originated with Andrei Kornilov over thirty years ago. We're still exploring its possibilities today.

The most common basic use of *bishop colour* in retro problems of any kind is to show that a bishop of a particular colour (light or dark) could not have been captured on a square of the opposite colour. Rebus 5 includes a *try* based on this idea.

The more interesting use of *bishop colour* in rebuses occurs in positions like problem 4. There are sixteen A's on the board. We would expect them to be the pawns, but sometimes they are "officers". For example, they could be rooks. That would require twelve promotions. In this case, with a pawn of each colour remaining on the board (on different files), the important feature is that each side is missing two officers and one pawn. These six missing pieces are exactly enough to account for the number of pawn captures required for twelve promotions. In other words, the *general balance* of the position is closed. Any additional captures in the retroplay are impossible.

Pro-passer theory is a tool for analysing the number of captures needed to promote a certain number of pawns. When applying it to the possibility of multiple bishop promotions, we also look at the *bishop ratio*, comparing the number of light-square and dark-square bishops for each side. All of this comes into play in problems 4 and 5.

Here's the theory, speaking generally from the initial array. Passed pawns can be created in three ways: by a pawn capturing a pawn, by a pawn capturing an officer, or by an officer capturing a pawn. Each way allows a different number of passed pawns:

- pawn x pawn = 3 (two for the capturing side)
- pawn x officer = 2 (one for each side)
- officer x pawn = 1 (for the capturing side)

These possibilities will be examined in more detail now with regard to light-square and dark-square bishop promotions.

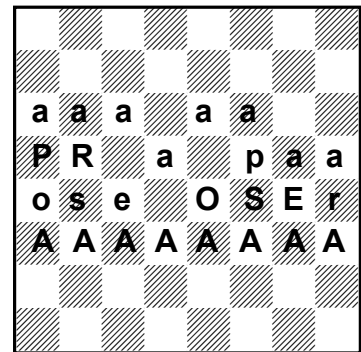
For the type of rebuses we are discussing, the third possibility (*officer x pawn*) can be disregarded. The number of promotions we are contemplating cannot be achieved if one of the captures only generates a single passer. For twelve promotions plus two passed pawns (14), we need two *pawn x pawn* captures (2 x 3) and four *pawn x officer* captures (4 x 2).

Passed pawns do not necessarily get promoted. Some remain on the board as pawns. But in this theory, promoted pawns and passed pawns are counted together. We call them "pro-passers". When calculating the *bishop ratio*, passed pawns are considered to be light-square or dark-square based on the colour of their promotion square (assuming no further captures).

Jumping ahead slightly, it's already easy to imagine how *bishop ratio* can be used to exclude the possibility of bishop promotions or to determine which letters are pawns of a certain colour.

Each *pawn x officer* capture can allow two pawns to promote, one white, one black. Both pawns necessarily promote on the same colour squares. For example, White captures a6xSb7 followed by b7-b8=B and Black plays ...a7>a1=B, both promoting on dark squares. For this analysis, it is usually convenient to think of the board as being divided into four sectors of two files each (ab/cd/ef/gh). Continuing the same example, consider the remaining b-pawns (b2 and b6). If White plays b2xRa3 and a3>a8=B, Black plays b6>b1=B, both promoting on light squares. But if Black plays ...b6xRa5 and ...a5>a1=B, White plays b2>b8=B, both promoting on dark squares.

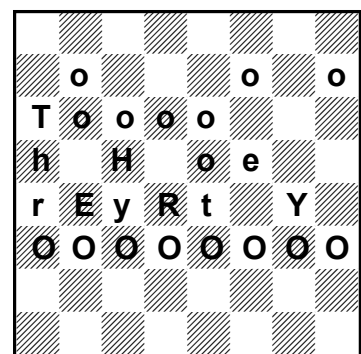
(4) Andriy Frolkin
Jeff Coakley
"pro-passer"
Original



DETERMINE THE POSITION

Each letter represents a different type of piece. Uppercase is one colour, lowercase is the other.

(5) Andriy Frolkin
Jeff Coakley
"theory"
Original



DETERMINE THE POSITION

Each letter represents a different type of piece. Uppercase is one colour, lowercase is the other.

