



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 18

Abril de 2017

Sumario:

| | |
|---|-----|
| 13ª edición del International Solving Contest (ISC), en Vitoria-Gasteiz (R.Romero)..... | 457 |
| Introducción a las piezas de fantasía (P.Cañizares)..... | 458 |
| Temas de repertorio (I) (J.A.Coello)..... | 459 |
| Jubileo José Antonio Coello-75 (#2) y Jordi Breu-90 (h#2) (I.Zurutuza).. | 466 |
| 180 years since the foundations of the modern problem were laid down, or the story of how maestro Pierre Auguste d'Orville came ahead of his time (M. Cherniavskiy, A.Frolkin)..... | 471 |
| Galería de compositores españoles (XVIII) (I.Zurutuza)..... | 474 |
| Ejercicio de reconstrucción nº 18 (J.A.Coello)..... | 475 |
| Desempolvando la hemeroteca (1) (I.Zurutuza)..... | 476 |
| Ejercicio de restauración (16) (J.A.Coello)..... | 477 |
| April fool's day: a case of 'split identity' (J.Crusats)..... | 478 |
| The parity effect outside of retros (V.Liskovets)..... | 479 |
| Recompensas (I.Zurutuza)..... | 481 |
| Selección de finales (P.Cañizares)..... | 482 |
| Borrones de escribano (5) (J.A.Coello)..... | 483 |
| Uno de mis problemas #2 favoritos (J.Crusats)..... | 486 |
| Dead certain (A.Buchanan)..... | 487 |
| Concursos ajenos (Redacción)..... | 488 |

13ª edición del *International Solving Contest* (ISC), en Vitoria-Gasteiz

Rakel Romero

El pasado 29 de enero se celebró la decimotercera edición del *International Solving Contest* (ISC) simultáneamente en 29 países y 38 ciudades de todo el mundo, con una participación total de 483 solucionistas. Al igual que en años anteriores, España tuvo su única sede en los salones del Gran Hotel Lakua de Vitoria-Gasteiz. En la edición del 2017 se dieron cita en Vitoria 14 participantes entre las tres categorías. Aunque la mayor parte de los jugadores han sido de la propia ciudad donde se ha celebrado este concurso, también hemos contado con la presencia de participantes de Madrid y de Castilla y León, que se acercaron hasta este evento.

En la categoría A, un año más, volvió a proclamarse campeón mundial el británico John Nunn, con 159 puntos, quien empleó un tiempo de 3 horas y 15 minutos en total. Entre los tres solucionistas españoles, destaca José Antonio Coello, en el puesto 114 del ranking mundial y un total de 20 puntos, para lo cual empleó un tiempo de 3 horas y 54 minutos. Tras él, en el puesto 167, se halla Imanol Zurutuza, con 10,50 puntos, y en el no menos meritorio puesto 169, Luis Carlos Onetxa, con 10 puntos.

En la categoría B, con nueve solucionistas en total, la palma se la llevaron los tres jugadores provenientes de Madrid. Como viene siendo habitual, entre los españoles destacó José Fernando Blanco en el puesto 19 del ranking mundial, con un total de 34 puntos. Le siguió Lorenzo García Galeote, en el puesto número 31, con un total de 29 puntos. El tercer puesto entre los solucionistas con bandera



Vista general de la sala

española fue para Juan Carlos Sanz Menéndez, en el puesto 66, quien participó por primera vez en este tipo de eventos y esperemos que esta experiencia sea acicate para próximas ocasiones.

La participación y la afición están aseguradas de cara al futuro, puesto que asimismo contamos con un participante de 9 años en la categoría C, específica para menores de 13. El joven solucionista Mario Fernández González obtuvo un total de 5 puntos, lo que le otorgó el puesto número 112 mundial.

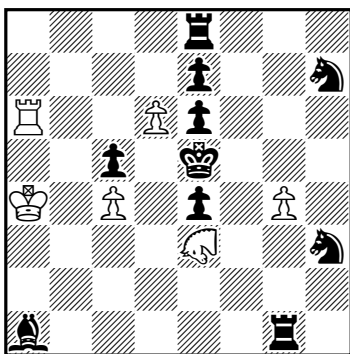
Solo nos queda dar las gracias a todos aquellos que se acercaron a nuestra sede e hicieron posible la realización de este concurso. Esperamos poder contar de nuevo con su participación en la edición del próximo año.

Introducción a las piezas de fantasía

Pedro Cañizares

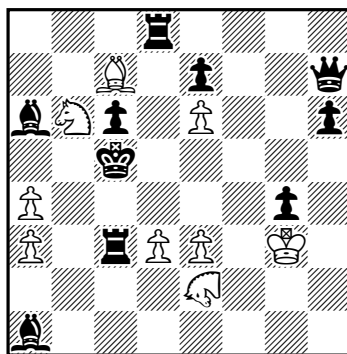
El Grifo (GR) es, según la mitología, un animal fantástico con alas, cuerpo de león y cabeza de ave. Como pieza de fantasía, fue ideado por el problemista italiano Adriano Chicco –*Fairy Chess Review*, 1946/10–. Se trata de una pieza heterodoxa que se mueve como el Caballo, pero con la particularidad de que puede realizar dos jugadas sucesivas si se encuentra en una casilla de color opuesto al suyo, y siempre que la primera no sea una captura. Así, un Grifo negro en la casilla a1 solo puede ir a b3 y c2 (casillas blancas), mientras que un Grifo blanco en la misma casilla a1, dado que al dar un salto de caballo encuentra casillas blancas, es decir, de su mismo color, puede dar un segundo salto en cualquier dirección, incluso volver hacia atrás. Por ello, desde a1 controla b3 (a1, a5, c5, d4, d2, c1) y c2 (a1, a3, b4, d4, c3, e1). Por lo tanto, un Grifo puede dar jaque doble, cuando otra pieza blanca juega, dando jaque, al mismo tiempo que permite al Grifo dar un segundo salto desde la casilla que acaba de evacuar, permitiendo así el segundo jaque (véase la jugada de jaque doble que amenaza el segundo de los ejemplos).

(1) Adriano Chicco
The Fairy Chess Review, 1946



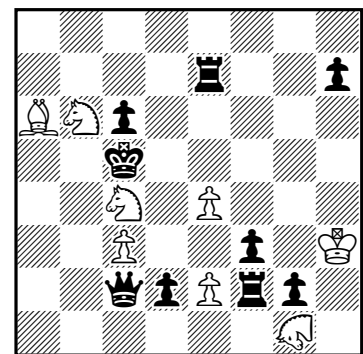
(6+10) ♘=Grifo #2

(2) Adriano Chicco
Europe Echecs, 1968



(9+10) ♘=Grifo #2

(3) Adriano Chicco
Problème, 1968



(8+9) ♘=Grifo #2

(1) En esta posición, las cuatro casillas d4, d6, f4 y f6 están protegidos por el Grifo, vía c2, f5, g2 y d5, respectivamente. Juego real: 1.Ta5! (amenaza 2.Txc5#). Si 1...Cf4 2.GR(f5)h6# —la casilla f4 es la única que el Grifo no guarda desde h6!—; si 1...exd6 2.GR(c2)b4# —la casilla d6 es la única que el Grifo no guarda desde b4!—; si 1...Ad4 2.GR(d5)b6# —la casilla d6 es la única que el Grifo no guarda desde b6!—, y si 1...Cf6 2.GR(g2)h4# —la casilla f6 es la única que el Grifo no guarda desde h4!—. Cuatro variantes homogéneas de autobstrucción.

(2) 1.GRf4 (amenaza 2.d4#, jaque doble de peón y Grifo, vía d3). Las defensas 1...Dxd3 (Tcxe3, Tdxe3, Axe3) provocan autoclavadas, seguidas de mates del Grifo, que conserva la clavada, puesto que se apuesta en otra casilla desde la que da mate: 2.GRf2 (GRc1, GRe5, GRb4)#.

(3) 1.Rh2! [2.GRf4#] 1...Txe4,Tf7 2.GRG5#, 1...Te6 2.Cd7#, 1...Dxe4 2.GRxf2#, 1...Dd3 2.Ca4#, 1...fxe2 2.GRd4#.

Temas de repertorio (I)

José Antonio Coello Alonso

Se denominan temas de repertorio todos aquellos en los que la estrategia de juego gira en torno a un elemento común, que por sus determinadas características puede ser de muy diversa naturaleza. Dentro de esta denominación pueden englobarse aquellos en los que las defensas o los mates son realizados por la misma pieza o todas las defensas responden a un mismo criterio, o su mecanismo contiene una uniformidad estratégica, tanto en el juego de las blancas en los mates, como en el de las negras en sus defensas. El examen de los diversos ejemplos que en el transcurso del artículo se irán exponiendo dejará constancia de la gran cantidad de temas o motivos que se pueden recoger en este término, que la desbordante imaginación de los compositores ha puesto de manifiesto a lo largo de la Historia del Problema.

Y voy a iniciar la exposición con el repertorio de temas protagonizados por la pieza más modesta del tablero, como es el peón, cuyo limitado juego ha dado origen a varios temas, muy trabajados por los grandes compositores, y conocidos por todos los aficionados al Problema.

Sin duda, el más explotado de todos es el **tema Albino**, que requiere que un peón blanco situado en su casilla de inicio realice sus cuatro jugadas distintas en el transcurso de la solución. Lo normal es que estas jugadas tengan lugar en la ejecución de los mates, pero también pueden ser realizadas en el juego virtual, como claves de los ensayos, o repartidas entre los ensayos y el juego real, como veremos en los ejemplos que ilustran el tema.

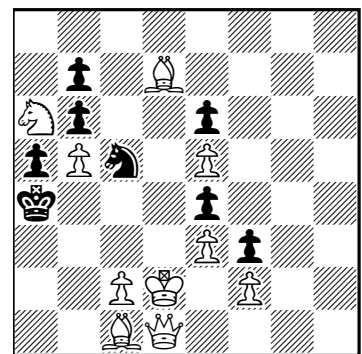
No es frecuente que un caballo negro sea el encargado de realizar las defensas temáticas en un Albino, como es el caso del ejemplo elegido para iniciar la exposición de este tema (1). La elegante clave de alejamiento, 1.Re1!, abre línea a la dama blanca y amenaza 2.Dd4#. Los cuatro movimientos del caballo negro defienden la amenaza y posibilitan mates a cargo del Pc2, pieza móvil de la batería blanca, circunstancia presente en todos los albinos. Si 1...Cb3 o Cxa6 o Cxd7 o Cd3, 2.cxb3 o c3 o c4 o cxd3#. Solo en la primera jugada es el peón temático el autor material del mate, siendo la dama, como pieza base de la batería, la que da los otros tres, por apertura de línea. Esta es la esencia del Albino, que, como decía, puede ser tratado con juego virtual, ofreciendo muchas posibilidades de variedad.

En el problema 2, el autor dobla el tema, amenazando —tras la clave, 1.Dg2!— mate con cualquier movimiento de cualquiera de los dos peones. El negro defiende la amenaza múltiple, precisando los mates temáticos de cada peón: si 1...Cb3 o Dg7 o Dg8 o Cd3, 2.cxb3 o c3 o c4 o cxd3#, primer Albino, ejecutado por el Pc2, mientras que si 1...Ce3 o Db7 o Dh6 o Ag3; 2.fxe3 o f3 o f4 o fxg3#, doblando el tema con un segundo Albino.

Como se ha visto en estos dos ejemplos, el peón temático siempre forma parte de una batería, pues es evidente que nunca podrá ser el autor material de las jugadas de mate accediendo a cuatro casillas distintas.

En el diagrama 3 el autor realiza el tema entre los ensayos y el juego real, combinando la estrategia con la fuga en estrella del rey negro, entre las refutaciones y la defensa de la solución. Veamos su bello

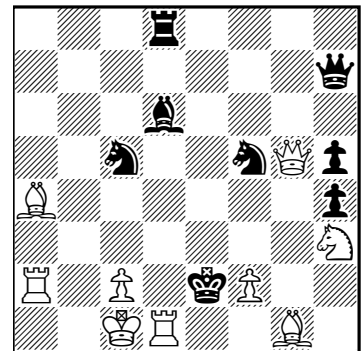
(1) Otto Georg Dehler
Tidskrift för Schack, 1912
2º premio



(10+8)

#2

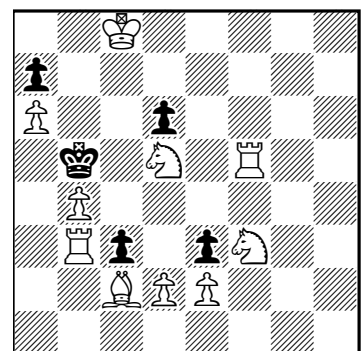
(2) Cyril S. Kipping
Daily Telegraph, 1912



(9+8)

#2

(3) Hrvoje Bartolovic
Shakmaty v SSSR, 1970
1º premio



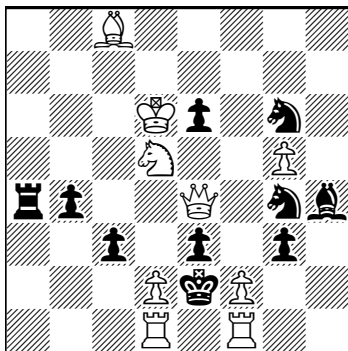
(10+5)

#2

juego de ensayos: si 1.dxc3? 1...Ra4! (2.Cxc3??); si 1.dxe3? 1...Rc4! (2.Cxe3??); si 1.d3? 1...Rxa6! (2.Ad3??), y se completa el Albino con 1.d4!, 1...Rc6 2.b5#, que completa a su vez la fuga del rey en estrella. Una reunión temática muy atractiva, realizada con muy buena economía de medios.

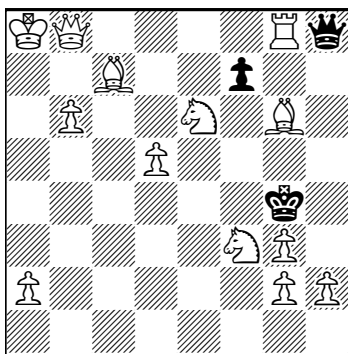
(4) Nenad Petrovic**Hrvoje Bartolovic**

Jub. A. Argüelles-60,

Problemas, 1962-631^{er} premio

(9+10)

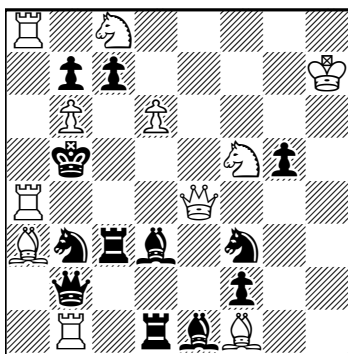
#2

(5) Peter Hoffmann*Die Schwalbe*, 1981-II1^{er} premio

(13+3)

b) ♖f3→c6

#2

(6) Fridrikh Dymmel28° T.T. *Problem*, 19591^a mención de honor

(11+12)

#2

El diagrama 4 muestra un alarde de ingenio de sus autores, quienes doblan el tema con un bello juego de simetría sobre el eje de la columna e. Cualquier movimiento del Pf2 crea la amenaza 2.Dc4#, pero el negro dispone de sus correspondientes jugadas refutadoras: si 1.fxe3? 1...C4e5! (2.Dxe3??); si 1.f3? 1...exd5! (2.Axg4??); si 1.f4? 1...C6e5! (2.Dxg4??), y si 1.fxg3? 1...Axg3+!, realizando un primer tema. El segundo corre a cargo del Pd2, cuyos movimientos amenazan 2.Dxg4#, con el siguiente juego: si 1.dxc3? 1...b3! (2.Cxb3??); si 1.d3? 1...Ta6! (2.Axa6??), y si 1.dxe3? 1...C4~! (2.Dxe3??). Y se completa el Albino con la clave, 1.d4!, con la amenaza ya vista, 2.Dxg4#. Se ha realizado un Albino entre los ensayos y otro repartido entre ensayos y juego real; una atrevida idea, muy bien elaborada.

Un pariente cercano al Albino es el **tema Pickaninny**, cuyo mecanismo es idéntico, pero esta vez realizado con un peón negro que, desde su casilla de origen, debe hacer cuatro defensas, o cuatro refutaciones, según el caso. Se trata también de un tema muy explotado, y que pocas posibilidades de más investigaciones novedosas puede ofrecer a las ya realizadas. Unos pocos ejemplos darán una somera idea de su mecanismo.

En el problema 5, mediante el desplazamiento del Cf3 a la casilla c6, el autor consigue la realización de dos Pickaninnys, uno en cada posición, con cambios de mates a las mismas defensas temáticas. En la posición a) la clave, 1.De8!, deja al negro en situación de bloqueo, es decir, no habría mate si el negro pudiera eludir la obligación de jugar. Las jugadas del Pf7 realizan el tema tras 1...fxe6 2.Dxe6#, 1...f6 2.Da4#, 1...f5 2.Ah5# y 1...fxg6 2.Dxg6#. Las jugadas de la dama pertenecen al juego secundario, y carece de importancia que se repitan mates a distintas jugadas, o exista más de uno a una sola jugada. En la posición b), con el Cf3 en c6, la clave es 1.Df8!, que presenta los siguientes mates cambiados a las mismas defensas del peón: 2.Df4 o 2.Db4 o 2.Dxf5 o 2.Df3#. Obsérvense los diferentes efectos estratégicos que se producen con el cambio de ubicación del caballo, lo cual confiere al problema una excelente calidad, lo que le hizo acreedor al premio.

Aquí (6) el autor plantea cambios de mates entre el juego aparente y el real, a las defensas temáticas del Pickaninny. Si hacemos jugar a las negras antes de realizar la jugada clave, tenemos el siguiente juego aparente: 1...cxb6 o c6 o c5 o cxd6, 2.Ca7 o Db4 o De8 o Cfxd6#. Estos mates resultan cambiados tras la clave, 1.Dxb7! — que amenaza 2.bxc7# —, en 2.Dxb6 o Da6 o Dd7 o Ccxd6#, doblando el tema entre ambas fases de juego.

En este otro problema (7), de bloqueo, el autor repite el tema con los peones b7 y e7, que en el planteo pueden hacer cada uno sus cuatro jugadas temáticas. Tras la clave, 1.b3!, si 1...bxa6 o b6 o b5 o bxc6, 2.Txa5 o Cc7 o Tc5 o Td4#, y si 1...exd6 o e6 o e5 o exf6, 2.Dxe4 o Axe4 o Dd2 o Cxf6#. Ensombrece la corrección de este problema el hecho de que la clave apoye el dominio sobre la Tc4, en previsión de la defensa 1...bxa6, sin mate previsto.

En este diagrama (8) el laureado compositor galo nos presenta un Pickaninny realizado en las refutaciones temáticas, cuya posibilidad citaba en la presentación del tema. El juego plantea las opciones del Cd4, que debe desalojar su casilla para amenazar mate en ella con la dama. El primer intento, 1.Cc6?, fracasa por 1...dxc6!; si 1.Cf3? 1...d6! (2.Tf4??), si 1.Cc2? 1...d5! (2.Ab1??), y, por último, si 1.Ce6? 1...dxe6!, completándose el tema con las refutaciones de los ensayos. La clave es 1.Cb5!, y a las dos defensas del peón temático siguen los mates que no fueron posibles en los ensayos por los auto-perjuicios al blanco causados por el caballo. Otra excelente obra.

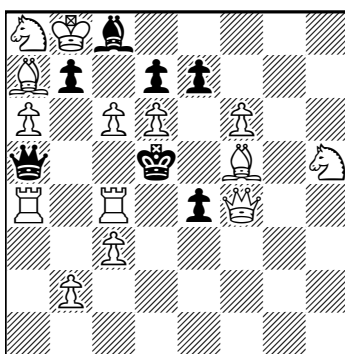
Ante la similitud estratégica de los dos temas presentados, algunos autores se han atrevido a fusionarlos en un mismo diagrama en un alarde de ingenio y habilidad. Expongo a continuación algún ejemplo.

La clave de este problema (9) es 1.Cg4!, que amenaza 2.De5#. Las defensas que originan el tema Albino son 1...De3 o d5 o Dxc4 o Dg3, a las que siguen 2.fxe3 o f3 o f4 o fxg3#, mientras que las que realizan el Pickaninny son 1...dxc6 o d6 o d5 o dxe6, seguidas de 2.Cxc6 o Tb4 o f3 o Cxe6#. El lector observará que he repetido la defensa 1...d5, común en ambos temas, con el único propósito de transcribir las jugadas temáticas, y aprovecho la ocasión para recordar que esta jugada realiza la estrategia del Somov II, expuesta en el anterior artículo —pág. 435, boletín 17—.