At this point, we're starting to give away the solution to rebuses 4 and 5. In these problems, each side makes two *pawn x officer* captures. The result of these four captures will be an even number of light-square bishops (0, 2, or 4) and an even number of dark-square bishops. Try it if you like.

Each *pawn x pawn* capture allows three pawns to promote, two by the capturing side. All three pawns necessarily promote on the same colour squares. Consider the 'ab sector' again. If White captures a6xPb7, White will promote twice on the dark square b8 and Black will promote once on the dark square a1. The alternate capture b6xPa7 would yield three promotions on light squares.

When each side makes one *pawn x pawn* capture (in separate sectors), two outcomes are possible. Both sides have an equal number (0 or 3) of light-square pro-passers and an equal corresponding number (3 or 0) of dark-square pro-passers. Or one side has one light-square pro-passer more than the other (2 light + 1 dark vs. 2 dark + 1 light).

Bishop ratio. Four characteristics of the positions in problems 4 and 5 are significant. Each side is missing two officers and a pawn; there is a closed general balance of material; each side has made one *pawn x pawn* capture; and each side has one pawn on the board on different files. In positions like these, when one side has more light-square bishops than the other side (or more dark-square bishops, which is simply the reverse perspective), we can draw three important conclusions.

- 1) The difference in the bishop ratio occurred by means of *pawn x pawn* captures.
- 2) The number of light-square pro-passers on the side with more light-square pro-passers must be even. The same is true for a majority of dark-square pro-passers.
- 3) The difference in the bishop ratio is a maximum of one pro-passer. One side cannot have two more pro-passers of a particular colour than the other side. 4 light vs. 3 light is possible. 5 light vs. 3 light is impossible.

Solutions

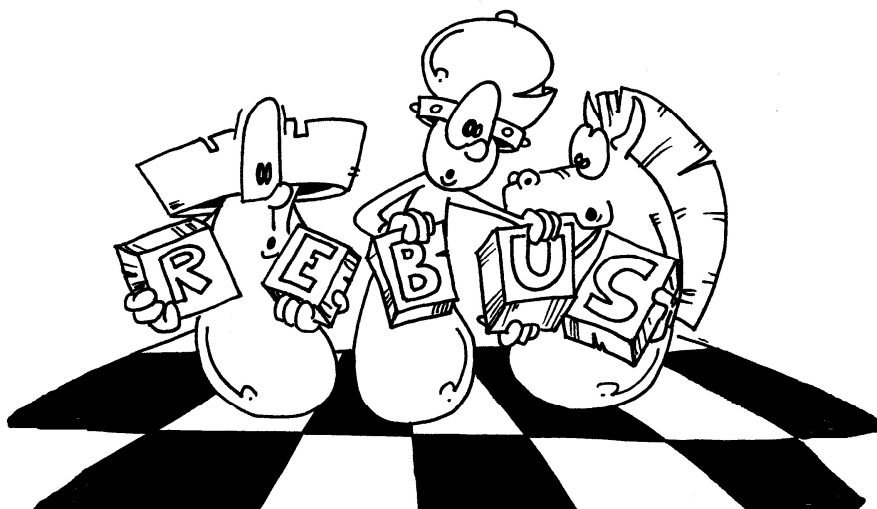
Rebus (1) See the diagrams next page. There are three potential king pairs: E/e, N/n, S/s, a condition known as the *Elvis Effect*. But none of them are kings. As the following analysis shows, each candidate would be in an impossible check regardless of which letter was changed. This is based on an arrangement of pieces called "triple redundancy". Each potential king pair is attacked nine times by the letter A/a. Three times along a rank or file, three times along a diagonal, and three times a knight jump away. Letter A cannot be a pawn because it appears several times on the 1st and 8th ranks.

Letter E (a8) is attacked by letter 'a' on a rank or file twice (a5 c8), on a diagonal once (e4), and "knightwise" once (b6). We will abbreviate these attacks $a(RRBS) > E$. The letter 'e'(c2) is attacked by letter A on a rank once (f2), on a diagonal twice (a4 d3), and from a knight jump twice (a1 b4). $A(RBBSS) > e$. A total of nine attacks on the potential king pair E/e, three of each type. No single letter could be changed to legalize the position if E is king. Either both kings would be in check or one king would be in an impossible double check.

Similarly for the two other king pairs.

$a(RRBS) > N$ $A(RBBS) > n$
 $a(RRBS) > S$ $A(RBBSS) > s$

Because the three potential king pairs (E,N,S) are not his royal highness, some other letter must be changed to create a new king pair. The sole candidate is 'p', the other letter with two instances. We need only decide which 'p' to capitalize.



Drawing by Antoine Duff. Gracias.

Let's begin with the wrong choice. If we change the 'p' on c5 to P, we have a case of *double redundancy*, which is sufficient to eliminate a potential king pair since a letter has already been changed.

$$a(RRBSS) > P(c5) \ A(B) > p(g1)$$

That leaves the correct choice, changing 'p' on g1 to P. Double redundancy exists again.

$$A(BBSS) > p(c5) \ a(RR) > P(g1)$$

However, a classic double check by two rooks is possible against the king on g1. The last move was ...gxh1=R++, which means that the lowercase letters are Black.

P = king. A = rook. The other three letters (ENS) appear on the 1st or 8th rank, so they are not pawns. S is not a bishop or queen because f8 would be checking c5. S = knight.

N is not a queen because c5 would be in check by g5 (and g1 by e1). N = bishop. That leaves one letter and one piece to assign. E = queen.

Always nice to be in Spain, or at least in a Spanish magazine.

Rebus (2) Lettering from the "end of the alphabet", in contrast to the usual ABC's.

There is no "normal king pair" in the diagram. One letter must be changed to create a king pair. The only aspirants to the throne are W and X. The other letters each have at least four instances, and the four V's and Y's are all uppercase. If either 'w' is changed, the remaining W/w pair will be adjacent. Therefore, X = king and either d3 or e6 must be capitalized.

The letters VYZ cannot be pawns because there are at least two instances on the 1st or 8th ranks.

Guessing wrongly, we start by changing the 'x' on d3 to X. As in the first problem, triple redundancy from letter Z shows that this change yields an illegal position.

$$z(RBBSS) > X(d3) \ Z(RRBS) > x(e6)$$

Therefore the correct change is switching e6 to X.

The following attacks by letter Z show that it is not a knight, bishop, or queen. The change of any letter would still leave an impossible check.

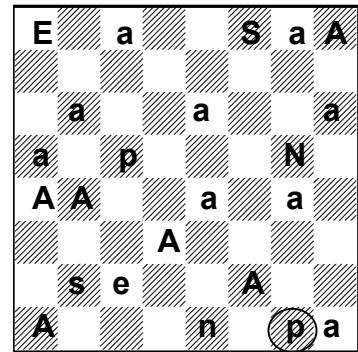
$$z(BBSS) > X(e6) \ Z(BS) > x(d3)$$

So Z = rook, and the rook on d7 is checking the king on d3 (unless the Z on d7 is changed).

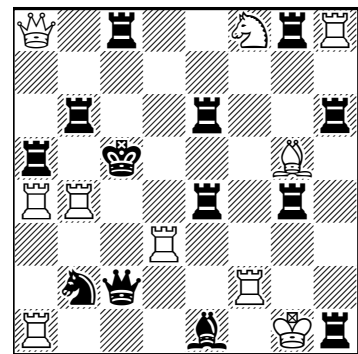
Consider letter Y next. It is not a knight because it would attack the king on d3 twice (from c1 and e5). Even if one Y is changed, the other would create an impossible double check. So Y is either a bishop or queen. If Y is a queen, it would attack the king on d3 twice (from d1 and f5). Changing one Y would still leave an impossible double check. Therefore, Y = bishop, and the bishop on f5 is checking the king on d3 (unless the Y on f5 is changed).

V is not knight because it would attack the king on d3 twice (from b2 and e1), making an impossible check regardless of which letter is changed. Which means that V = queen, and the queen on e3 is

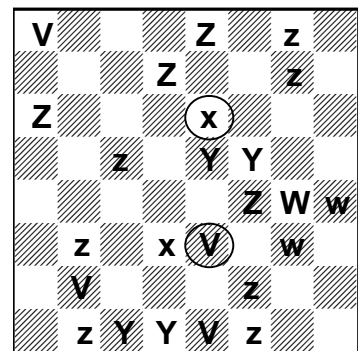
Solution to rebus (1)