Aquí (10) el autor realiza un ensayo Pickaninny y lo fusiona con un Albino en el juego real. El intento 1.h8=D?, amenazando 2.fxe7#, fracasa por 1...Txd3! Las defensas que configuran el tema son 1...exd6 o e6 o e5 o exf6, a las que siguen 2.f7 o Dh4 o Ag1 o Dxf6#, respectivamente. La clave, 1.Cc1!, con la amenaza 2.Cxb3#, es defendida por la Tb3 con 1...Ta3 o Tb4 o Txb5 o Tc3, seguidas por 2.bxa3 o b4 o b5 o bxc3#, que realizan el Albino.

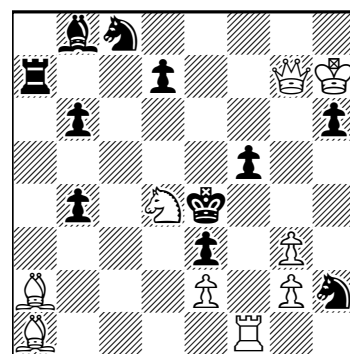
En el problema 11, el autor, en una auténtica obra de ingeniería, realiza el Albino en el juego de ensayos y el Pickaninny en las refutaciones: si 1.cxb3? (2.b4#) 1...exd6!, si 1.c3? (2.Te5#) 1... exf6!, si 1.c4? (2.Dd5#) 1... e6!, y si 1.cxd3? (2.d4#) 1...e5! El interés y atractivo de este problema radica en su juego de ensayos y refutaciones, ya que su solución auténtica es meramente testimonial, aunque no deja de tener su encanto. La clave es 1.Tb4!, con la amenaza 2.Ce4#, a la que se oponen tres defensas sin identidad temática.

(7) Nils G.G. Van Dijk
American Chess Bulletin,
1958



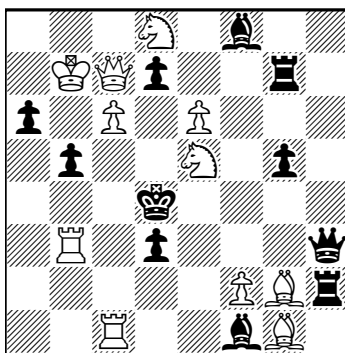
(14+7) #2

(8) Gérard Doukhan
Jubileo D. Hjelle-70, 1973-75
1^{er} premio



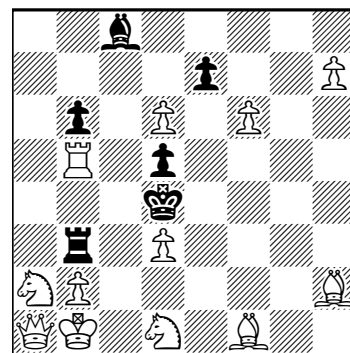
(9+11) #2

(9) Michel Caillaud
Jubileo D.M. Duca-25, 2011
1^a mención de honor



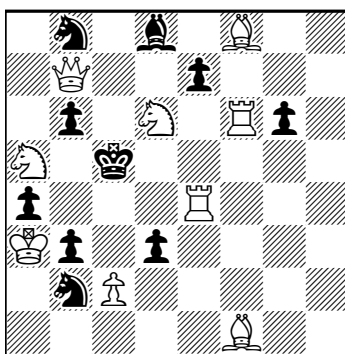
(11+11) #2

(10) Matti Myllyniemi
Die Schwalbe, 1983-II
7^o recomendado



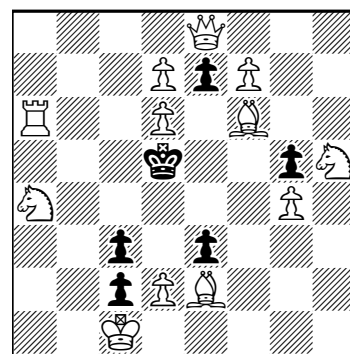
(12+6) #2

(11) Christopher Reeves
Probleemblad, 1965



(9+10) #2

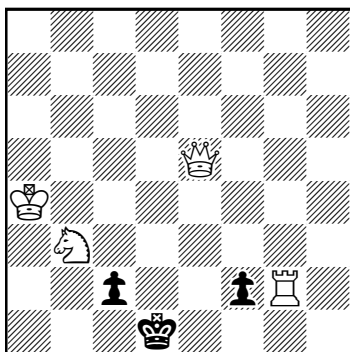
(12) Holger Brantberg
Suomen Shakki, 1993



(12+6) #2

(13) Ottavio Stocchi

89° T.T. *Probleemblad*, 1953
1^{er}-2° premio ex aequo

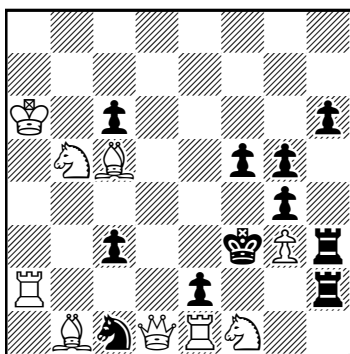


(4+3)

#2

(14) József Szogy

Arbejder Skak, 1953-II
3ª mención de honor

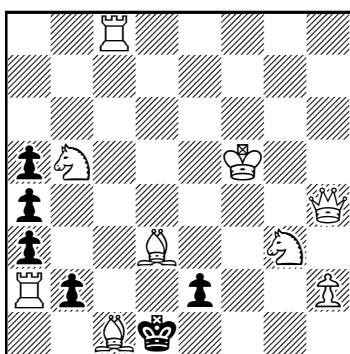


(9+11)

#2

(15) Emil Palkoska

Norwich Mercury, 1907
2° premio



(9+6)

#2

Y cierro esta fusión de temas con este diagrama (12), que reproduce un Albino entre ensayos y solución, con el Pickaninny en sus defensas. El problema es de bloqueo en sus cuatro fases. Si 1.d3? 1...Re6!, si 1.d4? 1...exf6!, si 1.dxe3? 1...Re4!, y, el juego real, que completa el Albino, 1.dxc3! Tras las defensas Pickaninny, 1...exd6 o e6 o e5 o exf6, siguen 2.c4 o Da8 o Dxe5 o Cxf6#.

Otro tema en el que el peón es imprescindible para su desarrollo es el **tema Ropke**, cuyo mecanismo requiere la doble promoción de un peón negro a dama y a caballo en sus defensas temáticas. Se trata de un tema simple, cuyas características no se prestan para el lucimiento de los compositores en la consecución de mucha variedad de posibilidades de tratamiento, como se ha visto en otros temas con mayor empaque temático. Pero, pese a sus limitaciones, se han conseguido ejemplos enriquecidos con otros aspectos ajenos al tema, como veremos en los ejemplos seleccionados.

Las miniaturas no suelen reunir mucho contenido temático, pero en este caso (13) su autor ha conseguido transferir al juego real los mates previstos en el juego aparente, tras la doble promoción de los peones a dama y caballo. Así, vemos que si 1...f1=D 2.Td2# (A) y si 1...f1=C 2.De2# (B), cumpliendo la exigencia temática del Ropke. La clave, 1.Txf2!, transfiere el tema al Pc2, cuyas promociones a dama o caballo son contestadas con 2.De2# (B) y 2.Td2# (A), mates que resultan transferidos de forma recíproca del juego aparente.

Un caso muy similar se repite en este diagrama (14), pero realizado por el mismo peón en ambas fases. En el juego aparente vemos que si 1...exd1=D 2.Te3# y si 1...exd1=C 2.Cd4#, mates que resultan transferidos al juego real, pero a distintas defensas. La clave, 1.Dd6!, amenaza 2.Dxc6#, y tras las defensas del peón 1...exf1=D o C, siguen los mates 2.Te3 o Cd4#, sin la reciprocidad de efectos vista en el anterior diagrama.

Y finalizo el Ropke con este problema (15), que triplica el tema con dos peones, lo que no deja de tener su chispa de dificultad e ingenio. La clave de bloqueo, 1.Ch1!, obliga a promocionar los peones en tres casillas diferentes. Si 1...e1=D o C, 2. Dxa4 o Cf2#, tenemos un primer tema Ropke del Pe2; si 1...b1=D o C, 2.Td2 o Axe2# tenemos el segundo, y tras 1...bxc1=D o C, 2.Axe2 o Cc3#, completamos el tercero. No es preciso aclarar que en todos los casos las promociones a torre o alfil, tienen las mismas respuestas que las promociones a dama.

Otro tema de repertorio sin nombre propio específico pero que se le conoce por la estrategia que desarrolla, es el de la **Cuádruple**

promoción variada, que se suele presentar en cuádruple gemelo, y que requiere la promoción de un peón a las cuatro piezas mayores en cada posición, en sus jugadas clave. Este tema sí se brinda a muchas posibilidades de tratamiento por parte de la inagotable inspiración de los compositores, que nos han legado obras de gran belleza artística, y que no se pueden compendiar en la brevedad de un artículo, por lo que me limitaré a citar algunos ejemplos que darán una somera idea de las muchas posibilidades de explotación, aunque no sean muy representativos.

Con mucha frecuencia se presenta este tema en miniatura, como en este caso (16), y con ligeros cambios de la posición de una pieza se consiguen las cuatro posiciones que requieren una promoción distinta en cada caso, que siempre va condicionada por el cambio de ubicación de la pieza movida. La clave del diagrama es 1.f8=C+! 1...Rf6 2.Dg7#. En la posición b), que solo desplaza la dama a h7, la clave es 1.f8=A! 1...Rf6 2.Df5#. En c), con la dama en a7, la promoción

es 1.f8=T! 1...Rd6 2.Tf6#, y en d), con la dama en c3, la clave es 1.f8=D! 1...Rd7 2.Dcc8#. Obsérvese que en ninguna de las posiciones es válida la promoción a otras piezas. Este es un ejemplo muy simple, realizado con la máxima economía posible.

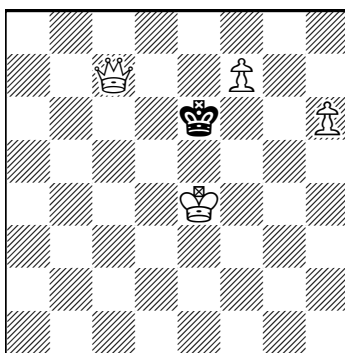
En este diagrama (17) es el rey negro el que cambia de ubicación, lo que determina las distintas promociones del Pe7 en cada caso. Las soluciones son: a) 1.e8=C! 1...Rb5 2.Cc7#, b) 1.e8=A! 1...Re6 2.Ad7#, c) 1.e8=T! 1...Rh5 2.Th8#, y d) 1.e8=D! 1...Ra2 2.Da4#. Resulta admirable la habilidad del autor para utilizar justo el material necesario para conseguir su propósito en cada caso, y su visión para instalar el rey negro en las peores casillas para preservar su integridad.

El lector observará en el enunciado del diagrama 18 un añadido que expresa una circunstancia novedosa, que todo problemista experimentado conoce pero es posible que algún aficionado ignore. La expresión *0-posición* al pie del diagrama indica que este no representa un problema propiamente dicho, sino una posición que no es preciso estudiar, pues, según los casos, o no tiene solución o contiene varias. Es a partir de las modificaciones expresadas en los gemelos cuando el diagrama se convierte en problema, y esas son las posiciones a investigar. Una vez resuelta la posición a), es preciso restituir el diagrama original y proceder al cambio expresado en b), y así sucesivamente. Según esta explicación, la posición a) requiere eliminar la Dc4, con lo que la clave sería 1.f8=D!, no sirviendo la promoción de ninguna otra pieza. Para resolver b), es preciso volver a colocar la dama en c4, y quitar la Td8, con lo que la clave sería 1.f8=T!, etc. En la posición c) hay que volver a colocar en su posición la Tb8 y retirar el Af6, con lo que la clave sería 1.f8=A!, y en d) restituir el Af6 y retirar el Ch4, que renacerá con la clave, 1.f8=C! Es realmente admirable la idea de eliminar en cada posición una pieza blanca y promocionar la misma pieza con cada clave, lo que da muestra de la inventiva de los compositores.

Otra idea muy original de plantear la cuádruple promoción de peón, con la que cierro este apartado, es la reproducida en el diagrama 19, con posiciones gemelas cuyas variantes consisten en girar 90° a la derecha el tablero, con los consiguientes cambios de dirección de los peones, dando la posibilidad de promocionar uno distinto en cada caso, y, por supuesto, con diferente pieza promovida, como el tema exige. En a) la clave es 1.d8=D+! 1...Re6 2.De7#; en b) 1.b8=T! 1...Rf4 2.Tf8#; en c) 1.d8=A! 1...Rd4 2.Af6#, y, por último, en d) 1.f8=C! 1...Rd5 2.Ab7#. Curiosa manera de plantear el tema, que no deja de tener su buena dosis de ingenio y originalidad.

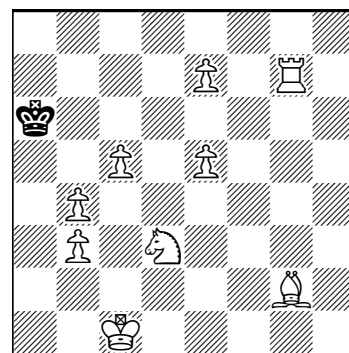
Y pongo fin al contenido de este artículo, con la presentación de un tema que, sorprendentemente, no ha sido excesivamente tratado, tal vez porque su creación haya sido relativamente reciente. Mi archivo no llega al centenar de problemas, y ninguno tiene fecha de publicación anterior a la década de los 80 del pasado siglo, lo que no quiere decir que no existan ejemplos más antiguos. Se trata del

(16) Raphaël Kofman
64, 1976



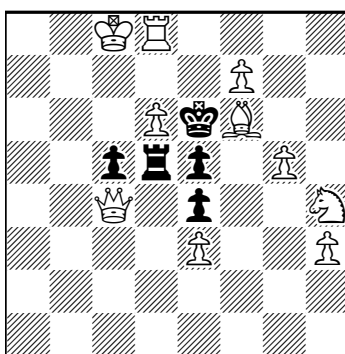
(4+1) b) ♔→h7 #2
c) ♔→a7
d) ♔→c3

(17) Yosi Retter
Memorial Z. Hashavit,
Haproblemai, 1982-83
6ª mención de honor



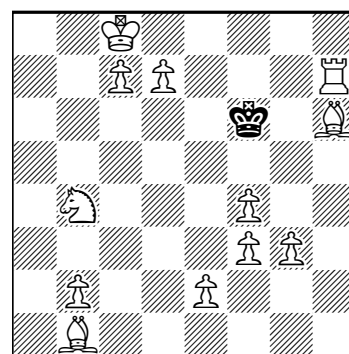
(9+1) b) ♔→f5 #2
c) ♔→h4
d) ♔→a1

(18) Bo Lindgren
Eskilstuna Kuriren, 1949



(10+5) 0-posición #2
a) -♔c4
b) -♔d8
c) -♔f6
d) -♔h4

(19) Knud Hannemann
Skakbladet, 1922



(12+1) b) girar 90° #2
c) girar 180°
d) girar 270°

tema Ceará, que lleva el nombre de una ciudad brasileña, probablemente cuna de su creador, cuya identidad desconozco.

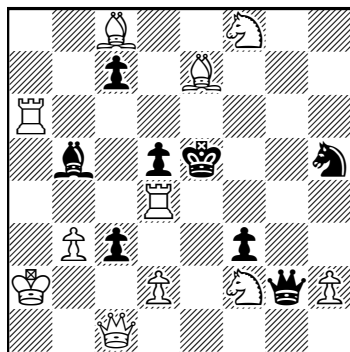
En 1984, el compositor brasileño Caetano Belliboni popularizó la idea proponiéndola como tema obligado en su 2º Desafío, invitando a todos los compositores del mundo a tomar parte en él, y tuvo una acogida muy favorable, a tenor de la participación habida y la calidad de las obras que recogió el palmarés. Su mecanismo es sencillo y esquemático, y está protagonizado por un peón blanco, que desde su casilla de origen debe amenazar mate en la cuarta línea. Pero ese protagonismo es pasivo, pues ahí acaba su misión, y no realiza jugada alguna, ya que las defensas temáticas deben impedir ese movimiento con diferentes motivos que la exigencia temática establece.

Son seis los motivos defensivos que impiden ese avance, y, por tanto, evitan la amenaza: 1. Clavada. 2. Captura. 3. Intercepción en la tercera línea. 4. Intercepción en la cuarta línea. 5. Control de la casilla de destino, y 6. Eliminación de la pieza de apoyo. No es obligatorio que se produzcan todas las defensas, pues existe el Ceará Reducido, que carece de algún motivo, pero se complementa con otros aspectos enriquecedores, como puede ser un juego virtual temático, como veremos en algún ejemplo de los seleccionados.

En los casi 300 diagramas que he publicado a lo largo de los 17 artículos que han precedido a este, en ningún caso he utilizado un problema de mi cosecha para ilustrar un tema, y en esta ocasión voy a hacer una excepción (20), no porque mi obra contenga más calidad que otras, que no es el caso, sino porque considero que es la que más nítidamente refleja con exactitud la idea temática, sin añadidos complementarios que puedan distraer al aficionado de la percepción de la correcta realización de su mecanismo.

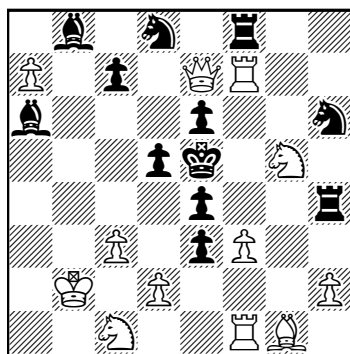
Según la descripción del tema, un peón blanco debe amenazar mate en la cuarta línea, y nada hace presagiar que el de h2, que parece un convidado de piedra, sea el encargado de hacerlo. No queda

(20) José Antonio Coello
dedicado a Efrén Petite
Problemas, 1986
Recomendado



(11+8) #2

(21) János Kiss
Desafío C.B/D.C.E., 1984
1º premio



(12+12) #2

otro que el de d2, pero la Td4 se lo impide, por lo que es fácil deducir que la clave corre a su cargo. Lo difícil es encontrar el destino adecuado, que no es otro que f4, la casilla más inesperada, puesto que concede fuga al rey, con sacrificio, pero la amenaza recupera su control. La clave, por tanto es 1.Tf4!, y su amenaza 2.d4#. Las negras la evitan con los seis motivos descritos, que reproduzco en el mismo orden. 1. Clavada: 1...Dxf2 2.Cg6#, por abandono de guardia y recuperando el control sobre la torre. 2. Captura: 1...cxd2 2.Dxc7#, por apertura de línea. 3. Intercepción en la tercera línea: 1...Ad3 2.Cxd3# —de nuevo la Tf4 queda protegida—. 4. Intercepción en la cuarta línea: 1...d4 2.Tf5# —la torre busca el apoyo del Ac8, aprovechando la obstrucción y la desobstrucción del Pd5—. 5. Control de la casilla de destino: 1...c5 2.Ad6#, por abandono de guardia. 6. Eliminación de la pieza de apoyo: 1...Cxf4 2.Af6#, también por abandono de guardia. Estas son las seis defensas temáticas que reproducen fielmente el tema, sin ningún juego secundario que pueda distraer la atención del solucionista. Solo resta citar la fuga del rey tras 1...Rxf4, que no evita la amenaza, ofreciendo un cuadro de mate de distinta configuración, y que justifica la presencia del Ph2.

El primer premio del mencionado concurso temático lo compartió el compositor húngaro con este problema (21), al que le falta el sexto motivo defensivo, pero en compensación tiene cuatro defensas de control de la casilla de destino. En el planteo, el blanco no puede dar mate con 1.d4?, porque se lo impide el Pe4, que podría capturar al paso. Por tanto, su clave es 1.fxe4!, con la consabida amenaza 2.d4#. Las defensas, en el orden establecido, son: 1...Txh2 2.Axh2#, 1...exd2 2.Ad4#, 1...Ad3 2.Cxd3#, 1...d4 o dxe4 2.Dc5#, 1...c5 o Cc6 o Cf5 o Txe4, 2.axb8=D o Dxe6 o Txf5 o Cf3#. Interesante resulta la defensa doble que realiza el Pd5, interceptando en la cuarta

línea o preparando, desde e4, la captura al paso, tal como figuraba en el planteo. Su doble defensa posibilita el mismo mate. Un gran problema.

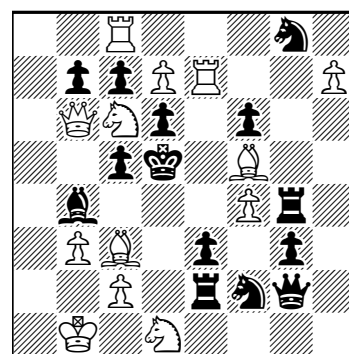
El mérito de este Ceará reducido (22) está en su fusión con un tema de corte moderno, ya que está armónicamente combinado con el Dombrowskis, que requiere que las refutaciones y las amenazas de dos ensayos reaparezcan en el juego real como defensas y mates en orden directo. Veamos el juego de ensayos y su reflejo en el juego real: si 1.Txe3? (2.Ae6# A) 1...De4! (a), y si 1.Dxb7? (2.Cxb4# B) 1...c4! (b). La clave del juego real es 1.Ae5!, que abre paso al Pc2 para amenazar 2.c4#. La refutación del primer ensayo era 1...De4 (a), que clava el Pc2, pero permite 2.Ae6# (A), que era la amenaza del mismo ensayo. Esta defensa es el primer motivo del Ceará. La jugada refutadora del segundo ensayo era 1...c4 (b), que intercepta en la cuarta línea al Pc2, y posibilita 2.Cxb4# (B), que era la amenaza del segundo ensayo. Este juego reproduce el tema Dombrowskis. Las otras defensas del Ceará son: 1...Txc2 2.Cxe3# (captura), 1...Ac3 2.Cxc3# (intercepción en la tercera línea), y 1...Txf4 2.hxg8# (control de la casilla de destino). Falta la eliminación del Pb3, pieza de apoyo al peón temático, compensada con la asociación temática realizada. Otro problema de excelente factura, que mezcla un tema clásico con otro moderno.

Y, para finalizar, he reservado un excelente problema del amigo alemán Udo Degener (23), que, por la forma moderna con que ha tratado su mecanismo, considero que no fue justamente recompensado en el desafío de Caetano Belliboni, ya que a mi juicio debería haber obtenido mayor rango en su galardón —pero hay que ser respetuoso con las decisiones arbitrales—.

A este Ceará reducido le faltan dos motivos defensivos, pero se compensa con un bellísimo juego de ensayos, con las opciones del Cd4, cuya presencia impide en el planteo 1.c4#. Veamos su juego y las precisas refutaciones temáticas de cada prueba: si 1.Cxf3? 1...Cxc2! (captura), si 1.Cb3? 1...Cc3! (intercepción en la tercera línea), si 1.Cb5? 1...c4! (intercepción en la cuarta línea), y si 1.Ce6? 1...Th4! (control de la casilla de destino). Tras este juego de ensayos, cuyas claves han provocado perjuicios al blanco, deducimos que la clave es 1.Cc6!, con la consabida amenaza 2.c4#, que será defendida por las refutaciones: 1...Cxc2 2.Dxf3#, 1...Cc3 2.Cf4#, 1...c4 2.Txa5# y 1...Th4 2.Dg8#. Faltan los motivos de la clavada y la eliminación del apoyo, pero la riqueza y precisión de su juego virtual justifican esas carencias.

Con este atractivo y poco conocido tema doy por finalizados los temas de repertorio en los que el modesto peón ostenta el protagonismo. En una segunda entrega trataré los repertorios de otras piezas, con ejemplos que confirmarán la inventiva y desbordante imaginación de los compositores.

(22) Charles Ouellet
The Problemist, 1991

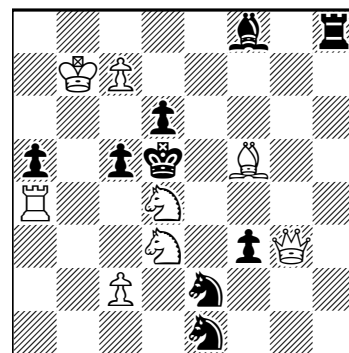


(13+14)

#2

(23) Udo Degener

Desafío C.B/D.C.E., 1984
Recomendado



(8+9)

#2

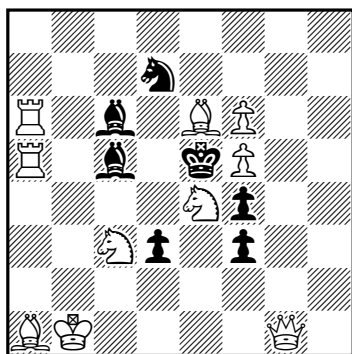
La Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA) recuerda que las páginas de su boletín *Problemas* están abiertas a todos aquellos que deseen participar con cualquier tipo de colaboración —originales para los concursos José Antonio Coello-75 (#2) y Jordi Breu-90 (h#2), o envío de material original relacionado con los problemas de ajedrez para su publicación—, y se compromete a una rápida evaluación y publicación de todo el material recibido, una vez aprobado por el editor, quien se reserva el derecho de consultar con los especialistas que considere oportuno (véanse las instrucciones para los autores en la página 47), e invita a contactar con la asociación (véase la dirección de correo en la última página de este número) a todos los posibles interesados en los problemas de ajedrez que deseen plantear cualquier consulta o sugerencia. Igualmente, les invitamos a suscribirse gratuitamente al boletín y a visitar la página web de la asociación —<http://sepa64.blogspot.com.es>—, en la que encontrarán diversas secciones: información general, boletines de la nueva época, anuncios, problemistas españoles, archivo de boletines antiguos y enlaces de interés. Todos los originales publicados en *Problemas*, independientemente de su participación o no en los torneos José Antonio Coello-75 (#2) y Jordi Breu-90 (h#2), o en cualquier otro torneo formal que se pueda organizar en el futuro, serán enviados para su inclusión en la colección de problemas de WinChloe. Para obtener más información contacten con sepa.problemas@gmail.com.

Jubileo José Antonio Coello-75 (#2) y Jubileo Jordi Breu-90 (h#2)

Imanol Zurutuza

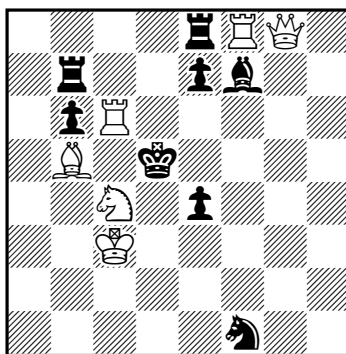
Director: Imanol Zurutuza (envío de inéditos, tema libre: sepa.problemas@gmail.com; anuncio del concurso en la página 413, boletín nº 16). Jueces: mates en dos, José Antonio Coello Alonso; ayudados en dos, Adelaziz Onkoud. El plazo de admisión de originales finalizará el 31 de agosto de 2017.

(270) Vyacheslav K. Pilchenko
Valery Shanshin
Rusia



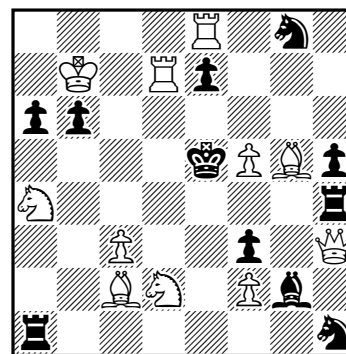
(10+7) #2

(271) Barry P. Barnes
Reino Unido



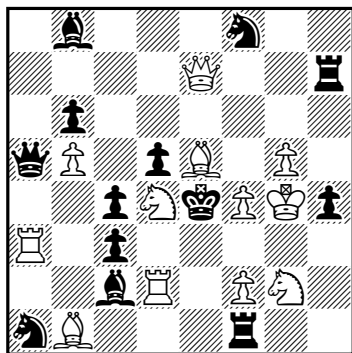
(6+8) #2

(272) Miguel Uris
Valencia



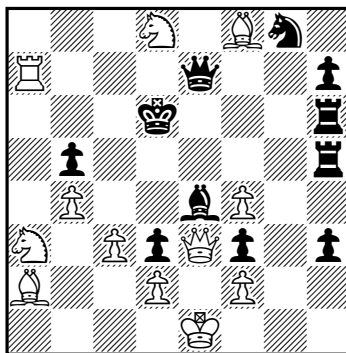
(11+11) #2

(273) Miguel Uris
Valencia



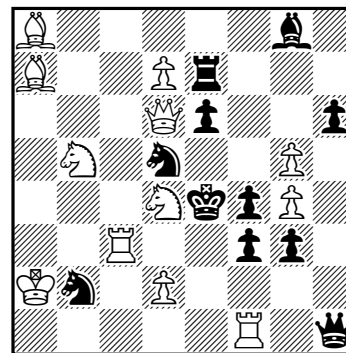
(12+13) #2

(274) Miguel Uris
Valencia



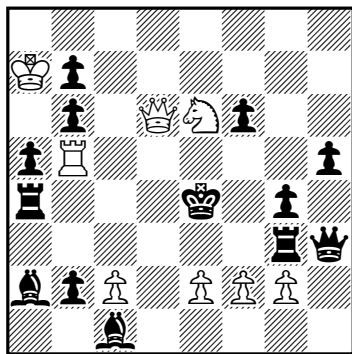
(12+11) #2

(275) Luis Gómez
Villanueva del Río Segura



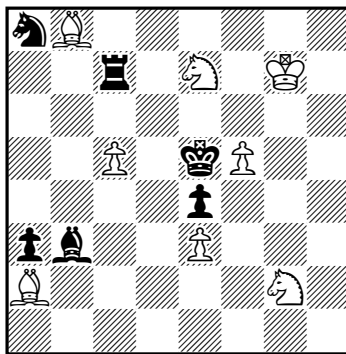
(12+11) #2

(276) Bruno Colaneri
Italia



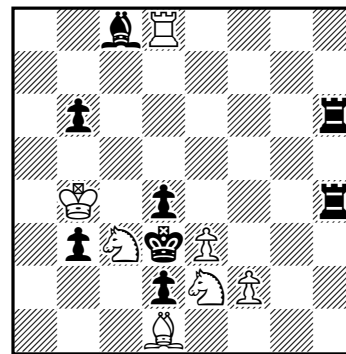
(8+13) #2

(277) Bruno Colaneri
Italia



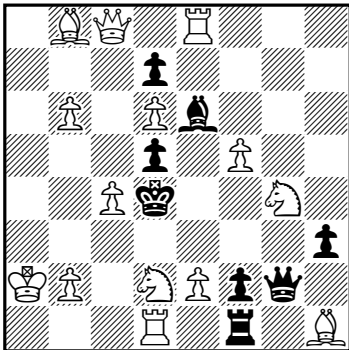
(8+6) #2

(278) Bruno Colaneri
Italia



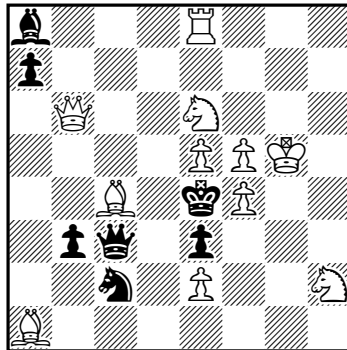
(7+8) #2

(279) Bruno Colaneri
Italia



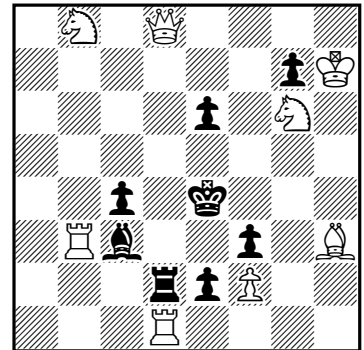
(14+8) #2

(280) Bruno Colaneri
Italia



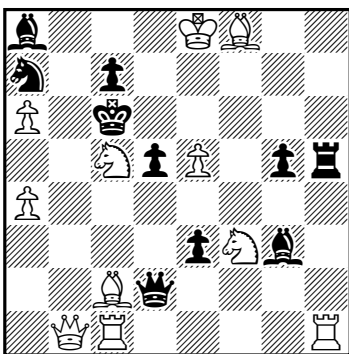
(11+7) #2

(281) Bruno Colaneri
Italia



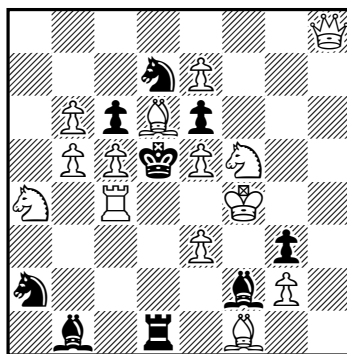
(8+8) #2

(282) J. A. López Parcerisa
Barcelona



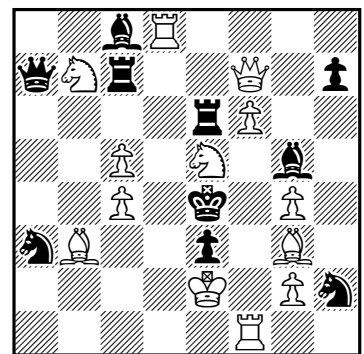
(11+10) #2

(283) J. A. López Parcerisa
Barcelona



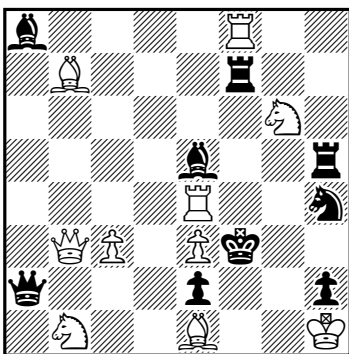
(14+9) #2

(284) J. A. López Parcerisa
Barcelona



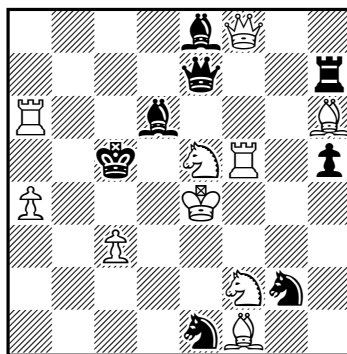
(13+10) #2

(285) J. A. López Parcerisa
Barcelona



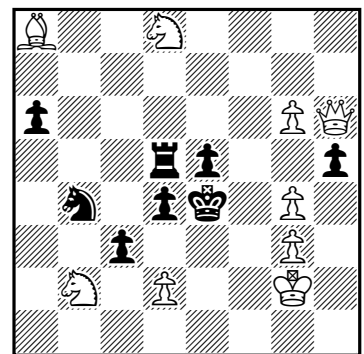
(10+9) #2

(286) J. A. López Parcerisa
Barcelona



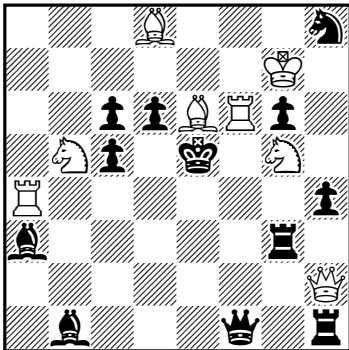
(10+8) #2

(287) Alberto Armeni
Italia



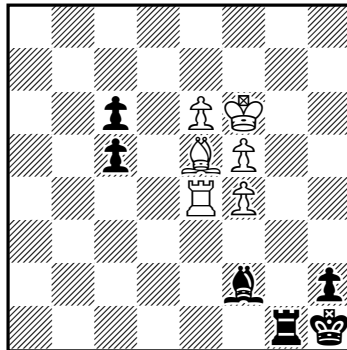
(9+8) #2

(288) Alberto Armeni
Italia



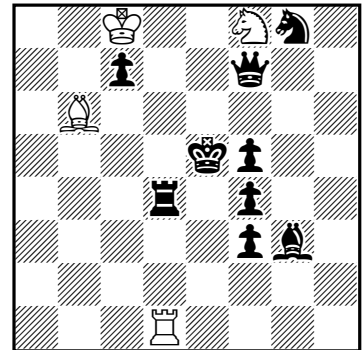
(8+12) #2

(289) Luis Miguel Martín
Burgos



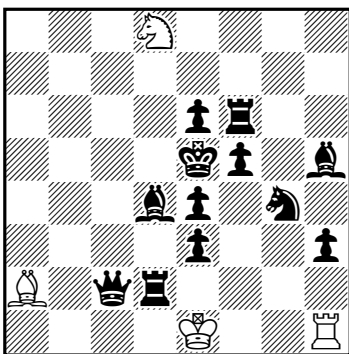
(6+6) duplex h#2

(290) Luis Miguel Martín
Burgos



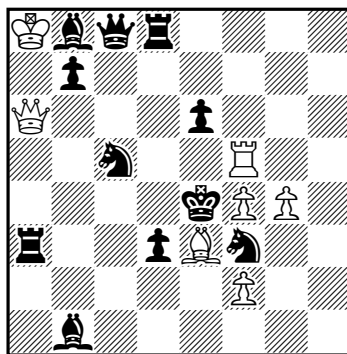
(4+9) b) ♖f8→b7 h#2

(291) Luis Miguel Martín
Burgos



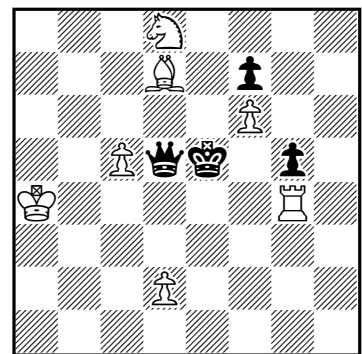
(4+12) b) ♗a2→a3 h#2

(292) Luis Miguel Martín
Burgos



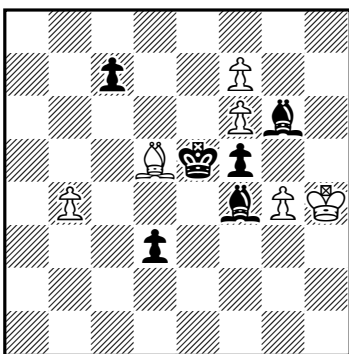
(7+11) 2.1.1.1 h#2

(293) Miguel Uris (v)
Valencia



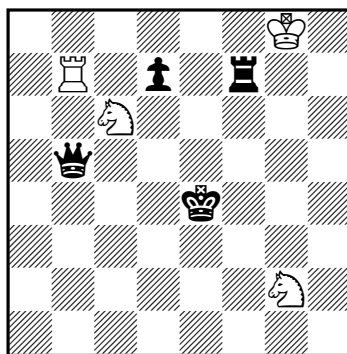
(7+4) b) ♜d5 h#2
c) ♞d5
d) ♝d5
e) ♚d5

(294) Miguel Uris (v)
Valencia



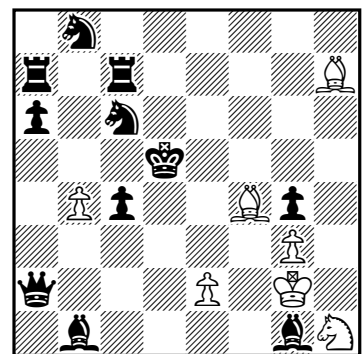
(6+6) 4.1.1.1 h#2

(295) Miguel Uris (v)
Valencia



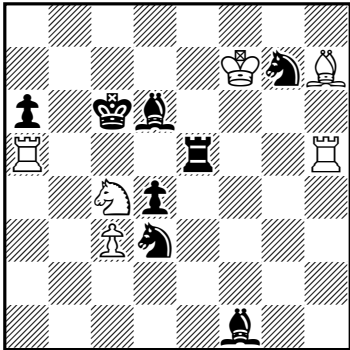
(6+6) 4.1.1.1 h#2

(296) Luis Zaragoza
Miguel Uris
Valencia



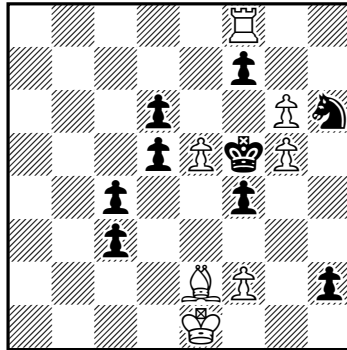
(7+11) b) ♞h1→a1 h#2
c) ♞h1→a8
d) ♞h1→h8

(297) Miguel Uris
Luis Gómez
 Valencia / Villanueva del Río Segura



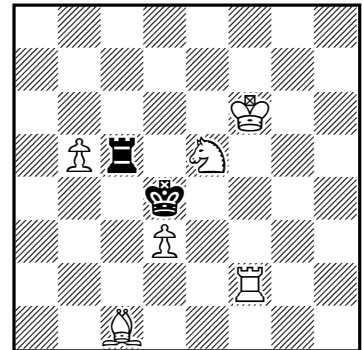
(6+8) 3.1.1.1 h#2

(298) Miguel Uris
Luis Miguel Martín
 Valencia / Burgos



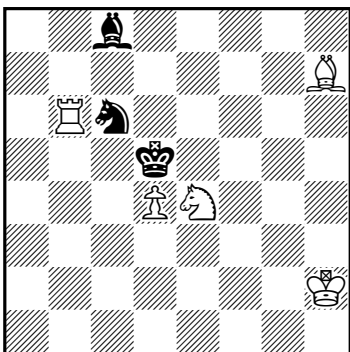
(7+9) b) ♖f8→e4 h#2
 c) ♖f8→a1
 d) ♖f8→f3