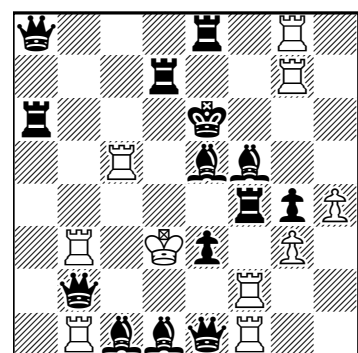
Change p on g1 to P.
Last move: ...gxh1=R++



Solution to rebus (2)



Change the x on e6 to X.
Change the V on e3 to W.
Last moves: -1...d4xe3 e.p.#
-2.e2.e4 Re4-f4+



checking the king on d3 (unless the V on e3 is changed).

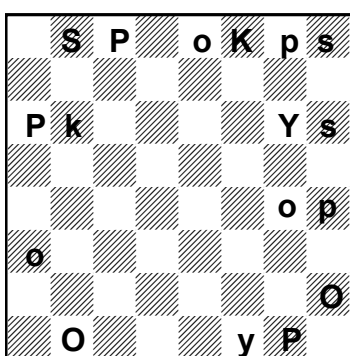
Before a second letter is changed, the king on d3 is in triple check (Rd7, Qe3, Bf5). The change must create a legal double check. This can only be done with an *en passant* capture, as many of you probably surmised already. The V on e3 must be changed into a black pawn with a white king on d3. Thus, the remaining letter has to be a pawn in order to make the switch. W = pawn, and we change V on e3 to W.

The last three moves were 1...Re4-f4+ 2.e2-e4 d4xe3 e.p.#. The discovered check 1...Re4-f4+ was not a capture because all missing pieces were captured by pawns that promoted. For the same reason, the first check was not a bishop move to f5 because it would need to be a capture.

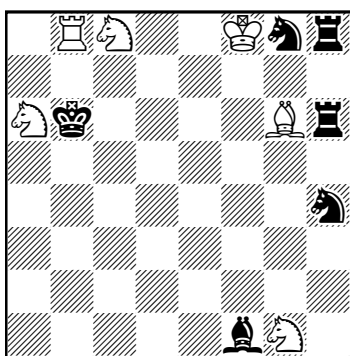
It's tricky, but can you show that this position (with last move ...dxe3 e.p.#) is legal?

Rebus (3) All letters appear on the 1st or 8th rank, so there are no pawns on the board. There are two potential king pairs: K/k and Y/y.

Solution to rebus (3)



Remove all O/o.
Last move: bxc8=S++



The 'k' on b6 is attacked along a rank or file by each of the other four letters (uppercase). Those four letters represent queen, rook, bishop, and knight. If all instances of any letter are removed, a king on b6 would still be in check by a queen or rook.

Similarly for the Y on g6. The removal of any letter would leave a king on g6 in check by a queen or rook.

K on f8 and 'y' on f1 are each attacked by three letters along a rank or file. In the current position, before deleting any letter, either a king on f8 (K) or a king on f1 (y) is in check by a queen or rook. This means that the position is illegal, since both kings (whether K/k or Y/y) would be in check.

The solution is to remove one of the three letters that attack K(f8) or y(f1) so that a king on one of those squares is not in check. The other two letters which attack that square along a rank or file will be bishop and knight.

There are six possibilities:

- K is king, removing O, P, or Y.
- Y is king, removing O, P, or K.
- (No S attacks f1 or f8 along a rank or file. For that reason, S will necessarily be a queen or rook.)

As usual, we eliminate the wrong answers first, saving success for last.

- 1) Y is king, remove O. Then K(f8) and P(g1) would be bishop and knight (or vice versa) to avoid checking y(f1). But P cannot be a bishop because a6 would illegally check f1, and P cannot be a knight because h4 would illegally check g6. So we have a contradiction that shows this is not the solution.
- 2) Y is king, remove P. Then K(f8) and O(b1) would be bishop and knight to avoid checking y(g1). But O cannot be a bishop because e8 would illegally check g6, and O cannot be a knight because h2 would illegally check f1.
- 3) Y is king, remove K. Then O(b1) and P(g1) would be bishop and knight, with the same contradictions as above. Neither O nor P can be bishop or knight.
- 4) K is king, remove Y. Then o(e8) and p(g8) would be bishop and knight to avoid checking K(f8). But P cannot be a bishop because g1 would illegally check b6, and O cannot be a bishop because a3 would illegally check f8. Nobody wants to be the bishop.
- 5) K is king, remove P. Without 'p' on g8, a king on f8 is attacked by 's' (h8) along a rank. Both kings would be in check by a queen or a rook.