(299) Anton Bidlen
 Eslovaquia



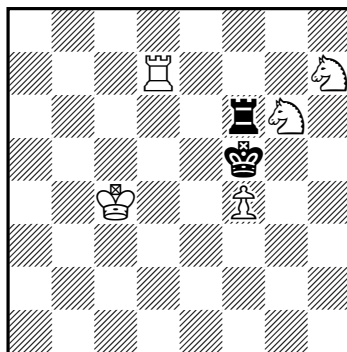
(6+2) 2.1.1.1 h#2*

(300) Anton Bidlen
 Eslovaquia



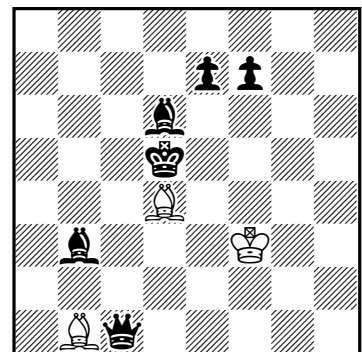
(5+3) 3.1.1.1 h#2

(301) Carlos A. Grassano
 Argentina



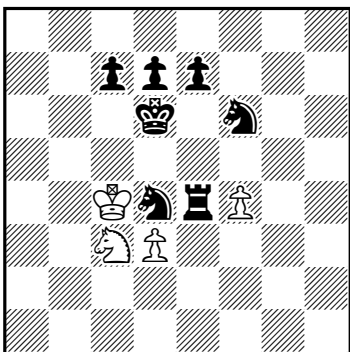
(5+2) 4.1.1.1 h#2

(302) Dmitry Grinchenko
 Ucrania



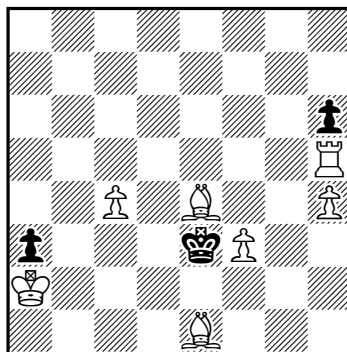
(3+6) 3.1.1.1 h#2

(303) J. A. López Parcerisa
 Barcelona



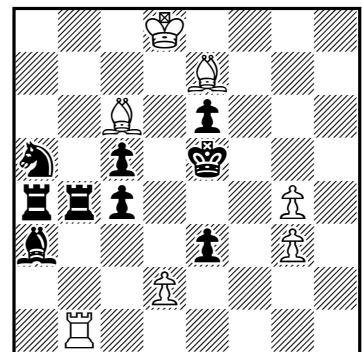
(4+7) 2.1.1.1 h#2

(304) J. A. López Parcerisa
 Barcelona



(7+3) 2.1.1.1 h#2

(305) J. A. López Parcerisa
 Barcelona



(7+9) 3.1.1.1 h#2

Soluciones: (270) Vyacheslav K. Pilchenko, Valery Shanshin: 1.Cf2! [2.Cce4#] 1...Rd4 2.Ccd1#, 1...Rd6 2.Cb5#, 1...Rxf6 2.Cd5#, 1...Ab5,Ad5 2.Cg4#. **(271)** Barry P. Barnes: 1.Te6! [2.Te5#] 1...Rc5 2.Dg5#, 1...Axe6 2.Tf5#, 1...Rxe6 2.Dxf7#. **(272)** Miguel Uris: 1.c4? [2.Td5#] 1...Td4!; 1.Cxb6? [2.Td5#] 1...Ta5!; 1.Ab3? [2.Td5#] 1...Tc4!; 1.Ted8? [2.Td5#] 1...e6!; 1.Dxf3? [2.Td5#] 1...Te4!; 1.Rc6! [2.Td5#] 1...Td4 2.cxd4#, 1...Tc4+ 2.Cxc4#, (1...Cf6 2.Tdxe7, Texe7#). **(273)** Miguel Uris, 1.Cxc2? [2.Td4#] 1...Cb3!; 1.Ce2? [2.Td4#] 1...Ad3!; 1.Cb3? [2.Td4#] 1...cxd2!; 1.Cf3? [2.Td4#] 1...Td1!; 1.Cf5? [2.Td4#] 1...Ce6!; 1.Ce6? [2.Td4#] 1...Axe5!; 1.Cc6! [2.Td4#] 1...Cb3 2.Axc2#, 1...Ce6 2.Dxh7#, 1...Ad3 2.Te2#, 1...Td1 2.f3#, 1...cxd2 2.Te3#. **(274)** Miguel Uris: 1.Ad5! [2.Dc5#] 1...Axd5 2.Cxb5#, 1...Af5 2.De5#, 1...Ag6 2.De6#, 1...Txd5 2.Db6#, 1...Rxd5 2.Dd4#. **(275)** Luis Gómez Palazón: 1.Ab8? [2.De5,Dxf4#] 1...Cd3!; 1.Cb3? [2.Cc5#] 1...Dg1!; 1.Ce2? [2.Dxf4#] 1...hgx5!; 1.Cc6! [2.De5#] 1...e5 2.Dg6#, 1...Cd3 2.Tc4#, 1...Cc4 2.d3#, 1...Cb4+ 2.Cxb4#, 1...Cxc3+ 2.Cxc3#. **(276)** Bruno Colaneri: 1.c4? [2.Dd4,Dd5#] 1...Axc4 2.Dd4#, 1...Txc4 2.Dd5#, 1...Td3!; 1.e3! [2.Dd3,Df4#] 1...Axe3,Tf3 2.Dd3#, 1...Txe3,Txg2,Dxg2 2.Df4#. **(277)** Bruno Colaneri: 1.Cf4? [2.Cfg6#] 1...Af7!; 1.Ch4! [2.Chg6#] 1...Af7 2.Cc6#. **(278)** Bruno Colaneri: 1.Rxb3? [2.Ac2#] 1...Ae6+!; 1.Cxd4! [2.Ae2#] 1...Ag4 2.Ce6#, 1...Txd4+ 2.Txd4#. **(279)** Bruno Colaneri: 1.cxd5! [2.Dc4#] 1...Dxd5,Axd5+ 2.Cb3#, 1...Dxg4 2.Dc3#. **(280)** Bruno Colaneri: 1.Cf1? [2.Cg3#] 1...De1 2.Cc5#, 1...Dxc4!; 1.Cg4! [2.Cf6#] 1...Dxe5 2.Cc5#. **(281)** Bruno Colaneri: 1.Ca6! [2.Cc5#] 1...Ad4 2.Da8#, 1...Td5 2.Dh4#, 1...Ab4 2.Te3#. **(282)** José Antonio López Parcerisa: 1.Ah7! [2.Dg6#] 1...Cb5,Cc8 2.D(x)b5#, 1...Axe5 2.Cxe5#, 1...Th6 2.Txh6#, 1...Dc2 2.Cd4#, 1...Dd3 2.Cxd3#, 1...d4 2.Ae4#. **(283)** José Antonio López Parcerisa: 1.Tb4! [2.Ac4#] 1...Cxb4 2.Cc3#, 1...Cxe5 2.Dxe5#, 1...Cxb6 2.Cxb6#, 1...Axe3+ 2.Cxe3#, 1...Ad3,Tc1,Txf1,Td4+ 2.T(x)d4#, 1...Td3 2.e4#, 1...cxb5 2.Da8#. **(284)** José Antonio López Parcerisa: 1.Cc6! [2.Td4#] 1...Cf3 2.gxf3#, 1...Axf6 2.Tf4#, 1...Ad7,Tcxc6 2.Dxh7#, 1...Texc6 2.Dd5#, 1...Td6 2.Cxd6#, 1...Td7 2.Dxe6#, 1...Dxc5 2.Cxc5#. **(285)** José Antonio López Parcerisa: 1.De6! [2.Dg4#] 1...Cf5,Tff5 2.Cxe5#, 1...Af4 2.Txf4#, 1...Thf5,Tg5 2.Cxh4#, 1...Tf4 2.Dh3#, 1...Dxe6 2.Cd2#. **(286)** José Antonio López Parcerisa: 1.Ac1! [2.Aa3#] 1...Ac6+ 2.Txc6#, 1...Dh4+ 2.Ceg4#, 1...Dxe5+ 2.Txe5#, 1...Db7+ 2.Cc6#, 1...Cc2,Cd3 2.Cf(x)d3#. **(287)** Alberto Armeni: 1.Ce6? [2.Cc5,Cg5#] 1...hgx4!; 1.g7? [2.Dg6,Dh7#] 1...cxd2!; 1.Dg5? [2.Df5#] 1...hgx4 2.Dxg4#, 1...cxd2!; 1.Df8? [2.Df3,Df5#] 1...d3 2.Dxb4#, 1...hgx4!; 1.Cf7? [2.Cg5,Cd6#] 1...cxb2!; 1.Cb7! [2.Cc5,Cd6#] 1...hgx4,Cd3 2.Cd6#, 1...Cc6 2.d3#, 1...d3 2.De3#, 1...cxb2 2.Cc5#. **(288)** Alberto Armeni: 1.Ca7? [2.Cxc6#] 1...Ae4 2.Txe4#, 1...Df3,Db5,Da6 2.C(x)f3#, 1...Dg2!; 1.Dd2! [2.Dxd6#] 1...Cf7 2.Cxf7#, 1...Ad3 2.Dc3#, 1...Td3 2.Te4#, 1...Dd1,Dd3,Dxb5 2.Df4#, 1...Dxf6+ 2.Axf6#, 1...c4 2.Dd4#, 1...d5 2.Ac7#, 1...cxb5 2.Dd5#. **(289)** Luis Miguel Martín: 1.Tg2 Ad4 2.Rg1 Te1#, 1.Ad6 Te1 2.Re5 Ad4#. **(290)** Luis Miguel Martín: a) 1.Te4 Td7 2.Cf6 Axc7#, b) 1.Td5 Af2 2.Df6 Te1#. **(291)** Luis Miguel Martín: a) 1.Tg6 Tf1 2.Cf6 Cf7#, b) 1.Ac3 0-0 2.Td5 Cc6#. **(292)** Luis Miguel Martín: 1.Cb3 Aa7 2.d2 De2#, 1.Cd7 Ta5 2.e5 Dg6#. **(293)** Miguel Uris: a) 1.Df3 Ae6 2.Dxf6 d4#, b) 1.Txc5 Cc6+ 2.Rd5 Td4#, c) 1.Ac4 d4+ 2.Rd5 Ac6#, d) 1.Cxf6 Td4 2.g4 Cc6#, e) 1.d4 d3 2.Rd5 Txg5#. **(294)** Miguel Uris: 1.Rd4 f8=D 2.Ae5 Dc5#, 1.Ae3 f8=C 2.Rf4 Cxg6#, 1.Rd6 f8=T 2.Ae5 Td8#, 1.Rxf6 f8=A 2.Ae5 g5#. **(295)** Miguel Uris: 1.Df5 Tb3 2.d5 Te3#, 1.Tf3 Txd7 2.Df5 Td4#, 1.d5 Txf7 2.Dd3 Tf4#, 1.Dd3 Tb5 2.Tf3 Te5#. **(296)** Luis Zaragoza, Miguel Uris: a) 1.Ad4 Cf2 2.Cd7 Ag8#, b) 1.Af5 Cc2 2.Ae6 e4#, c) 1.Cd4 Af5 2.Cbc6 Cb6#, d) 1.Ad4 Cg6 2.Re4 Ce7#. **(297)** Miguel Uris, Luis Gómez Palazón: 1.Cc5 Cd2 2.Rd5 Ae4#, 1.Ac5 Th6+ 2.Rd5 Cb6#, 1.Tc5 Ce5+ 2.Rd5 c4#. **(298)** Miguel Uris, Luis Miguel Martín: a) 1.Cg8 gxf7 2.Rg6 fxg8=D#, b) 1.Re6 Ag4+ 2.f5 exf6 a.p.#, c) 1.Re4 Af3+ 2.Rd3 0-0-0#, d) 1.Rg4 Txf4+ 2.Rh3 Af1#. **(299)** Anton Bidlen: *1...Aa3 2.Re3 Axc5#, 1...Tc2 2.Td5 Tc4#; 1.Tc4 dxc4 2.Re4 Tf4#, 1.Txb5 Tc2 2.Td5 Tc4#. **(300)** Anton Bidlen: 1.Cxd4 Tc6 2.Ae6 Tc5#, 1.Af5 Tb7 2.Re6 Ag8#, 1.Aa6 Txc6 2.Ac4 Td6#. **(301)** Carlos A. Grassano: 1.Td6 Tf7+ 2.Re6 Cg5#, 1.Txg6 Cg5 2.Rf6 Tf7#, 1.Re4 Ch4 2.Txf4 Te7#, 1.Rxg6 Cf8+ 2.Rh6 Th7#. **(302)** Dmitry Grinchenko: 1.Dc4 Re3 2.e6 Ae4#, 1.Rc4 Re4 2.Ab4 Ad3#, 1.Re6 Rg4 2.Ad5 Af5#. **(303)** José Antonio López Parcerisa: 1.Cc6+ d4 2.Te6 Cb5#, 1.Ce6+ Rb5 2.Cd5 Cxe4#. **(304)** José Antonio López Parcerisa: 1.Rd4 Rb3 2.a2 Af2#, 1.Rf4 Tg5 2.h5 Ad2#. **(305)** José Antonio López Parcerisa, 1.Cb3 Te1 2.Cd4 Txe3#, 1.Ab2 Th1 2.Ad4 Th5#, 1.Rd4 Tb3 2.e5 dxe3#.

180 years since the foundations of the modern problem were laid down, or the story of how maestro Pierre Auguste d'Orville came ahead of his time

Mykola Cherniavskyi - Lviv, Ukraine

Andriy Frolkin - Kyiv, Ukraine

Pierre Auguste (or Peter August) d'Orville (May 5, 1804 – November 11, 1864) was a German living in Antwerp, where he studied as a painter at the local Academy. However, he is known to the world primarily as a chess composer who made a considerable creative contribution to the development of the chess problem. He and Horatio Bolton were the first composers to focus on attractive-looking, light positions instead of heavy ones, with the sides having equal forces, which was fashionable at that time. That was, in itself, a non-stereotyped approach and a specific vision of the future of the chess problem. As Gary Kevin Ware succinctly put it, *“The first composer to break with tradition was August D'Orville. Economy of white force – all pieces taking part in the play – had long been understood. D'Orville sought economy of black force, abandoning the idea of constructing a game-like position, and he provided model mates, rare before his time. Thus, after a long period of mere stratagems and tricks, often using special stipulations, problems emerged as an art form. However, D'Orville also composed many problems of an older kind”* [ref.1].



Pierre August D'Orville (1804–1864)
Begründer moderner Kompositions-kunst
D'Orville 1842

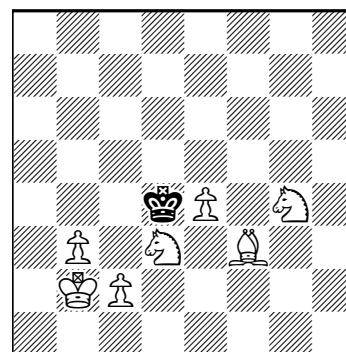
Fig 1. Pierre Auguste d'Orville, from ref. [2]

In this connection, scholars often quote d'Orville's problem 1, which was published on the title page of *Le Palamède* in 1837. That magazine, edited by Louis Charles Mahé de Labourdonnais, was probably the only one at that time to publish chess problems more or less regularly. Solution 1: 1.Sge5! Ke3 2.c3 Kd2 3.Sc4+ Kxd3 4.b4 Kxc4 5.Be2# with sacrifice of two knights and an ideal mate!

In those days, typical of an overwhelming part of problems were a check-giving and/or flight-taking key and superfluous black pieces creating a balance of forces characteristic of a “normal” game of chess; cooks occurred quite frequently. Contrary to that standard majority (29 compositions from 10 authors, including 19 problems by d'Orville, were published in *Le Palamède* in 1837), 1 is noted for an economical construction, a nice flight-giving key, a holistic concept and involvement of all pieces in the play. That was an entirely different interpretation of chess problem requirements – and it made the difference between d'Orville and all of his composing contemporaries 180 years ago.

As a rule, modern problems of this style have several variants; so one can look for a few more variants here as well, for example in the form of twins. Another ideal mate, albeit a less spectacular one, arises if Pc2 is deleted in the diagram position: 1.Sge6 Ke3 2.Kc2 Kd4 3.Sg6 Ke3 4.Sh4 Kd4 5.Sf5#. Moreover, Pe4 can be shifted to a4; this again allows us to enjoy an ideal mate: 1.Sde5! Kc5 2.Sc4 Kd4/Kb4 3.c3+ Kc5 4.b4+ Kxc4 5.Sge5#, the former key turning into the mating move. One more model mate is achieved after shifting Pb3 to f2: 1.e5! Kc4 2.Bc6 Kd4 3.e6 Kc4 4.Sge5+ Kd4 5.c3#. Furthermore, why not shift the wK from b2 to e1: 1.Ke2! Kc3 2.Se3 Kd4 3.Sc4 Kc3 4.Sa3 Kd4 5.Sb5# – featuring the white knight's long maneuver g4-e3-c4-a3-b5.

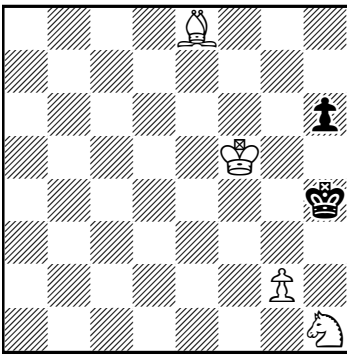
(1) Pierre Auguste d'Orville
Le Palamède, 1837



(7+1)

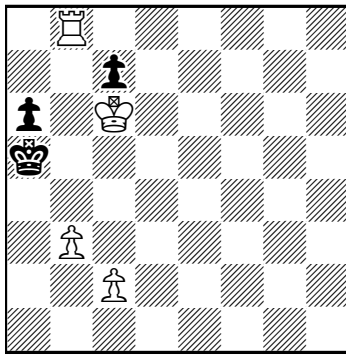
#5

(2) Pierre Auguste d'Orville
Le Palamède, 1837 (v)



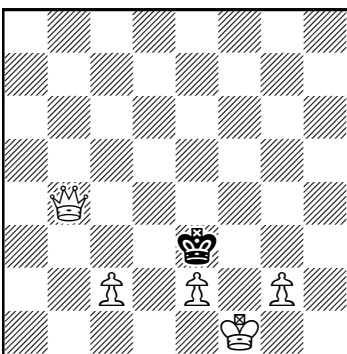
(4+2) #4

(3) Pierre Auguste d'Orville
Le Palamède, 1837



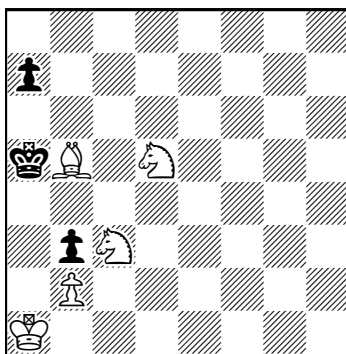
(4+3) #4

(4) Pierre Auguste d'Orville
Le Palamède, 1837



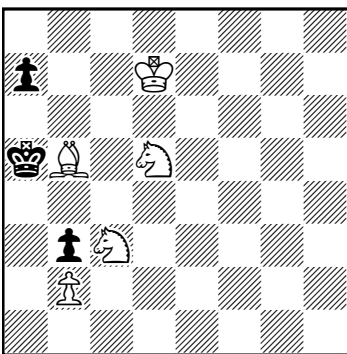
(5+1) #4

(5) Pierre Auguste d'Orville
Le Palamède, 1837



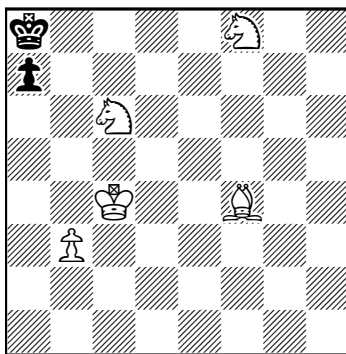
(5+3) #3

(5a) Pierre Auguste d'Orville
Le Palamède, 1838
v. Mykola Cherniavskiy



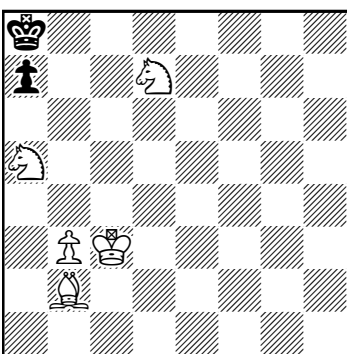
(5+3) #3

(6) Pierre Auguste d'Orville
Le Palamède, 1837



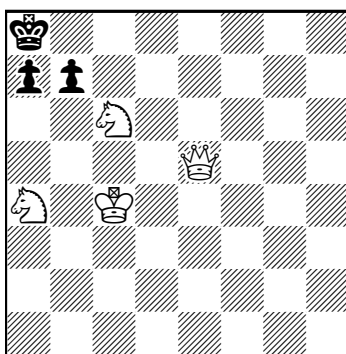
(5+2) #5

(6a) Pierre Auguste d'Orville
Le Palamède, 1837
v. Mykola Cherniavskiy



(5+2) #5

(6b) Andriy Frolkin
Original
after Pierre A. d'Orville



(4+3) #2

The above enhancement of content can be justified as an attempt to show the vast potential of the mechanism discovered by the author, without depreciating the significance of his concept.

The below series of problems by Pierre Auguste d'Orville shows that he deliberately complied with the requirements concerning chess composition that he can be said to have implicitly proclaimed.

The key in **2** is an active sacrifice: 1.Bh5!; it is followed by square vacation by the wK for the mate: 1...Kxh5 2.Sg3+ Kh4 3.Kf4 h5 4.Sf5#.

The moreover **3** features a rook sacrifice: 1.Rb6! cxb6 2.c3 b5 3.Kc5 b4 4.cxb4#. The c2-pawn can be shifted to d4 and then also sacrificed: 1.Kc5! c6 2.d5 cxd5 3.Rb4 d4 4.Ra4#.

In **4** the key 1.Qd6! provides the e4-flight: 1...Ke4 2.g4 Ke3 3.c3 Ke4 4.Qd4#. Once again a twin can be proposed – delete Pc2: 1.Qc4! – the d2-flight is provided; 1...Kd2 2.Kf2 Kd1 3.Ke3 Ke1 4.Qc1# – the white king has come to the square occupied by his black counterpart in the diagram position.

In problem **5**: 1.Bd7? a6 2.Sa2 bxa2 3.b4#, 1...Ka6!; mate is changed after 1.Bd3! a6 2.Bc2 bxc2 3.b4#. Here, the problem's content can also be somewhat enhanced by activating the white king. In version **5a**: 1.Sa2? a6 2.Bc6 bxa2 3.b4#, 1...bxa2 2.Kc6 a6, a1Q 3.b4#, 1...Kxb5!; 1.Bc6? a6 2.Sa2 bxa2 3.b4#, 1...Ka6! 1.Bd3! a6 2.Bc2 bxc2 3.b4#.

Some of d'Orville's problems had a flight-taking key; **6**, first published as its mirror image, is an example. 1.Sa5! A flight-taking key. 1...a6 2.Sd7 Ka7 3.Sb6 Kxb6 4.Bb8 Kxa5 5.Bc7#. In **6a**, the key is not flight-taking: 1.Kc4! a6 2.Be5 Ka7 3.Sb6 Kxb6 4.Bb8 Kxa5 5.Bc7#. The cornered king and the black pawn on its home square in the absence of

other black pieces in d'Orville's light position prompt a modern composer to make a retro rendition (6b): 1.Qb8(e8, h8)#? Black has no last move; 0...bxc6 1.Qc7! zz a5/a6 2.Sb6#; 0...b5+ 1.Qxb5! ~ (threat) 2.Qb8#.

There is an unpleasant dual in 7; but it can be easily eliminated – see 7a. Solution 7: 1.c3 Ka8 2.Lc6+ / La6 (dual) Ka7 3.Kc7 (3.Lb7) b5 4.Lb7 b4 5.cxb4 c3 6.b5 c2 7.b6#. Solution 7a: 1.c3! 1...b5 2.Kc7 Ka8 3.Sc6 b4 or 1...Ka8 2.Sc6 b5 3.Kc7 b4 and then 4.cxb4 c3 5.b5 c2 6.b6 ~ 7.b7#.

In 1842 Pierre Auguste d'Orville published a collection containing his 250 problems «*Problèmes d'Échecs composés et dédiés aux amateurs de ce jeu*» (Fig.1) – it is available at reference [2]. In this collection, he also usually, though not always, departs from the previously existing traditions. Next are three examples of that time.

Problem 8: 1...Ke6 2.Qd6#, 1.Bd3? ~ 2.Qd6#, 1...Ke6! – reversal 1, 1.Bd6? Kd4 2.Qc5#? 1...Ke6! 1.Bf6! Ke6 2.Qc6#. The famous German composer, an expert in miniatures, added Bh1 and Pg2 to avoid alternative first moves by the wK.

Problem 9 is a version of Ka1 Rd1 Bh3 Sg5 p.f3 – Kh2; 1.Se4! in which the content has been expanded: 1.Bf1? Kg1 2.Sg4 Kh1 3.Bh3, 1...Kg3#!; 1.Rd3! Kg1 2.Sg4 Kh1 3.Rd1#; 9b: 1.Kf5! Kxh3 2.Rd2 Kh4 3.Rh2#.

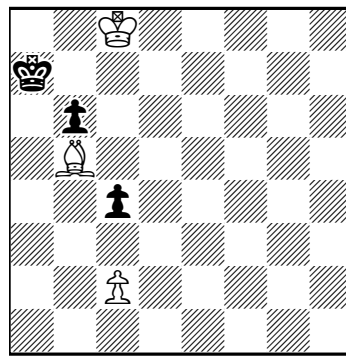
To complete this little review, here is the classical 10: 1.Se5! a5 2.Sc6 axb4 3.c4 b3 4.Sc2 bxc2 5.Bxc2#.

One hundred and eighty years ago the foundations of the modern problem were laid down. This was done by maestro Pierre Auguste d'Orville, whose composing vision and, most importantly, creative products were well ahead of his time.

References:

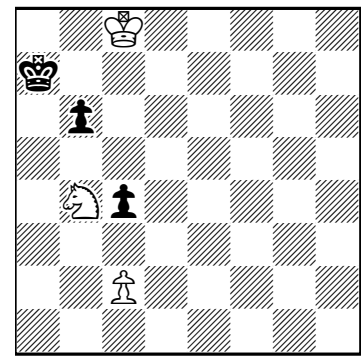
- [1] <http://www.chessproblem.net/viewtopic.php?t=837>
- [2] https://books.google.com.ua/books?id=iCkVAAAAYAAJ&printsec=frontcover&dq=Problemes+d%E2%80%99echecs&hl=en&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Problemes%20d%E2%80%99echecs&f=false

(7) Pierre Auguste d'Orville
Le Palamède, 1837



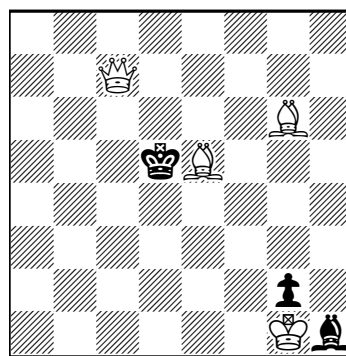
(3+3) #7

(7a) Pierre Auguste d'Orville
Le Palamède, 1837
v. Mykola Cherniavskiy



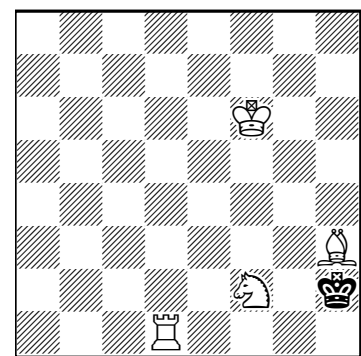
(3+3) #7

(8) Pierre Auguste d'Orville
Problemes d'Echecs, 1842
v. Werner Speckmann
Die Schwalbe, 1962



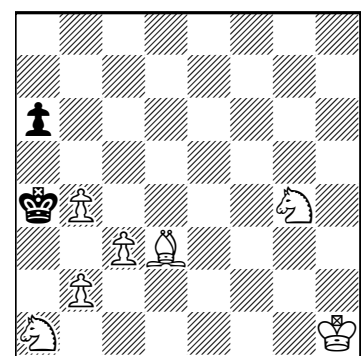
(4+3) #2

(9) Pierre Auguste d'Orville
Problemes d'Echecs, 1842
v. Mykola Cherniavskiy



(4+1) b) ♖f2→e4 #3

(10) Pierre Auguste d'Orville
Problemes d'Echecs, 1842

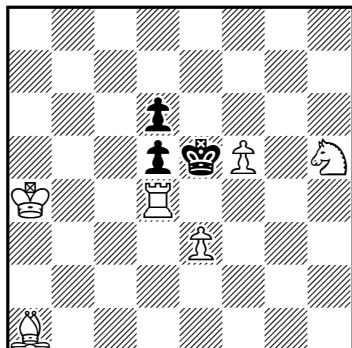


(7+2) #5

In relation to the short article published in the January issue on page 433 entitled 'An "uncooking" length record', Andriy Frolkin reports that he has been informed that his joint problem with Sergiy I. Tkachenko presented therein is not a record in the sense claimed in his short article; the current record problem by Satoshi Hashimoto published in *Probleemblad* can be found in the Chess Problem Database Server, PDB (P1000633), <http://pdb.dieschwalbe.de/>.

Galería de compositores españoles (XVIII)

Imanol Zurutuza

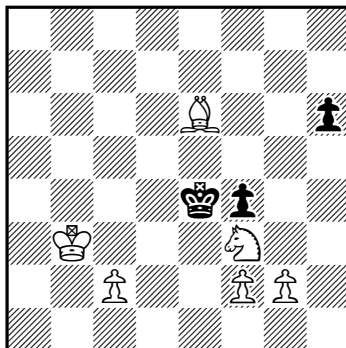
(1) José-S. FábregasTeoría y Práctica del Ajedrez,
1868

(6+3)

#4

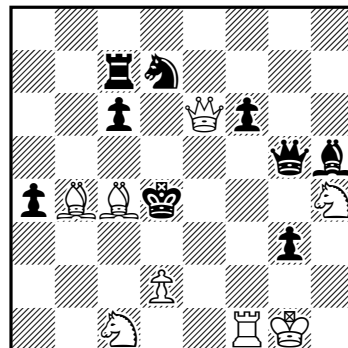
(2) Joaquín L. Vallejo

El Pablo Morphy, 1891



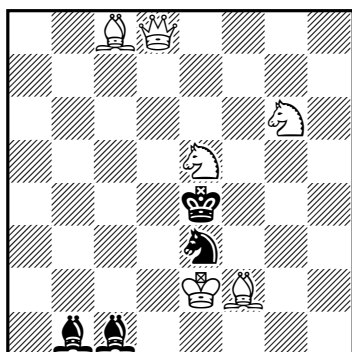
(6+3)

#5

(3) Eladio BarredaT.T. Club de Ajedrez de
Manresa, 1942 - Recom.

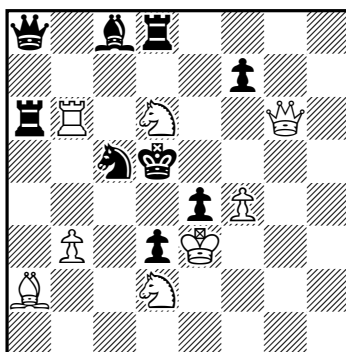
(8+9)

#2

(4) José IborraConc. para debutantes, SEPA,
1943-44 - 2º premio

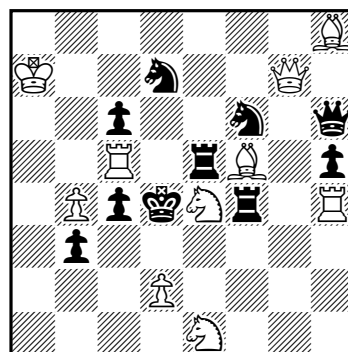
(6+4)

#2

(5) José SauraConc. para debutantes, SEPA,
1943-44 - 4ª mención de honor

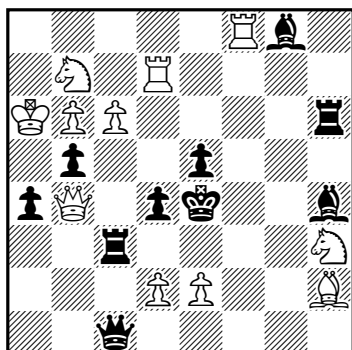
(8+9)

#2

(6) Antonio Romero Ríos6º T.T. SEPA, 1945-46
2º premio

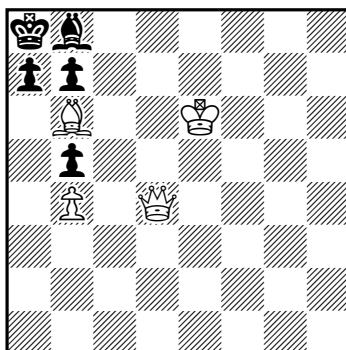
(10+10)

#2

(7) Julio Peris PardoL'Italia Scacchistica, 1949
3º premio

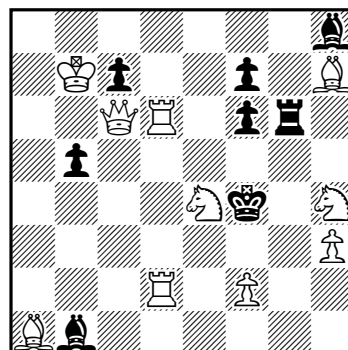
(11+10)

#2

(8) Juan Antonio SanchoProblemas, 1953
Recomendado

(4+5)

#3

(9) Francisco SalazarFederación Polaca de
Ajedrez, 1972 - 3º premio

(10+8)

#2

Soluciones: (1) José-S. Fabregas, Teoría y Práctica del Ajedrez, 1868, #4: 1.e4! dxe4 2.Td5+ Rxd5 3.Rb5 e3 4.Cf6#. (2) Joaquín L. Vallejo, El Pablo Morphy, 1891, #5: 1.Rc3! h5 2.Rd2 h4 3.Re1 h3 4.gxh3 Rxf3 5.Ad5#. (3) Eladio Barreda, T.T. Club de Ajedrez de Manresa, 1942, Recomendado, #2: 1.Ad3! [2.De4#] 1...Cc5 2.Ac3#, 1...Ce5,Dg4,Dxh4,Dg6,f5 2.Dd6#, 1...Af3,Ag6 2.C(x)f3#, 1...De3+ 2.dxe3#, 1...Df4 2.Txf4#, 1...Dd5 2.De3#, 1...De5 2.Dc4#, 1...Df5 2.Cxf5#. (4) José Iborra, Concurso para debutantes, SEPA, 1943-44, 2º premio, #2: 1.Cf7! [2.Cg5#] 1...C~ 2.Dd4#,

1...Cc2,Ad3+ 2.D(x)d3#, 1...Cd5 2.Cd6#, 1...Cf5 2.Ab7#. **(5)** José Saura, Concurso para debutantes, SEPA, 1943-44, 4ª mención de honor, #2: 1.Ce8! [2.Cf6,Cc7#] 1...Cxb3 2.Tb5#, 1...Ce6 2.Df5#, 1...Cd7,Txe8 2.Dd6#, 1...Ca4 2.b4#, 1...Cb7,Dc6 2.D(x)c6#. **(6)** Antonio Romero Ríos, 6º T.T. SEPA, 1945-46, 2º premio, #2: 1.Cc3! [2.Cf3#] 1...Ce4,Cg4,Tfe4 2.Ce2#, 1...Txe1,Te3,Te4 2.Dxd7#, 1...Texf5 2.Dg1#. **(7)** Julio Peris Pardo, L'Italia Scacchistica, 1949, 3º premio, #2: 1.Dxb5! [2.Dxe5#] 1...Af6,Th5 2.Cd6#, 1...Ad5,Te6 2.D(x)d5#, 1...Ag3 2.Cg5#, 1...Ac4 2.Cc5#, 1...Tg3 2.Cf2#, 1...Tc5 2.Dd3#. **(8)** Juan Antonio Sancho, Problemas, 1953, Recomendado, #3: 1.Dd8! 1...a6 2.Ac7 [3.Dxb8#], 1...a5 2.Aa7 [3.Dxb8#] Rxa7 3.Dxa5#, 1...axb6 2.Dh8 Ra7 3.Da1#. **(9)** Francisco Salazar, Federación Polaca de Ajedrez, 1972, 3º premio, #2: 1.T6d5? [2.Tf5#] 1...Axe4 2.Dxc7#, 1...Tg5!; 1.Dc1? [2.Te2#] 1...Tg1 2.Td1#, 1...Axe4+ 2.T2d5#, 1...Tg3!; 1.Dxc7? [2.Te6,T6d4#] 1...Tg5 2.Txf6#, 1...Axe4+ 2.T6d5#, 1...f5!; 1.T2d5! [2.Tf5#] 1...Tg5,Axe4 2.Dc1#.

Ejercicio de reconstrucción nº 18

José Antonio Coello Alonso

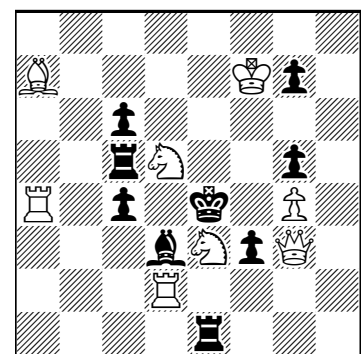
Con ligero retraso por motivos justificados, me llegó la reconstrucción 16 del amigo Jordi Breu, cuya versión coincidió con la mía y la de la mayoría de participantes, y añade otra versión que amplía el juego temático, con ahorro de material negro. Indico su posición, para que quede constancia de su trabajo, que me llegó cuando ya estaba montado el texto del anterior ejercicio, y fue imposible incorporar: [Blancas: Ra5 Db5 Tb6 Tf4 Ad8 Ac6 Ca7 Ca3 Pc5 Pf5 Pg5 Pd3 Pg3; Negras: Re5 Dg1 Tc8 Tc3 Ag7 Pf7 Pf6 Pb3 Pg2].

En cuanto al ejercicio 17, ha habido casi coincidencia total, mínimamente alterada por cuestiones de gusto personal. Han coincidido plenamente con el autor **(1)** los amigos Antonio Garofalo y Gerd Prahl. Con la única variación de situar el peón g7 en e7 para controlar f6, han coincidido Imanol Zurutuza, Miguel Uris y Hans Nieuwhart. Yo, personalmente, me inclino por este cambio, por considerarlo más natural, evitando peones doblados. Sorprende un poco la variación en el trabajo de Luis Gómez, que pierde economía al situar el rey blanco en e7, protegido por un alfil blanco en d7, misión que en el original tiene encomendada el peón c6, y que le obliga a incorporar un peón blanco en e6. En el resto coincide con los demás. Y por último, la versión de Manuel Sanz, que difiere del original al situar el Ce3 en e5, lo que le obliga a utilizar material negro que no sería necesario en su casilla original, resintiéndose su economía (9-12). Agradezco la colaboración de los siete participantes, y les felicito por su buen trabajo.

Facilito a continuación los datos que servirán de base para el ejercicio 18:

1.Tc3? (2.Cf3, Dxg7#) 1...bxc3 2.Dxc3#, 1...Cxe4!
 1.Cg4? (2.De3#) 1...Rxe4 2.Cgf6#, 1...Cxe4!
 1.Ce7? (2.Cf5#) 1...Cxe4 2.Ab6#, 1...Axe4 2.Dd6#, 1...g6!
 1.Cf4! (2.Ce2#) 1...Cxe4 2.Cf3#, 1...Axe4 2.Dxg7#, 1...Rxe4 2.De3#.

(1) David J. Shire
The Problemist, 1996
 5ª mención de honor



Su reconstrucción no ofrecerá mucha resistencia a tenor de las pistas facilitadas en las diferentes fases del juego.

Las soluciones deberán enviarse, antes del 31 de mayo de 2017, a José Antonio Coello Alonso: <jantoniocoello@gmail.com>.

Jordi Breu-90 Jubilee (h#2)

Chess problem composition tourney of helpmates in two moves of free theme. Originals must be sent before August 31, 2017. The director of the tourney is Imanol Zurutuza and the judge is Abdelaziz Onkoud. Originals should be sent to the email address sepa.problemas@gmail.com and will be published in the bulletin *Problemas*.

Desempolvando la hemeroteca (1)

Redacci3n

A trav3s de esta nueva secci3n de car3cter ocasional, rescataremos, adapt3ndolos e incluy3ndolos en nuestro bolet3n, art3culos y textos acerca del problema de ajedrez que han aparecido anteriormente en publicaciones peri3dicas que ahora pueden resultar de dif3cil acceso, pero que sin embargo no han perdido su inter3s para el aficionado actual. Si alguno de nuestros asociados tiene conocimiento de material apropiado para esta secci3n y desea colaborar, puede hac3rnoslo llegar a la direcci3n electr3nica sepa.problemas@gmail.com y ser3 oportunamente tomado en consideraci3n.

Joan Zaldo Zapirain

Antoni F. Argu3lles i Ferrer, *Butllet3 d'Escacs* 1982, n.30, p.48.