6) K is king, remove O. The right way to eliminate the ghosts. The p(g8) and y(f1) are bishop and knight (or vice versa). P cannot be a bishop because g1 would illegally check b6. So P = knight and Y = bishop.

S is not a queen because h6 would check f8. S = rook. In the resulting position, the king on b6 is in double check by a rook on b8 and knight on c8. This could only occur if White = upper case and the last move was bxc8=S++.

An eerie exercise in efficient redundancy.

Rebus (4) This problem (and the next) is a *presley*, a rebus with five potential king pairs. Every letter except A.

It would appear that the A's are pawns, but this is not the case. It's easy to see that the capital A's are not black pawns. Eight captures are required for pawns to "switch sides", all becoming passers, and there are only six missing pieces. If the capital A's are white pawns, then the king pairs E, O, R, and S would be in illegal checks (either an impossible double check or both kings in check). If P is king, a5 would be in check from the pawn on b6, and there is no way to assign pieces to O and S without creating a second illegal check. A is not a pawn.

If A is a rook, king pairs E, O, R would be in illegal checks. If P or S is king, the last move (check by a rook) had to be a capture (on b3 or h6). But since all six missing pieces are accounted for by the 12 pawns that promoted to rook, a capture by a rook is impossible.

A is not a queen because every king pair would be illegally checked (and too many promotions would be required). So A is either knight or bishop. Both seem to be possible.

We must now use pro-passer theory and bishop ratio to show that the A's are not bishops.

If A is bishop, king pairs E, O, R, S would be in illegal checks. So P would be king with the bishop on b6 checking a5. R is queen because assigning queen to any other letter results in a second illegal check. O and S cannot be rooks for the same reason. E is rook.

Two letters, O and S, are left for knight and pawn. If O is pawn, e4 must be black to avoid checking f5, and a4 is white. If S is pawn, b4 must be black to avoid checking a5, and f4 is white.

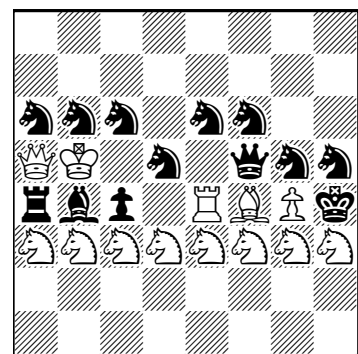
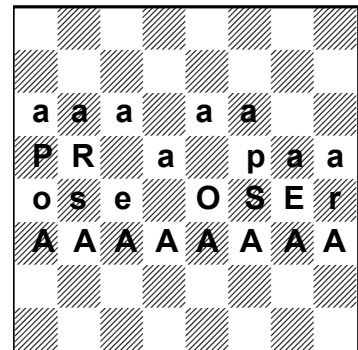
With A = bishop, a survey of the position shows that there are sixteen bishops on the board. Four of them are the original bishops, twelve are promoted pawns. One pawn of each colour is still on the board (white a4/black e4 or white f4/black b4). One pawn of each colour has been captured.

We now consider the bishop ratio and number of pro-passers. For this purpose, the four original bishops are not included. Only the promoted pawns (bishops) and passers are counted. There are 4 lowercase promoted bishops on dark squares and 2 on light squares. There are 3 uppercase promoted bishops on each colour. Each side has one passer. The colour of their promotion squares depends on whether O or S is pawn.

If O is pawn, uppercase is Black. The white pawn on a4 would promote on the light square a8 and the black pawn on e4 would promote on the dark square e1. This equates to 5 light-square pro-passers for White (lowercase) and 3 light-square pro-passers for Black (uppercase).

If S is pawn, uppercase is White. The white pawn on f4 would promote on the dark square f8 and the black pawn on b4 would promote on the light square b1. This equates to 3 light-square pro-passers for White (uppercase) and 5 light-square pro-passers for Black (lowercase).