Aquest nom us pot semblar incongruent amb la norma seguida fins avui de fer con3ixer, fent-los populars, els noms dels problemistes de la nostra terra. Tolosa, Paluz3e, Mar3n, Puig i Puig, Novejarque, Peris i Puig Ambr3s, han trobat en el nostre Butllet3 d'Escacs, una p3gina per a escampar arreu la seva obra. Per3 Zaldo 3s un nom ben conegut en el m3n problem3stic des que en 1935, don3 senyals de la seva inspiraci3 i comen3a de compondre bonics treballs. Tenia, llavors, setze anys, i els que acab3vem de fundar la SEPA qued3rem ben sorpresos perqu3 sorgia un nou amic que ens venia a ajudar, i de qu3 no ten3iem cap refer3ncia. Nascut al pa3s basc el 18 de mar3 del 1919, de molt jove vingu3 a residir a Girona, i en aquella capital aprengu3 a jugar als escacs i va saber que la SEPA acabava de n3ixer.

I poca cosa m3s v3rem saber de la seva vida: tenia un car3cter ben retret i els contactes que amb ell establ3rem foren sempre per via postal. A la mort del segon president de la SEPA, Francesc Novejarque, ell va encarregar-se de redactar la r3brica que aquest gran mestre condu3ia al nostre Butllet3, sota el t3tol *Notas sobre el Problema*, i ho feu tan b3 que pr3cticament no s'hi trob3 difer3ncia. En diverses ocasions actu3 de Jutge dels nostres concursos i el seu nom fou a bastament conegut arreu del m3n, mereixent que els seus problemes fossin inclosos en els 3lbums triennals editats per la FIDE.

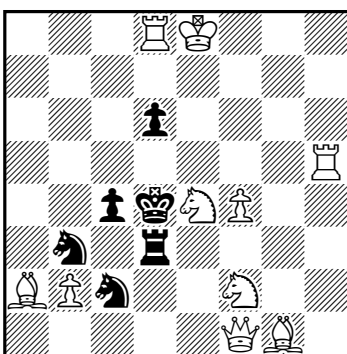
La seva activitat fou bastant intensa en els anys 40 al 58. No va poder saber-se el n3mero de composicions realitzades, a causa d'aquell esperit retret. El que s3 consta 3s que des de 1947, quan obt3 el Primer Premi en el Concurs de *Ajedrez Espa3ol*, fins a 1958, en qu3 deixa la composici3 a causa d'una greu malaltia cerebral que redu3 les seves facultats, havia aconseguit m3s de cinquanta distincions en torneigs internacionals, entre les quals hi havia set primers premis, set segons i cinc tercers.

Aquesta malaltia, que l'alluny3 de nosaltres, determin3 que el 16 de gener del 1963, mor3 a Girona mateix, als 43 anys, estroncant-se una vida problem3stica que tants triomfs ens feia esperar.

Heus ac3 tres de les seves millors obres.

(1) Juan Zaldo

Francia - Espa3a, 1956-57
1^a plaza

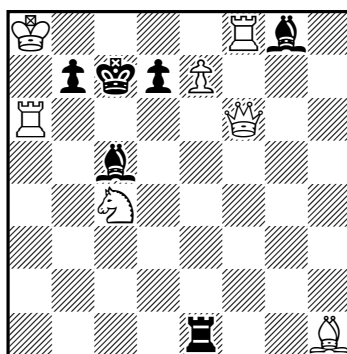


(10+6)

#2

(2) Juan Zaldo

T.T. Arbejder Skak, 1951-52
1^{er} premio

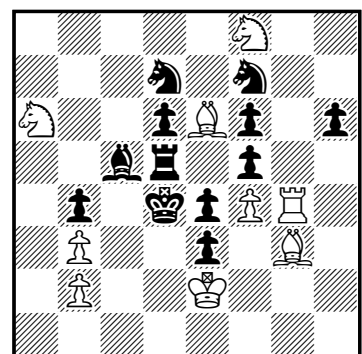


(7+6)

#2

(3) Juan Zaldo

Problemas, 1958



(9+12)

#3

(1) 1.Cxd6!, bloqueig. Comentari dels jutges A. Piatetsi i H. Albretch. Un problema magnífic. La clau introdueix un joc interessant de sis mats temàtics per bateria. El tema demanava presentar correcció negra combinada amb mats per una o més bateries blanques. Vegeu els bonics mats per auto obstrucció al Rei, en les jugades: 1...Te3+, Ce3 i Cc6; 2.Cd4, Cb6 i Cf6, i les apertures de línia blanca quan la Torre i el Cavall b3 juguen.

(2) 1.Cb6! Intercepcions simultànies per a les negres de línia blanca i negra, i obertura i tancament per les blanques, de línia blanca. Una magnífica realització. Si 1...Ae6 2.e8=C mat. Si 1...Te6 2.Cd5 mat.

(3) 1.Ah2, amenaça 2.Ag1 i 3.Axe3 mat. Si 1...Cb6 2.Cc7 etc. Si 1...Cde5 2.Axf7, etc. Si 1...Cfe5 2.Axd7, etc. Si 1...Te5 2.Tg1, etc. Immobilització de l'alfil i torre negres pels seus Cavalls, amb segones jugades blanques tranquil·les, és a dir, sense xec.

Ejercicio de restauración (16)

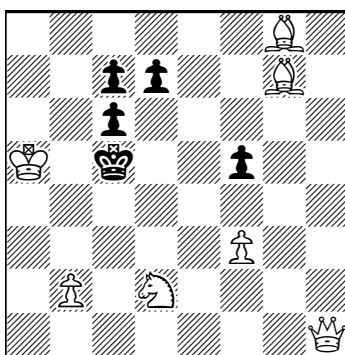
José Antonio Coello Alonso

En la propuesta de restauración del ejercicio 15, planteado en el anterior boletín, se ha producido la misma situación que en el 14, en el que ningún participante ha coincidido con mi propuesta, ni ha habido coincidencia entre las siete participaciones recibidas. En todas ellas se han eliminado los errores que contenía el problema, lo que vuelve a demostrar las distintas posibilidades que pueden existir para conseguir el mismo fin.

En el diagrama 1 reproduzco la posición original, que contenía cuatro soluciones no deseadas, además del trial en la defensa 1...d6. El diagrama 2 recoge la restauración que yo alcancé, que incorpora un caballo blanco y un peón negro, y que elimina todos los defectos, al tiempo que su condición de Meredith (8-6), cosa que no he podido evitar.

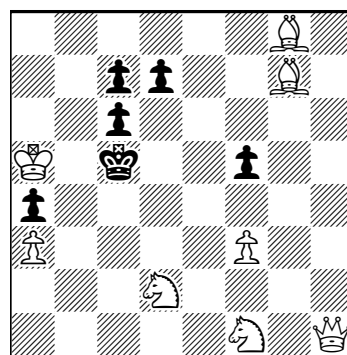
En materia económica coincide con la mía la posición de Luis Gómez, que en su versión cambia la ubicación de la dama, en vez de limitar su actividad. Interesante resulta su propuesta. Algún parecido tiene la versión de Miguel Uris (7-7), aunque pierde las defensas del peón de d7 y gana otras. No se ajusta a la idea del autor en su totalidad, pero no deja de tener ingenio su arreglo. También resulta económico (9-4) el trabajo de Imanol Zurutuza, aunque mueve toda la posición, pero respeta el juego en distintas casillas, por el desplazamiento masivo. También la posición de Hans Nieuwhart (10-6) ubica la dama lejos de su origen, pero mantiene el juego en su integridad. El trabajo de Gerd Prah1 (11-6) utiliza mucho peón blanco para sujetar la fogosidad de la dama, lo que afecta a su economía. Y Manuel Sanz envía tres versiones, la tercera casi coincidente con la de Prah1, y las otras dos con mejor economía (8-7) y (9-5). Con diferentes planteamientos consigue los mismos resultados; se ve que se ha tomado el asunto con mucho interés. Y dejo para el final la versión remitida por los amigos

(1) Konrad Bayer
Wiener Schachzeitung, 1888



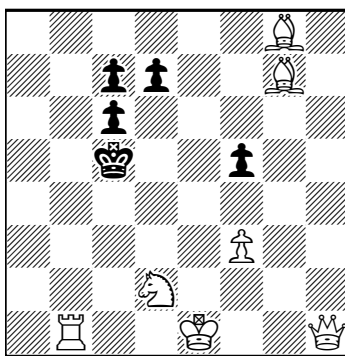
(7+5) #2

(2) corrección
José Antonio Coello



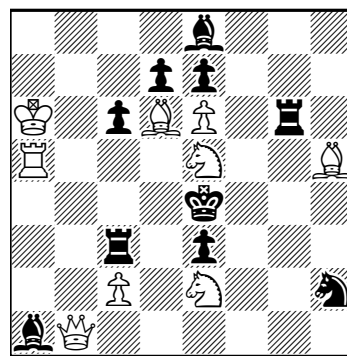
(8+6) #2

(3) corrección
Gaspar J. Perrone,
Ricardo Franceschini



(7+5) #2

(4) Milos Marysko
Problem, 1951



(9+10) #2

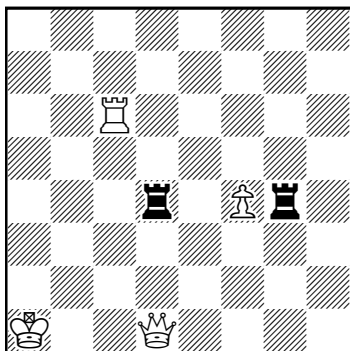
argentinos Gaspar J. Perrone y Ricardo Franceschini, que han sido los únicos que conservan la posición Meredith del autor (7-5), y recurren a una ingeniosa artimaña para sujetar la dama, dando distinta utilidad al rey blanco, e incorporan una torre para asumir el papel que tenía encomendado el rey. Por lo atractivo e ingenioso de su propuesta, la reproduzco en el diagrama 3. Aunque la posición es menos económica por el mayor valor de la torre incorporada sobre el peón eliminado, considero a esta versión restaurada como la más original de las propuestas.

Planteo, para finalizar, el ejercicio 16, objeto de restauración, que podemos ver en el diagrama 4. Esta versión inicial resultó insoluble, pues la solución 1.Cf7? fracasa por las refutaciones 1...Tg4! y 1...c5! El propio autor intentó corregir su obra y la versionó desplazando el Ah5 a g4 y añadiendo un peón negro en g5 [Blancas: Ra6 Db1 Ta5 Ad6 Ag4 Ce5 Ce2 Pe6 Pc2; Negras: Re4 Tg6 Tc3 Ae8 Aa1 Ch2 Pd7 Pe7 Pc6 Pg5 Pe3], y la publicó en *Die Schwalbe*, en 1952 —nº 8379—, pero su versión tampoco resultó muy afortunada, ya que contiene la doble solución 1.Dh1+, seguida de 2.Dxf3#. Y es a partir de esta versión frustrada que planteo la restauración a los lectores, para recuperar este Albino, cuya clave es 1.Cf7!, con la amenaza 2.Te5#, y buen juego secundario.

Las posiciones propuestas deberán enviarse, antes del 31 de mayo de 2017, a José Antonio Coello Alonso: <jantoniocoello@gmail.com>.

(1) Joaquim Crusats

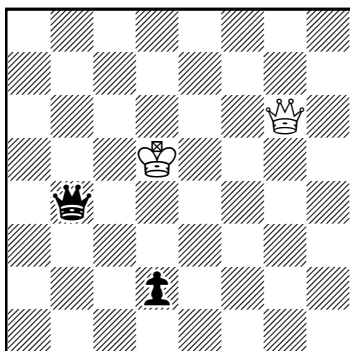
Original



(4+2+1) add the bK, then #½
2 solutions

(2) Andrew Buchanan

Original, after J. Crusats



(2+2+1) add the bK, then
h#0.5 (½b + ½w)
2 solutions

April fool's day: a case of 'split identity'

Joaquim Crusats

This year once again, in a light-hearted spirit, we offer a couple of joke problems to our readers for solving. Problems involving fractional moves have been often published in the past, based on e.g. performing only the first half part of castling, lifting a unit and keeping it in the air, promoting a pawn and not replacing it yet with a new unit on the board, and so on. Problems 1 and 2 in this mini-article use a different trick to define what one might understand by "half a move".

In the first problem (1) the bK has to be placed on the board in such a way that White can immediately deliver mate by performing only "half a move". Admittedly, there are many different ways in which the problem can be solved, depending on the ingenuity of the solver, but the intention can be unambiguously identified owing to the fact that there are two solutions which are meant to be complementary and, in addition, taking into account the Ockham's razor principle.

Once problem 1 is solved, in order to further confirm that the solver has seen the intended trick, the second problem (2) uses exactly the same definition of "half a move", but now in a diagram with a helpmate stipulation. Here both Black and White perform "half a move" to reach the checkmate position. Again the solutions are clearly complementary and easy to spot once the trick is known.

You can send your solutions along with any comments you might have to sepa.problemas@gmail.com. If you haven't seen the trick yet, the title of this mini-article can perhaps be helpful. Don't let these ladies make a fool out of you.

Recordatorio: reunión SEPA-2017, Vitoria-Gasteiz

Se recuerda a todos los socios que la junta general ordinaria del año 2017 se celebrará en el Gran Hotel Lakua, de Vitoria-Gasteiz, el próximo 29 de abril, sábado, a partir de las 17:00 horas. Pueden comunicarse al secretario los asuntos que se deseen incluir en el orden del día.

The parity effect outside of retros

Valery Liskovets - Minsk, Belarus

The parity argument is well known in the genre of retro-analysis. This theme is related, directly or indirectly, with the dichotomy “Whose move?” and has diverse forms of manifestation. Problem 1 is a typical and simple example (not the earliest one).

In 1 we do not know exactly how many moves have been made. But instead, we can figure out the parity of the total number of moves made by each side! Namely, it is an easy task to conclude that White has made an *even* number of moves (minimally 8 moves plus an indefinite number of two-move-long oscillations of his king and rooks plus even numbers of auxiliary moves made by each of his knights) while Black has made an *odd* number (minimally 7). Thus, the number of moves made by White differs from that made by Black; such parity mismatch is only possible if Black is to move. So, 1...Sbxc2#!, not 1.Sxc7#?? (illegal).

It is instructive, and useful for what follows below, to consider together with this position its appropriate twins. Shifting any rook to a neighboring square, we obtain a twin with the opposite verdict (both parities coincide) and the solution 1.Sxc7!. Shifting further one more rook, we return to the mismatched parities and thus to 1...Sbxc2!, etc. Two types of twins: *black* and *white*.

The parity argument as demonstrated above belongs exclusively to the retro world; for confirmation, one may address e.g. the definition given in the PDB and all ‘parity’ problems represented in it (currently about 80). Recently, however, I have discovered that something slightly resembling the foregoing dilemma, although less impressive and promising, can be found or composed in conventional orthodox genres. Namely, certain seldom *pendulum-like* *moremovers* with the choice of the key can be interpreted in the even-odd terms. Such is the spectacular 2 (one of the few moremovers (long, White minimal) composed by M. Velimirović, maybe his very first one).

Problem 2: 1.Ke1! e5 2.Ke2 e6 3.Ke1 e4 4.Ke2 e3 5.Ke1 e2 6.Kxe2 e5 7.Ke1 e4 8.Ke2 e3 9.Ke1 c6 ... 20.Ke2 a3 21.Ke1(!) e2 22.Kxe2 a2 23.Ke1 h5 24.g6 h4 25.g7 h3 26.g8=Q h2 27.Qg5#. Delayed and reciprocal zugzwang. A pendulum with oscillating wK. Wrong is 1.Ke2? ... 20.Ke1 a3 21.Ke2 a2(!) and no mate in six because of Pe3 and Ke1 (22.Ke1? h5! 23.g6 h4 24.g7 h3 25.g8=Q h2).

The key choice here is of quite a different nature than that in 1: lack of tempo-moves. At first sight this problem does not feature the parity dichotomy at all. But as above, it is fruitful to simultaneously consider sound twins. They are obtained by shifting or removing bPs a, b, and c (and e). For example:

b) bPa7→a6. #26: the same waiting oscillations solve but started now with 1.Ke2!. Further, e.g.

c) bPb7→b6. #25: again 1.Ke1. And so on. The general key-choice rule for all these numerous twins is parity depending:

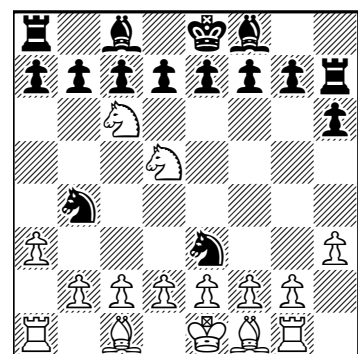
If such a twin is (properly) stipulated ‘#n’, where n is odd, then 1.Ke1, otherwise 1.Ke2.

Accordingly, all twins are divided into two types: *odd* and *even*. Similarly to 1, the play itself (forward in our case) is banal. In order to hide the parities and to make the whole process of solution more difficult, the following non-standard stipulation would be preferable:

Mate in the least sufficient number of moves.

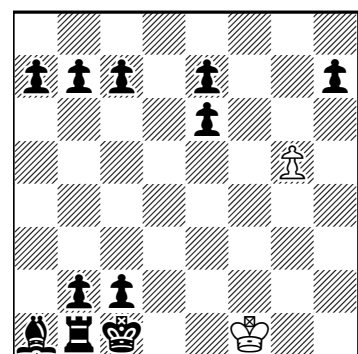
Now it will be the solver’s task to exactly calculate Black’s predicted moves, which is analogous to the exact (although avoidable) calculation of the minimal number of retro-moves. However, in contrast with the retro-prototypes (and less paradoxically), initially there is no possibility to

(1) Filip S. Bondarenko
Europe Echecs, 1964



(15+15) #1 (who?)

(2) Milan Velimirović
Rokada, 1978



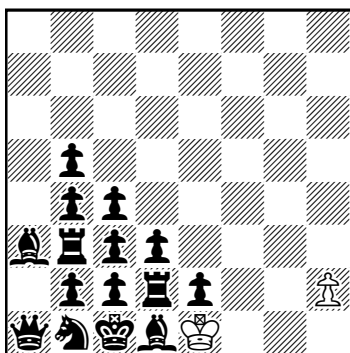
(2+11) C+ #27

differentiate between the two competing keymoves other than by testing them in a way. Then the solver can apply the established right key choice (specifically, 1.Ke1, as we saw above) to twins, provided he has caught the aforementioned simple rule. Moreover, the initial test can be simplified formally due to this rule: it suffices to fulfill it once on a twin with a shorter play. Therefore, in order not to ease the solver's job, it is practical to propose for solving the original problem (restipulated as indicated) together with a few even and odd twins that require rather long play (in our case, say, with both twins **b**) and **c**) indicated above). As for the required number of moves (the same, in fact, for the minimal number of retro-moves in **1**), its exact value, per se, unlike its parity, plays only the usual aesthetic role: a longer sequence of moves is perceived as being more impressive and harder to solve.

Strangely enough, among numerous pendulum-like direct-mate moremovers known to me Milan's problem is the unique one completely suitable for such an even-odd interpretation! The worthy pretender P1008527 (#23) by L.Borodatov seems to be unsound... Also, the famous moremover of Bláthy (**3**) can be interpreted in this spirit, but only more artificially.

Problem 3: 1.h3! Qa2 2.h4 Qa1 3.h5 Qa2 4.h6 Qa1 5.h7 Qa2 6.h8=S! Qa1 7.Sf7 Qa2 8.Sd6 Qa1 9.Sxb5 Qa2 10.Sd6 Qa1 11.Sxc4 Qa2 12.Sa5 zz Qa1 13.Sxb3#. Loss of tempo: 1.h4?. Reciprocal zugzwang. A pendulum with an oscillating bQ.

(3) Ottó Titusz Bláthy
The Chess Amateur, 1922
 version Rolf Uppström,
Springaren, 1999



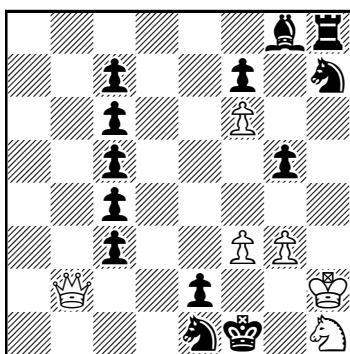
(2+15) C+ #13

Again, in order to highlight the keymove choice dilemma we could add the twin **b**) bQa2, #12 (and we would prefer to stipulate both 'Mate in the least sufficient number of moves'). The odd 13 implies the choice 1.h3, while the even 12 implies the right choice 1.h4.

The same idea can be implemented in selfmates. However, I have not succeeded in searching for a suitable published sample. The following problem was composed even before I found problem 2.

Problem 4: **a)** #21. 1.Qa1! c2 2.Qc1 c3 3.Qa1 c1Q 4.Qxc1 ... 19.Qa1 c2 20.Qc1! g4 21.f4 zz Sh7~# (or 2...g5 3.f4 c2 ... 20.Qa1 c2 21.Qc1 zz! Sh7~#, etc.). 1.Qc1?... 19.Qc1 c2! 20.?. Delayed and reciprocal zugzwang. Long tempo-play. A pendulum with an oscillating wQ (10 times); **b)** #18. Even; therefore 1.Qc1!, etc.; **c)** #19. Odd again: 1.Qa1!, etc.

(4) Valery Liskovets
Original



(6+13) C+

self mate in the least sufficient number of moves

- a) diagram
- b) – Pc4
- c) Pc4→c2

This is the longest version composed by me. For twinning in general we could delete any (but not all) black pawns c, and also shift any pawn onto c2 (with five exceptions terminating in 2 moves). The whole solution of **4a** consists of a huge number of lines ending in forced mates. All lines are dual-free: wQ always oscillates until the very end and wPf3 advances once immediately after g5-g4. Most of them are of full length, including lines with the move c7-c5, which switches the parity and thus enables c2-c1 by the last bP (±1 move). Digressing from the topic, we can enrich the problem by the following additional task:

d) How many full-length lines are there in the solution of **a)**? A puzzle of a mathematical nature (slightly unusual; cf. e.g. P1258898 in the PDB).

It would be interesting to find published examples or to compose new ones, preferably with more diverse and saturated solutions. Instead, let me suggest in conclusion a non-orthodox problem with a completely different but more restricted even-odd content.

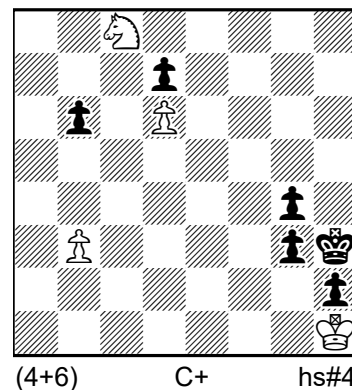
Problem 5: Helpselfmate in 4 moves: White starts and both sides cooperate for 3 moves until reaching a position solvable as selfmate in 1 move. 1.Sa7! b5 2.Sxb5 Kh4 3.Sd4 Kh3 4.Sf5 zz g2#.

Reciprocal zugzwang. Tempo-play. 1.Sxb6? Kh4 2.Sc8 Kh3 3.Se7 Kh4 4.Sf5/Sg6+?. 1.Se7? b5 2.Sd5 b4 3.Se7 Kh4 4.Sf5+? or 2.b4 Kh4 3.Sd5 Kh3 4.?. 1.b4? Kh4 2.b5 Kh3 3.Se7 Kh4 4.Sf5+?.

The solution can be interpreted here in the even-odd terms as follows: wS can get to f5 or g6 in 2 or 4 moves. Therefore, wPb3 must make an even number, 0 or 2, of tempo-moves, rather than the odd 1. This is just the opposite to bPb6, which must make 1 tempo-move (or 3 moves if this were possible), rather than 0 or 2. Jointly, both pawns possess $k=2$ moves to be exhausted. But since 2 is an *even* number, it cannot be partitioned into an *even* (for White) and an *odd* (for Black) summands! The same arithmetical argument but in the reversed form excludes solutions in 3 moves: any hypothetical 3-move solution would have contained 1 tempo-move of wP and 0 or 2 tempo-moves of bP (for comparison, the variation with wPb3 on b2 has a lot of solutions in 3 moves in agreement with $k=3=1+2$). This parity-based argumentation explains why all tries fail whereas the key succeeds. Of course it would be more convincing if it were implemented with a greater even number k to be partitioned (and better again, in a twinned form).

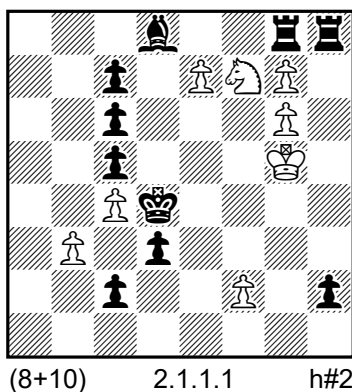
Linguistic corrections by Andriy Frolkin are gratefully acknowledged.

(5) Valery Liskovets
Original

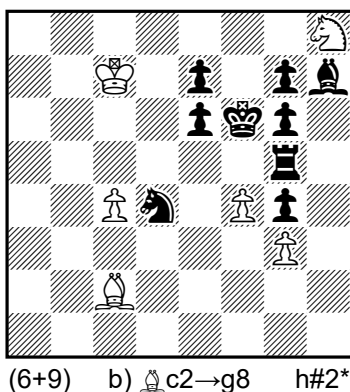


Recompensas Imanol Zurutuza

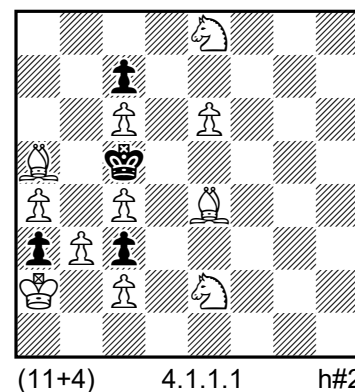
(1) Manuel Fernández Díaz
Jubileo V. Kirillov-65, 2016
4^a mención de honor



(2) Luis Miguel Martín
178° T.T. SuperProblem, 2016
1^{er} premio



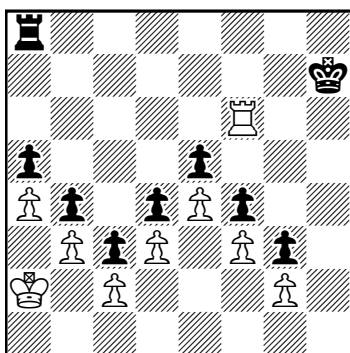
(3) Luis Miguel Martín
179° T.T. SuperProblem,
2016-17 - 1^{er} recomendado



Soluciones: (1) Manuel Fernández Díaz, Jubileo V. Kirillov-65, 2016, 4^a mención de honor: 1.c1=T gxf8=T 2.Tc3 Th4#, 1.h1=A exd8=A 2.Ae4 Af6#. Предварительный Феникс, то есть сначала превращается чёрная пешка, а затем белая пешка, превращаясь сама, забирает однотипную фигуру соперника. Есть маленькая погрешность: чёрная пешка превращается в белопольного слона, а уничтожается на d8 чернопольный слон. (Valery Kirillov) (2) Luis Miguel Martín, 178° T.T. SuperProblem, 2016, 1^{er} premio: a) *1...fxg5+ 2.Re5 Cf7#, 1.Ag8 ffg5+ 2.Re5 Cxg6#; b) *1...Cf7 2.Cf5 ffg5#, 1.Te5 Cf7 2.Cf5 fxe5#. “Excellent concept. Two different thematic pairs are united by change-function of moves Sf7 and ffg5. This change is combined with the TT theme very good. Solid and independent piece of art.” (Dmitry Turevsky) (3) Luis Miguel Martín, 179° T.T. SuperProblem, 2016-17, 1^{er} recomendado: 1...Cf4 (Cd4?) 2.Rd4 e7 3.Rc5 Ce6#, 1...Axc3 2.Rb6 Rxa3 3.Rc5 Ad4#, 1...Axc7 2.Rb4 a5 3.Rc5 Ad6#. 1...Cf6 (Cd6?) 2.Rd6 Ad5 3.Rc5 Ce4#. “bK star with switchbacks.” (author) “Pity that only one mate is model.” (Yuri Bilokin).

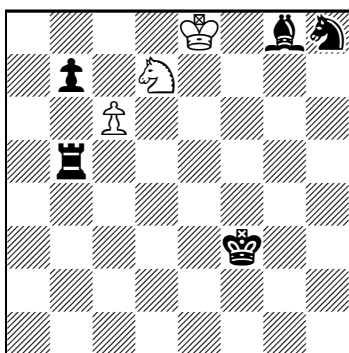
If you want to receive (stop receiving) each new issue of Problemas by email, free of charge, send an empty email message to “sepa.problemas@gmail.com” mentioning the word “subscription” (“unsubscription”) in the subject and you will be included in (excluded from) the distribution list.

(1) Josef Hasek
Ceskoslovensky Šach, 1937



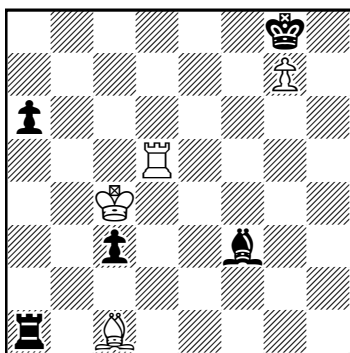
(9+9) =

(2) Ernest L. Pogosiants
?, 1984



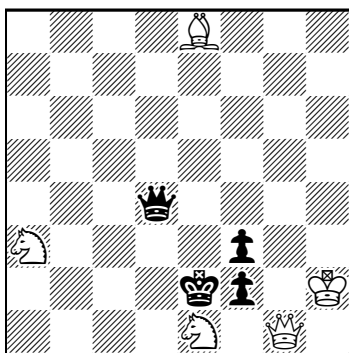
(3+5) =

(3) Vasily A. Sokov
64, 1937
3ª mención de honor



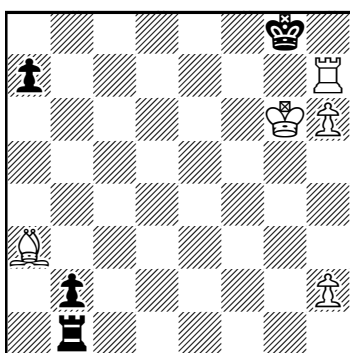
(4+5) =

(4) Grigory Slepyan
Shakhmaty i Shaskki v BSSR,
1980 - 1ª mención de honor



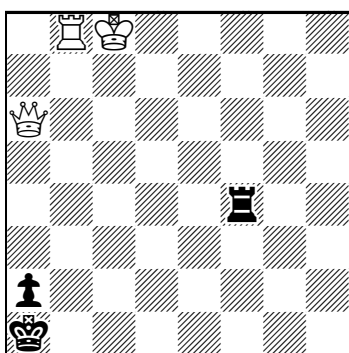
(5+4) +

(5) Nikolai Kralin
Szachy, 1973
3ª-4ª mención de honor



(5+4) +

(6) Paul Heuacker
Deutsche Schachblätter, 1938



(3+3) +

Selección de finales Pedro Cañizares

(1) Josef Hasek, Ceskoslovensky Šach, 1937: 1.Rb1! Th8 [1...Rg7 2.Th6! Rxh6 3.Rc1 Th8 4.Rd1 Rg5 5.Re2 (5.Re1) 5...Th2 (5...Th1) 6.Rf1] 2.Tf8! [2.Th6+? Rxh6 3.Rc1 Rg5 4.Rd1 Th2] 2...Txf8 3.Rc1 Tf6 4.Rd1 Th6 5.Re2 (5.Re1) 5...Th2 [5...Th1] 6.Rf1 Th1+ 7.Re2 Tg1 =. Una bonita maniobra para forzar el ahogado.

(2) Ernest L. Pogosiants, ?, 1984: 1.c7 Cf7 2.Re7 Cd6 3.Rxd6 Td5+ 4.Re7 Txd7+ 5.Rxd7 Ah7 6.Rc8!! b5 7.Rd7! b4 8.Rd6! Af5 9.Re5! Ac8 10.Rd4 b3 11.Rc3 Ae6 12.c8D Axc8 13.Rxb3 =. Bellísimo ejemplo de la maniobra Reti.

(3) Vasily A. Sokov, 64, 1937, 3ª mención de honor: 1.Tf5 Ag4 2.Tf8+ Rxg7 3.Tf1 Ae2+ 4.Rxc3 Axf1 5.Ab2 =. Una ilustración perfecta del bloqueo.

(4) Grigory Slepyan, Shakhmaty i Shaskki v BSSR, 1980, 1ª mención de honor: 1.Df1+! Rxf1 2.Ab5+ Dc4! [2...Rxe1 3.Cc2+] 3.Cxc4!! [3.Axc4+? Rxe1 4.Cc2+ Rd2] 3...fxe1D [3...Rxe1 4.Ce3] 4.Ce3+ Rf2 5.Cg4#. Una combinación sumamente original.

(5) Nikolai Kralin, Szachy, 1973, 3ª-4ª mención de honor: 1.Tg7+ Rh8 2.Tg8+ Rxg8 3.h7+ Rh8 4.Rh6 a6 5.h3 a5 6.h4 a4 7.h5 Tg1 8.Axb2+ Tg7 9.Axg7#. En este estudio podemos encontrar un ejemplo perfecto del valor del tiempo.

(6) Paul Heuacker, Deutsche Schachblätter, 1938: 1.Dh6! [1.De2? Tf8+ 2.Rc7 Txb8 3.De5+ Rb1; 1.Ta8? Tf8+ 2.Rb7 Txa8] 1...Tf8+ [1...Tc4+ 2.Rb7 Tb4+ 3.Rc6 Tc4+ 4.Rb5 Tc5+ 5.Rb6] 2.Rc7 Txb8 [2...Tf7+ 3.Rb6] 3.Dc1+ Tb1 4.Dc3+ Tb2 5.Dd4 Rb1 6.Dd1#. Una maniobra sencilla, pero muy instructiva.

José Antonio Coello-75 Jubilee (#2)

Chess problem composition tourney of directmates in two moves of free theme. Originals must be sent before August 31, 2017. The director of the tourney is Imanol Zurutuza and the judge is José Antonio Coello. Originals should be sent to the email address sepa.problemas@gmail.com and will be published in the bulletin *Problemas*.

Borrones de escribano (5)

José Antonio Coello Alonso

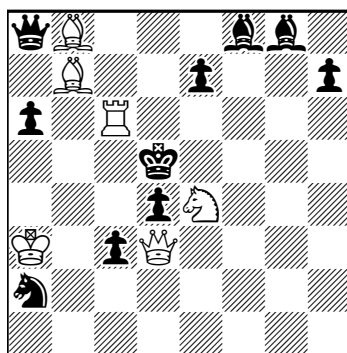
Una vez cerrada la anterior entrega de esta sección, me llegó la siempre interesante colaboración del amigo Jordi Breu, que por motivos conocidos no pudo llegar a tiempo para ser recogida en el anterior boletín. En su escrito hace referencia a sus propuestas de arreglo de los borrones nº 17, que ya quedó definitivamente cerrado con la reforma de Udo Degener, del nº 18, con su particular versión que cambia sustancialmente el original en vez de actuar sobre el defecto que lo destruye, según sus propias palabras, y del nº 21, al que también transforma sensiblemente. Le agradezco su colaboración, lamentando que en esta ocasión tampoco podamos contar con sus magistrales aportaciones, fruto de su experiencia en este campo de la restauración, y confío en volver a contar pronto con sus comentarios.

Sobre los borrones del anterior boletín, las mejoras a mis propuestas vienen de la mano del amigo valenciano Miguel Uris, que se está consagrando como un experto restaurador, como ya demostró con el nº 21 de la anterior remesa. En esta ocasión propone un arreglo más económico que el mío, con solo desplazar los alfiles a2 y b1 a las casillas b3 y c2, respectivamente, sin precisar ningún añadido, manteniendo el mismo material y el mismo juego. En el nº 31, como ya intuía en mi comentario, era previsible que se pudiera restaurar sin necesidad de utilizar la dama negra para evitar la demolición, y Uris lo ha conseguido situando el rey blanco en g3, exponiéndole a un jaque útil, y cambiando con ingenio la ubicación de la Te8 a f5. Los cambios mantienen la economía y respetan el juego virtual y real. Por su indudable interés, indico su posición, para dejar constancia de lo ingenioso de su arreglo, que mejora sensiblemente mi versión: [Blancas: Rg3 Df4 Tc2 Af8 Ad7 Cb5 Cc4 Pb4 Pb3 Pe3 Pg2; Negras: Rd5 Tf5 Td1 Ad8 Cg5 Ca2 Pa7 Pc7 Pg6 Pc5 Pe4]. Y, por último, en el nº 32 mejora también la economía de mi versión, situando el Ra6 en c6, protegiéndolo con un peón blanco en c7 y cambiando el Ca7 por un peón negro en a6. Le felicito por su buen trabajo con estos borrones y le animo, como al resto de seguidores a que participen en esta divertida e instructiva actividad, que pone a prueba la creatividad y demuestra las posibilidades de conseguir por distintos y variados medios llegar a un mismo fin.

Expongo a continuación una nueva serie de problemas, que en su día fueron publicados con demoliciones no detectadas, y que podrían haberse evitado con sutiles cambios, manteniendo la idea principal de sus autores. Al igual que en la anterior remesa, todos los problemas publicados obtuvieron su correspondiente galardón, indebidamente concedido.

El problema **33a** contiene la brutal demolición 1.Axa8!?, con varias amenazas a cargo de la Tc6, pieza móvil de la batería blanca, de la que su pieza base se ha liberado del control negro. La solución del autor es 1.Cd6!, clave biampliativa que amenaza 2.De4# y presenta cambios de mates sobre los jaques al blanco del planteo. La incorporación de dos piezas negras anula la demolición, según se refleja en el diagrama **33b**, que es posible pueda ser mejorada por la sagacidad de algún lector.

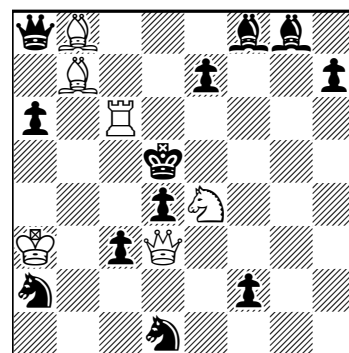
(33a) L. Tuhán Baranowski
Die Schwalbe, 1952
2º recomendado



(6+10)

#2

(33b)
corrección

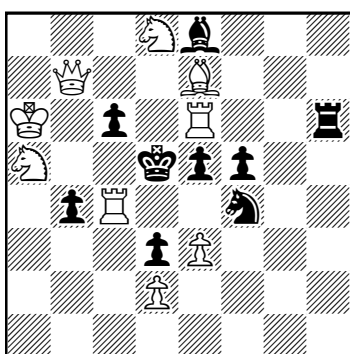


(6+12)

#2

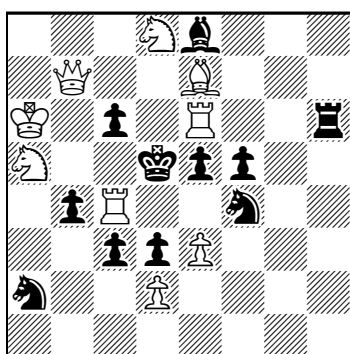
El juego completo de la solución del problema **34a** está basado en la triple captura del Pc6 por parte de la Tc4 y los caballos blancos. Solo es eficaz la captura por el Cd8, que amenaza 2.Txe5#, regresando a su casilla inicial tras 1...Rxe6 2.Cd8#. Este efecto *switchback* se repite en los ensayos con las otras piezas: si 1.Tcxc6? (2.Tc5#) 1...Re4 2.Tc4#, 1...Txe6!, y si 1.Caxc6? (2.Db5#) 1...Rxc4 2.Ca5#, 1...Cxe6! Natural-

(34a) Cor Goldschmeding
Schachbundes Tolna, 1966-67
 6ª-8ª menc. de honor ex aequo



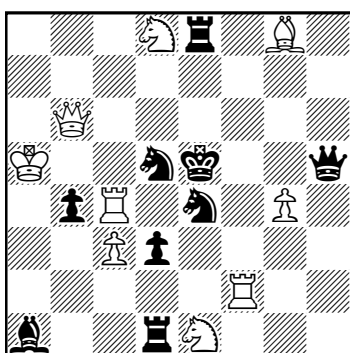
(9+9) #2

(34b)
 corrección



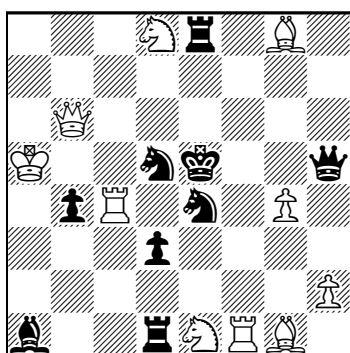
(9+11) #2

(35a) Leonid Zagoruiko
V. Protopopov
Smena, 1940
 1º premio



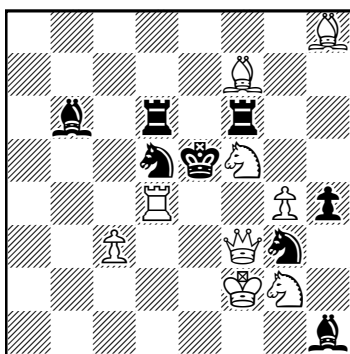
(9+9) #2

(35b)
 corrección



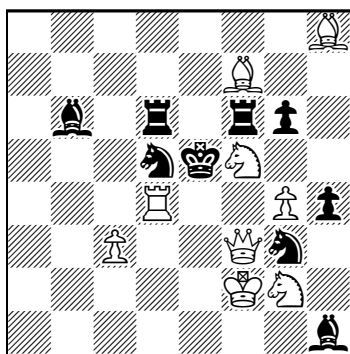
(10+9) #2

(36a) Halvar Hermanson
Problemmoter, 1955-I
 1º premio



(9+8) #2

(36b)
 corrección



(9+9) #2

mente, la prueba a cargo de la Te6 no es ensayo, por motivos obvios. Esa uniformidad estratégica en las tres fases del juego hizo a esta bella obra acreedora al premio, pero al juez se le pasó por alto la demolición 1.Dxb4!?, con triple amenaza. La reforma es relativamente sencilla, pero es preciso mantener el juego completo para que sea válida. Mi versión corregida se puede ver en el diagrama **34b**.