Solution to rebus (4)



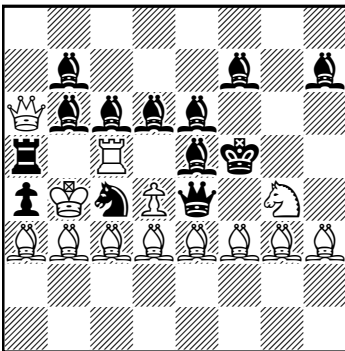
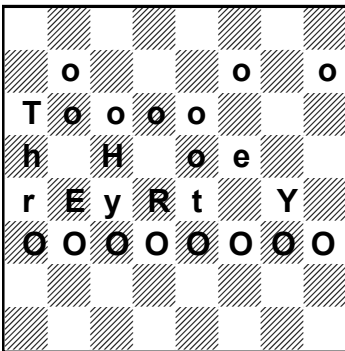
In both cases (pawn = O or S), the 5 to 3 ratio is impossible, as explained in the discussion of *pro-passer theory* at the beginning of the article. All of which means that A is not bishop.

So A = knight. King pairs E, O, P, S would be in illegal checks. Therefore R = king and he is in check from the knight on f3. P = queen because assigning queen to any other letter results in a second illegal check. E and S cannot be rooks for the same reason. O = rook.

That leaves E and S as bishop and pawn. S is not a bishop because it would check a5 from b4. E = bishop. S = pawn. The pawn on b4 must be black in order not to give check. Uppercase = White. Puzzle solved.

Rebus (5) As in problem 4, there are five potential king pairs and the letters that look like they should be pawns are not pawns.

Solution to rebus (5)



In this position, if the uppercase O's are white pawns, king pairs T, H, R, Y would be in illegal checks. So E would be king, with no check by a pawn. H, R, and Y are not queen because an illegal check would result. T is queen. R and Y are not rooks because they would give an illegal check. H is rook.

That leaves R and Y for bishop and knight. If Y is bishop, then R is knight and the king on f5 is in an impossible double check. So apparently R is bishop. However, this is impossible because the R on d4 would be a dark-square bishop, meaning that one of the three missing white pieces is a light-square bishop. But the missing white pieces were all captured by black pawns on dark squares (b6, e5, f6). O is not a pawn. A good example of the traditional retro use of *bishop colour*.

O is not knight because all five potential king pairs would be in illegal checks.

If O is rook, king pairs T, H, E, R would be in illegal checks. And if Y was king, the last move (check by the rook on c3) was a capture. This is impossible since all six missing pieces had to be captured by pawns in order to have 12 promoted rooks.

Therefore O = bishop. King pairs T, H, R, Y would be in illegal checks, so E = king, and neither king is in check from a bishop. H, R, and Y are not queen because an illegal check would result. T = queen. R and Y are not rooks because they would give an illegal check. H = rook.

Knight and pawn must be assigned to R and Y. This can only be decided by considering the bishop ratio. Discounting the four original bishops, there are 4 lowercase promoted bishops on light squares and 2 on dark squares. There are 3 uppercase promoted bishops on each colour.

There are three possibilities to analyse concerning passed pawns. Only the first option results in a legal position.

- 1) R is pawn, d4 is white, a4 is black.*
- 2) R is pawn, d4 is black, a4 is white
- 3) Y is pawn, c4 is white, g4 is black.
(A white pawn on g4 would be an impossible check.)

Let's count the pro-passers.

- 1) Uppercase is White. Passer d4 promotes on the dark square d8, passer a4 on the dark square a1. This yields 3 light-square and 4 dark-square pro-passers for White. Black has 4 light-square and 3 dark-square pro-passers. This 4:3 ratio (with a difference of one) is a legal outcome.
- 2) Uppercase is Black. Passer d4 promotes on the light square d1, passer a4 on the light square a8. White has 5 light-square and 2 dark-square pro-passers. Black has 4 light-square and 3 dark-square pro-passers. An impossible ratio.

3) Uppercase is Black. Passer c4 promotes on the light square c8, passer g4 on the dark square g1. White has 5 light-square and 2 dark-square pro-passers. Black has 3 light-square and 4 dark-square pro-passers. Another impossible ratio.

Therefore, R = pawn, Y = knight, and uppercase = White. Bishop ratio is the deciding factor in determining the colour of the pieces.

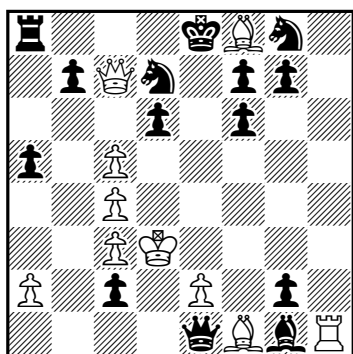
Adios, amigos.

SPGs with a cyclic exchange of four vertical pawns

Redacción

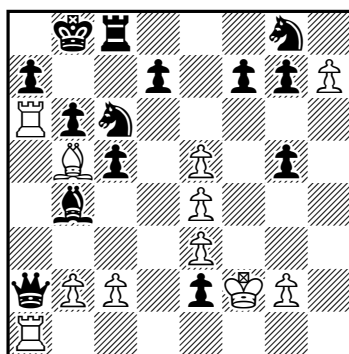
Now that the entries for the 10th World Chess Composition Tournament (WCCT) have been published at the World Federation for Chess Composition web page (<http://www.wfcc.ch>), the prohibition on publishing problems presenting the WCCT themes is no longer effective. In this connection, below we present three SPG problems that show a cyclic exchange of four vertical pawns (three wPs, and a bP). In all cases a double pawn step must be prevented. One and the same pawn cycle is presented in all the examples, albeit in different files. We invite our readers to submit SPGs showing the same exchange pattern in the yet missing files (sepa.problemas@gmail.com). Will there be any particular devilishly difficult file that resists all composition attempts? Any submitted SPG will be published in subsequent issues of this bulletin.

(1) Joaquim Crusats
Andriy Frolkin
 "c-file"
Original



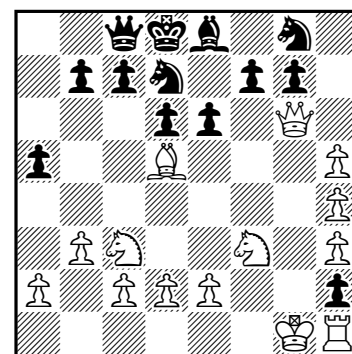
(10+14) C+ SPG 20.0

(2) Andriy Frolkin
Joaquim Crusats
 "e-file"
Original



(11+14) C+ SPG 19.0

(3) Andriy Frolkin
Joaquim Crusats
 "h-file"
Original



(14+13) C+ SPG 20.0

Solutions:

(1) 1.f4 h5 2.f5 h4 3.f6 exf6 4.b3 Bc5 5. Ba3 Bxg1 6.Bf8 h3 7.Sa3 hgx2 8.h3 Rxb3 9.Rb1 Rc3 10.dxc3 c5 11.Qd6 Qa5 12.Qc7 d6 13.Kd2 Be6 14.Kd3 Bc4 15.bxc4 Sd7 16.Rb4 cxb4 17.c5 b3 18.c4 Qe1 19.c3 a5 20.Sc2 bxc2.

(2) 1.d3 h6 2.Bg5 hxg5 3.Sh3 Rxb3 4.Sc3 Re3 5.h4 e5 6.h5 Bb4 7.h6 c5 8.h7 Qa5 9.Rh6 Qxa2 10.Ra6 b6 11.fxe3 Bb7 12.Kf2 Be4 13.dxe4 Sc6 14.Qd4 exd4 15.e5 O-O-O 16.e4 Kb8 17.e3 Rc8 18.Bb5 d3 19.Se2 dxe2.

(3) 1.b3 a5 2.Bb2 Ra6 3.Be5 Rh6 4.Sc3 Rh3 5.gxh3 h5 6.Bg2 Rh6 7.Bd5 Rg6 8.Sf3 Rg3 9.fxg3 e6 10.Kf2 Be7 11.Qg1 Bh4 12.gxh4 d6 13.Qg6 Bd7 14.Rag1 Qc8 15.Rg4 hxg4 16.h5 Kd8 17.h4 Be8 18.h3 Sd7 19.Bh2 g3 20.Kg1 gxh2.

Recordamos a todos nuestros lectores y asociados de la SEPA que las instrucciones detalladas para el envío de material original para su publicación en *Problemas* se pueden encontrar en la página 346 (número 14, abril de 2016).