El tema Feldmann I realizado por la corrección negra de los caballos es el protagonista del excelente problema **35a**, cuya clave, 1.Td4!, introduce la amenaza 2.Txd5#. La huida del Cd5 y la desobstrucción del Ce4 originan un bello juego de Corrección Negra, y un buen juego secundario. Pero sus autores no consideraron la clara demolición con la brutal jugada 1.Txd4+, seguida de 2.Dd4#, que, de haber sido detectada por el juez, no le habría otorgado el galardón. Su reforma no ha resultado sencilla, ya que además de la adición de algo de material ha habido que hacer algún movimiento de piezas, pero el resultado ha merecido la pena, pues respeta todo el contenido y además añade una variante al rico juego secundario. Con el ligero cambio recogido en el diagrama **35b** estaría justificado el premio.

De nuevo vemos, en el diagrama **36a**, un primer premio indebidamente concedido a un autor, de muy reconocido prestigio, de quien publicamos en la página 412 del boletín 16 otro problema demolido cuyo arreglo no fue posible. Este sí tiene más de un arreglo para evitar la demolición 1.Axd5! (2.Df4#) 1...Txd5 2.Dxd5#, que el autor no vio ni tampoco el

juez que lo premió. La solución real tiene como clave 1.Cge3!, y como ensayo 1.Cfe3?, refutado por 1...Axd4! En ambas fases se amenaza 2.Cc4, con defensas de agradables efectos. Poco añadido hay que hacer para evitar la demolición, como el lector apreciará (**36b**).

Los autores del problema **37a** realizan un tema Banny con ensayos de amenaza y juego real de bloqueo. Si 1.Ac6? (2.Cc3#) 1...Cfxe3! y si 1.Ag6? (2.Cd6#) 1...Cdxe3! La clave, 1.Ra3!, deja a las negras bloqueadas, y cada movimiento permite mate. Las jugadas correctoras de los caballos son las refutaciones de los ensayos, a las que siguen en orden inverso sus jugadas iniciales, realizando un excelente Banny, con efectos simétricos sobre el eje de la columna e. No resulta fácil ver que la jugada 1.Dd2! también bloquea la situación y ninguna defensa negra impide el mate a la siguiente.

Su arreglo pasa por incorporar una pieza negra, que también debe estar bloqueada, y cambiar de ubicación dos peones. El resultado lo podemos ver en el diagrama 37b, al que no encuentro reforma más económica.

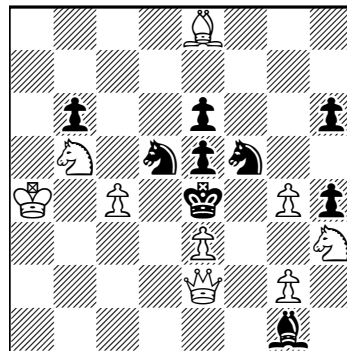
La solución del problema 38a es 1.Tf5!, con la amenaza 2.Ac5#, y con un atractivo juego defensivo con Corrección Negra del Cc4, con desclavada de la dama blanca y buenos efectos estratégicos. El resultado se ve empañado al contener la doble solución 1.Cxc3!?, con dos amenazas, 2.Txc4 y Td5#, que solo la defensa 1...Ce3 puede detener, a la que sigue el mate Pelle 2.De5#. La sola incorporación de una pieza negra (38b) convierte esta demolición en una atractiva prueba no temática, manteniendo íntegro el juego del autor.

De nuevo (39a) una obra altamente premiada, que contiene doble solución, con un agresivo jaque al negro que incomprensiblemente no consideró el autor. La jugada 1.Cd7+ Re6 2.Ad5 o Af5# deja arruinado el problema, y con una ligera modificación habría quedado correcto. La idea del autor es 1.Ad5!, que amenaza 2.Cd7#, invirtiendo el orden de las jugadas que causan la demolición, circunstancia esta que podría haber alertado al compositor para detectar la doble solución, fácilmente subsanable aprovechando la posición del rey blanco (39b).

Este elegante y económico problema (40a) contiene, tanto en su ensayo como en el juego real, unas claves *give & take*, con mates tras las fugas concedidas al rey negro, y mates cambiados a la defensa del peón. El ensayo 1.Dd3? se refuta con 1...Rf6!, y el juego real tiene como clave 1.Df2! Hubiera estado justificada la recompensa de no contener la doble solución 1.Ca6+, con mates tras las fugas concedidas, dual incluido en una de ellas. El arreglo es sencillo (40b), y tan económico que mantiene el mismo material y además añade un nuevo ensayo, que permite otro cambio de mate más —tras la defensa del peón e7— a los existentes en las otras dos fases.

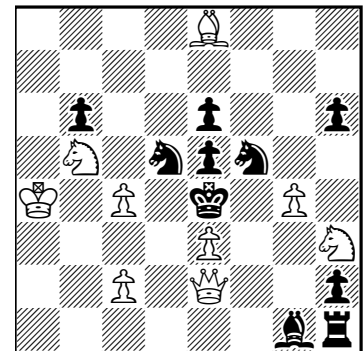
Confío en que esta nueva serie de borrones recuperados tenga entre los aficionados la misma favorable acogida que las que la han precedido.

(37a) Gobert A. Croes
P.C. Segaar
Probleemblad, 1944
 1ª-2ª plaza ex aequo



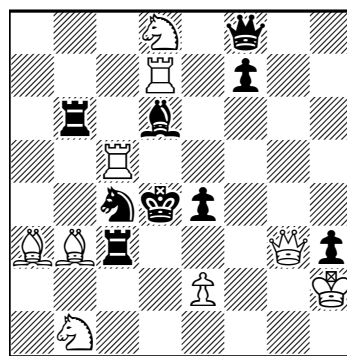
(9+9) #2

(37b)
 corrección



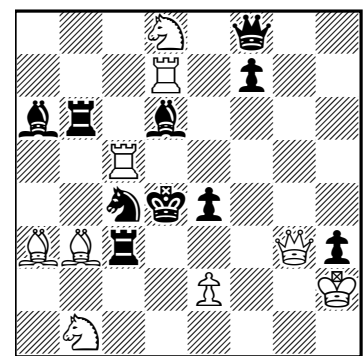
(9+10) #2

(38a) Nikolai Ivanovsky
 3^{er} T.T. *diagrammes*, 1975
 2ª mención de honor



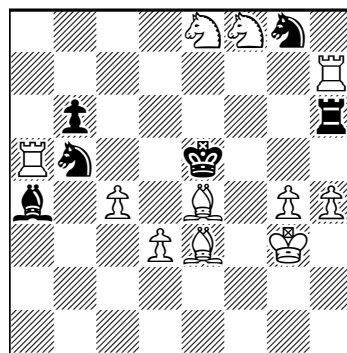
(9+9) #2

(38b)
 corrección



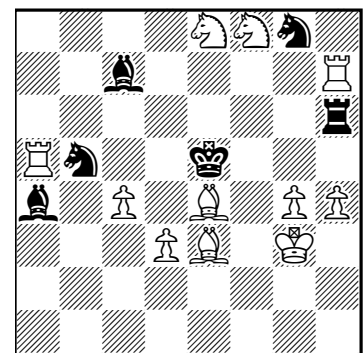
(9+10) #2

(39a) Svante Sandin
Springaren, 1951
 2º premio



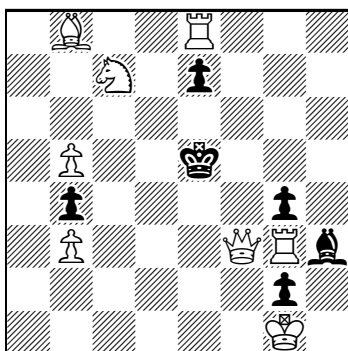
(11+6) #2

(39b)
 corrección



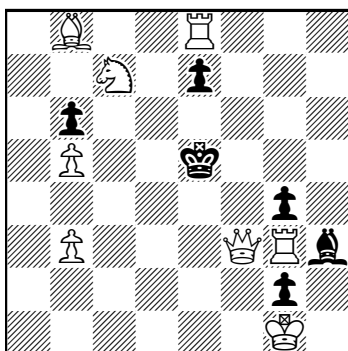
(11+6) #2

(40a) A.P. Tomilov
Leninsky Put, 1966-67
 1^{er} recomendado



(8+6) #2

(40b)
 corrección



(8+6) #2

Notas al margen: (33a) Otro arreglo válido sería añadir una torre negra en c1 y un peón blanco en d2, pero resulta más económico el mostrado en el diagrama 33b. **(37a)** Más económico sería desplazar el caballo de h3 a h1, el peón de h6 a g5 y el peón de g2 a c2, cambiando el peón de h4 por un peón blanco en g3, pero creo que el resultado no respeta en su integridad la idea del autor, al tener los mismos mates las defensas del alfil y perderse la del peón. **(40b)** El nuevo ensayo tras el arreglo [1.b4? 1...e6 2.Cxe6+, 1...gxf3!] contiene un

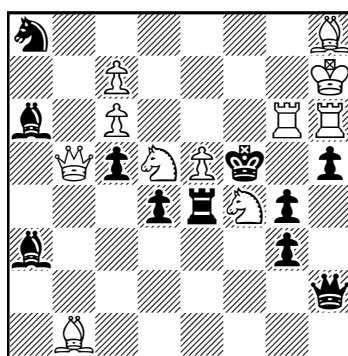
dual tras 1...Rd4, que se podría eliminar con la adición de un peón negro en g5, pero se trasladaría el dual al ensayo original, tras 1...Rf4.

Uno de mis problemas #2 favoritos

Joaquim Crusats

Cuando descubrí los temas modernos de mate en dos jugadas a través del libro “*Problemas de Ajedrez – Temas modernos*” de José Antonio Coello Alonso (Ed. Fundamentos, 1992), el tema Vladimirov (1.A? a!, 1.B?, b!, 1.X a,b 2.A,B#) me fascinó inmediatamente, sobre todo por la elevada complejidad técnica que supone idear un mecanismo que permita doblar el tema de una manera efectiva; y no digamos en forma ideal, como en el problema de M. Stojnić (1) a continuación.

(1) Mihailo Stojnić
Mat Plus 1998-1999
 1^{er} premio



(11+11) #2

La solución del problema 1 es la siguiente:

| | | |
|---------------------|--------------------|--------------------|
| 1.Ce2? [2.Ce7#] | 1.Cg2? [2.Ce7#] | 1.Df1! [2.Ce7#] |
| 1...c4 2.Cxd4# | 1...Dh4 2.Cxh4# | 1...c4 2.Cg2# |
| 1...Dxe2 2.Txh5# | 1...Dxg2 2.Txh5# | 1...Dh4 2.Ce2# |
| refutación 1...Dh4! | refutación 1...c4! | 1...Df2 2.Txh5# |
| | | 1...Axf1 2.c8=D/A# |

En un problema Vladimirov se trata de evitar que en los ensayos el movimiento clave de la solución aparezca como mate, lo que aquí se consigue, como en otros problemas precedentes, mediante una interferencia blanca en un ensayo (1.Ce2) y una interferencia negra (1...c4) en el otro. Resulta interesante observar la manera armoniosa en que cada refutación funciona solamente en su correspondiente ensayo y cómo tras la clave cada una ellas permite el mate solamente con su correspondiente jugada de ensayo.

Submission of original material for publication in *Problemas*

The Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA) welcomes the submission of any kind of original material related to chess problems for publication in its bulletin *Problemas*. SEPA is committed to a prompt evaluation and publication of all submitted material after the Editor’s approval. All original #2 and h#2 problems, which are accepted for publication, will participate in the current Jubilee composition tourneys announced elsewhere in this issue. All other original problems, of any genre, will only be accepted in the form of articles, however short, which include the author’s comments to the problem(s) and solution(s), along with e.g. comparisons with previously published material or detailed explanations of the themes shown in the problems aimed for non-specialists and newcomers to the field. Notice that these original problems will not participate in any tourney, but *Problemas* reserves the right to publish the reader’s comments about these originals in future issues. All original problems published in *Problemas*, regardless of whether or not they participate in any tourney, will eventually be submitted for inclusion in the WinChloe collection. For further information please contact with sepa.problemas@gmail.com.

Dead certain

Andrew Buchanan - Sha Tin, Hong Kong

The new Article 17A in the 2015 Codex of Chess Composition (see: <http://www.wfcc.ch/1999-2012/codex>) states:

Unless expressly stipulated, the rule of dead position does not apply to the solution of chess compositions except for retro-problems.

There are now over 100 dead position (DP) compositions by over 20 authors in PDB problem database (<http://pdb.dieschwalbe.de>). Retro composer and former FIDE arbiter, Igor Vereshchagin, observes that some DP enthusiasts (including me!) have used the terms "legal" & "illegal" in a looser sense than Laws Article 3.10, which states:

A move is legal when all the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9 [the moves of the pieces] have been fulfilled.

A move is illegal when it fails to meet the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9.

A position is illegal when it cannot have been reached by any series of legal moves.

He's right! Retro logic is unaffected, but precision suggests we term "prohibited" those moves and positions which are legal but can never happen because the game is, by article 5, already over. This applies not just to DP, but also to draws by 50 move, repetition and agreement, and even if the game ends by resignation! Only after checkmate and stalemate are there no further legal moves.

Two illustrative compositions follow. The amusing joke problem **1** was composed in 2001, but never published. Problem **2** is a recent retro recasting of a non-retro problem (*Problemesis* F310, 2004) that Art 17A had made unsound.

Solution (1): Pawns captured the two missing black units and the three missing white officers. bhP promoted and wbP was captured on its file. 1.cxb6+ Kxb6 2.a5+ K~= is forced stalemate, thus the current position is dead. Retractions were: 0...Ba5xb6+ -1.b5-b6+ Kb6-a7+ -2.c4-c5+, with the living alternative -2.cxd5. But these last 3 single moves were again forced hence the game already ended dead after c4-c5+. So the diagram position is three prohibited moves beyond reality!

The "Dead Men Walking" challenge is to make a longer retro sequence of prohibited moves (3 here), following a unique last move in the game (c4-c5+ here).

Solution (2): Black has 55 possible last moves, but only one, -1.e4xf3ep, allows h=1. (Popeye 4.75.) Retraction makes the problem "retro" (even were the retraction not e.p.) hence Art 17A turns on the DP rule. Now 1.b1=R! is alive. (1...f5 2. Rb2#/Rc1#) 1...KxRb1=.

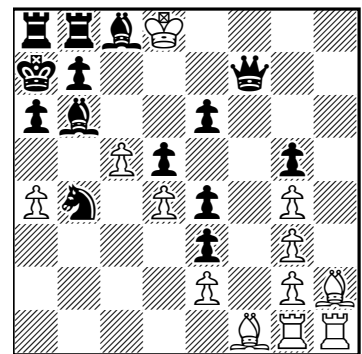
Tries: 1.b1=Q/B+? is dead because 1...KxQ/Bb1= would be forced; 1.b1=S? is dead because the options would be 1...KxSb1= or 1...f5 2.Sc3=/Ka2=; 1.Ka2? f5 and 1.exf3ep? exf3/Kb1 are not even stalemate.

The theme is "immediate forward Schnoebelen": a promoted unit is immediately captured, so it should not matter what kind of piece it is, and yet it does.

(1) Richard Stanley

Original

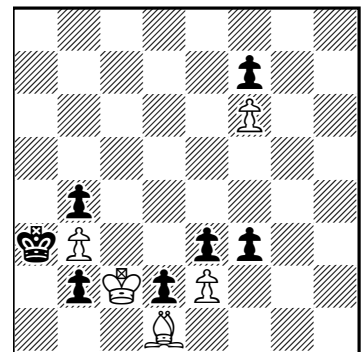
version Noam D. Elkies



(12+14) How near can a game come to this position?

(2) Andrew Buchanan

Original



(5+7) Black retracts a move, then h=1

Concursos ajenos

Redacción

Islam Kazimov - 65 JT, 2017 (#2, #3). The Azerbaijan Chess Composition Commission announces an International Composing “Islam Kazimov - 65” jubilee tournament for twomovers and threemovers (free theme). Judge: #2, #3 - Araz Almammadov (Azerbaijan). Send to tournament director: Vidadi Zamanov (Azerbaijan) vidadi_zamanov@mail.ru. Closing date: 31.05.2017.

Suleyman Abdullayev - 50 JT, 2017 (#2 - Miniature). The Azerbaijan Chess Composition Commission announces an International Composing “Suleyman Abdullayev - 50” jubilee tournament for miniature twomovers (free theme). #2 - Judge: S. Abdullayev (Azerbaijan). Send to tournament director: Elmar Abdullayev (Azerbaijan) abdullaev-elmar@bk.ru. Closing date: 31.05.2017.

Agshin Masimov - 55 JT, 2017 (Studies). The Azerbaijan Chess Composition Commission announces an International Composing “Agshin Masimov - 55” jubilee tournament for studies (free theme). Judge: Agshin Masimov (Azerbaijan). Send (please PGN) to tournament director: Elmar Abdullayev (Azerbaijan) abdullaev-elmar@bk.ru. Closing date: 31. 05. 2017.

Samir Badalov - 55 MT, 2017 (Studies) (13.02.1962- 25.08.2011). The Azerbaijan Chess Composition Commission announces an International Composing “Samir Badalov-55 MT” memorial tournament for studies (free theme). Judge: Muradkhan Muradov (Azerbaijan). Send (please PGN) to tournament director: Elmar Abdullayev (Azerbaijan) abdullaev-elmar@bk.ru. Closing date: 31. 05. 2017.

Emil Klemanič 50 JT. C 18.5.2017. Orthodox helpmates of any length having five phases are requested for the tourney. It is allowed to have multiple solutions, twins, zero positions, duplex, set play, theme tries and combinations of all listed possibilities. The five best problems, regardless of the specific distinction awarded, will receive 50 EUR each. The preliminary result will be published on SOKŠ webpage within 50 days since closing date. The entries should be sent to director’s address marek.kolcak@gmail.com, who will send them to the judge in the anonymized form.

Mečislovas Rimkus - 75 JT. C30-vi-2017. The Lithuanian chess composers` society announces a jubilee tourney Mečislovas Rimkus - 75. There are sections: #2, #3, #n, h#2, h#3, h#n. If there were a lot of miniatures – they will compete in another sections. The theme is free. Entries with diagrams must be sent by 1st of July, 2017, to Mečislovas Rimkus, Pušyno g. 1-2, LT-71215 Kriūkai, Šakių rj., Lithuania or by e-mail: rirkusm@gmail.com. Write your post address. The judge will be Mečislovas Rimkus. Prizes: Lithuanian books of chess composition. Every participant will receive a book by M. Rimkus.

e4 e5 "Gheorghe Ristea". C30-vi-2017. The "e4 e5" magazine announces the "Gheorghe Ristea-75" Jubilee Tourney #2 - formal tourney, free theme. Maximum number of entries per composer: 5. Closing date June 30th 2017. Judge: Jorge Marcelo Kapros. Send your compositions to www_chessplayer_ro@yahoo.com.

Jubilé Jamal Elbaz – 60. C 09-vi-2017. La Fédération Royale Marocaine des Echecs organise le jubilé 60 ans de Mr Jamal Elbaz. Une seule section Helpmat en 2 coups (h2#): Juge Zivko Janevsky. Vos inédit à MJ Elbaz: jamalelbaz3@gmail.com. Closing date 09/06/2017, anniversaire de Jamal Elbaz.

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>](mailto:sepa.problemas@gmail.com) con la palabra “suscripción” en el asunto. Ejemplar de distribución gratuita.