Solution to the original retro problem on page 357 (abril 2016). Our regular solvers Henrik Juel and Hans Niewhart sent the correct solutions and pointed out that in fact the last 11 moved of the added unit were determined. Solution: +wQg7 (+wB/Sg7? – retrostalemate for White). Retract: 1...Qg8-h7+ 2.Qh7-g7 Bg7-h6+ 3.Qh6-h7 Sd4-f3 4.Qh7-h6 Se3-g2 5.Qh6-h7 Ra8-c8 6.Qh7-h6 Sf5-d4 7-11.Qh7>h6>h7>h6>h7>h6 Bh3>g2>e4>d3>a6>c8 12.Qh6-h7 b7xSc6.

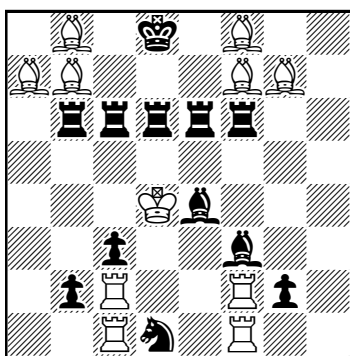
Solution to the “rebus misspeller” on page 355 (abril 2016). Solution: Change ‘O’ on d8 to ‘a’. Then: W = bishop; O = knight; M = rook; A = king; N = pawn; (WOMAN); White = upper case, Black = lower case; last move ...Rd7xd6+ or ...Bd5>e4+ (see diagram); “wow/woman/mom”.

If O = king, both kings are in check regardless of how the other pieces are assigned to letters. Therefore, A = king and one letter must be changed to lower case ‘a’.

All changes except O>a result in an illegal position, either with both kings in check or ‘king A’ on d4 in an impossible double check.

‘King A’ will be in an impossible double check from the m’s on the 6th rank unless M = rook or one of the lower case m’s is changed to ‘a’.

Solution



(11+12)

If ‘m’ on d6 is changed to ‘a’, then M = rook and ‘king a’ is in an impossible double check from two W’s (bishop, queen, or knight).

If any other lower case ‘m’ is changed to ‘a’, then ‘king a’ cannot be in check from a W. The most complicated try is b6.

If ‘m’ on b6 is changed to ‘a’, with the idea M = bishop and the last move a check from the bishop on f6, then W (b7) cannot be a rook or queen and must be a knight (with last move Se5-f3++). But if W = knight, then O = rook or queen, placing ‘king A’ in an impossible double check.

Similar contradictions arise if any ‘W’ is changed to ‘a’. Then M = rook and ‘king a’ cannot be in check from a W. The trickiest tries are b7 and f7.

If ‘W’ on b7 or f7 is changed to ‘a’, with the idea M = rook and the last move a check from the rook on d6, then W (f3) cannot be a knight and must be a bishop. But if W = bishop, then O = knight or queen, creating an illegal position. If O = knight, Sd8 checks ‘king a’, placing both kings in check. If O = queen, Qd1 checks ‘king A’, with an impossible double check.

After the correct change, ‘O’ on d8 to ‘a’, M must be a rook to avoid an impossible double check on ‘king A’. W must be a bishop or else ‘king a’ on d8 will be in an impossible double check. The ‘o’ on d1 must be a knight to avoid checking ‘king A’. The n’s must be pawns because a queen on c3 would give check. The pawns establish colour since ‘king A’ cannot be in check from a white pawn on c3.

Happy Mothers Day!

Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA)

Junta Directiva. Presidente: Pedro Cañizares Cuadra; Vicepresidente: José Antonio Coello Alonso; Secretario: Imanol Zurutuza; Tesorero: Joaquim Crusats; Vocales: José Miguel Plantón y Luis Miguel Martín.

web: <http://sepa64.blogspot.com.es>, sepa.problemas@gmail.com

Revista Problemas, Boletín de la Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA): Editor: José Antonio Coello Alonso; Ayudante de edición y corrector de estilo: Imanol Zurutuza; Compaginador: Joaquim Crusats; Colaboradores: Pedro Cañizares, Luis Miguel Martín, José Miguel Plantón, Jordi Breu y Joaquín Pérez de Arriaga.

© Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA), España 2013.

Si desea recibir *Problemas* de forma gratuita, envíe un correo electrónico sin texto a sepa.problemas@gmail.com con la palabra “suscripción” en el asunto. Ejemplar de distribución gratuita.