



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 31

Julio de 2020

Sumario:

Anunciado el 11th WCCT (<i>Redacción</i>).....	929
Dos nuevos libros para los amantes del problema (<i>J.Crusats</i>).....	935
Concurso Problemas 2020 (#2, tema libre, y h#2, temático) (<i>Redacción</i>)..	937
Introducción a las piezas de fantasía (<i>P.Cañizares</i>).....	943
Claves malas (2): clavada de pieza negra (<i>L.Gómez</i>).....	944
Stay at home to mate the disease (<i>A.Frolkin</i>).....	945
Recompensas (<i>I.Zurutuza</i>).....	946
Dual evitado en las refutaciones (<i>I.Zurutuza, M.Uris</i>).....	948
Concursos ajenos (<i>Redacción</i>).....	950
El Mate de Cordes (<i>J.M.Plantón, P.Cañizares</i>).....	951
Ejercicio de reconstrucción nº 31 (<i>J.A.Coello</i>).....	953
Borrones de escribano (18) (<i>J.A.Coello</i>).....	954
Two fairy retro problems for solving (<i>J.Crusats</i>).....	957
#R Chess: many mates but no captures (<i>C.Tylor, A.Frolkin</i>).....	959
Three antagonistic twomovers (<i>L.Lyons</i>).....	961
Selección de finales (<i>P.Cañizares</i>).....	962
Proceso de creación de un problema: Zagoruiko 3x2 (<i>L.Gómez, M.Uris</i>)..	965
Opciones de restauración (12): demolición temática (<i>I.Zurutuza, M.Uris</i>)	968

Anunciado el 11th WCCT

Redacción

El pasado mes de mayo fue anunciado el *11th World Chess Composition Tournament*, torneo de composición por países, que consta de ocho secciones, con temas bien definidos en cada una de ellas. La SEPA anima a todos los compositores españoles a participar en el equipo, cada cual según sus preferencias. Para cualquier aclaración o aportación, deberá contactarse con Miguel Uris, quien ejercerá de capitán del equipo.

A continuación, se reproducen los temas de cada sección, para su mayor difusión:

Sección A: mates en dos

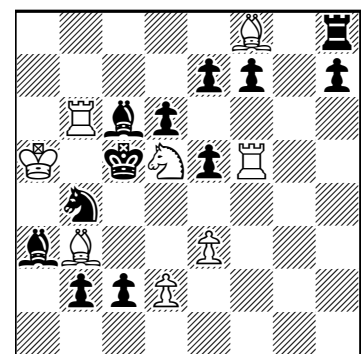
Tema: En un ensayo (o en varios) y en la clave, una pieza blanca (peones incluidos) desocupa una casilla que, en el juego de variantes defensivas o en la refutación, será ocupada por al menos dos piezas negras. La pieza temática blanca puede ser la misma en el ensayo (o ensayos) y en la clave, o distinta en cada caso. Los mates de las Blancas pueden ser el resultado de la propia ocupación o de otros perjuicios causados por las Negras a sí mismas.

Ejemplo A1

- 1.Cc7? [2.d4#] 1...d5 (temático) 2.Axe7#, 1...Cd5 (temático) 2.Ca6#, 1...Ad5! (temático)
 1.Cc3? [2.d4#] 1...d5 (temático) 2.Axe7#, 1...Ad5 (temático) 2.Ca4#, 1...Cd5 (temático) 2.Ce4#, 1...Cd3!
 1.Cxe7! [2.d4#] 1...d5 (temático) 2.Cg8#, 1...Ad5 (temático) 2.Tb5#, 1...Cd5 (temático) 2.Txc6#

(A1) Milan Velimirovic

T.T. Liga Problemista, 2005
7ª plaza

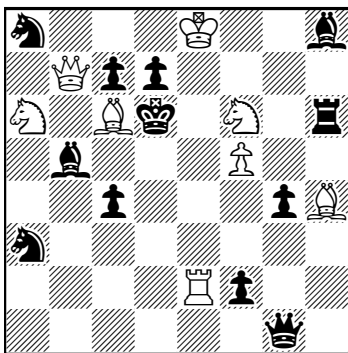


(8+12)

#2

(A2) Evgeny Permyakov

Jub. Batalla de Poltava-305,
2013-14 - 3^{er} premio

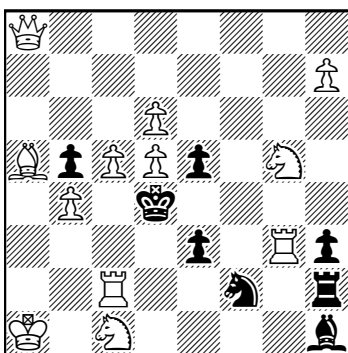


(8+12)

#2

(B1) Eeltje Visserman

The Problemist, 1955 (v)

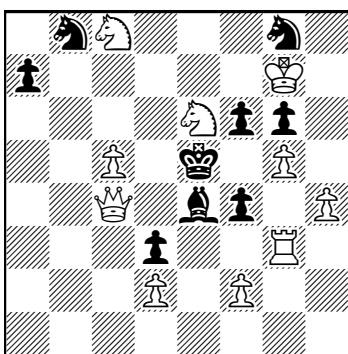


(12+8)

#3

(B2) Valentin F. Rudenko

Jub. Fizkultura i Sport-60,
Shakhmaty v SSSR,
1983-84 - 2^o premio

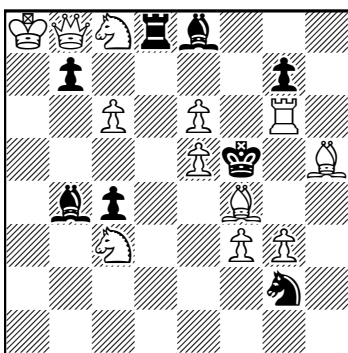


(10+9)

#3

(B3) Milan Vukceвич

Chess Life & Review, 1985
2^o premio



(12+8)

#3

Ejemplo A2

1.Cxd7? [2.Ae7#] 1...Tf6 (temático) 2.Td2#, 1...Af6 (temático)
2.Te6#, 1...Axc6!

1.Af3! [2.Dd5#] 1...Ac6 (temático) 2.Db4#, 1...c6 (temático)
2.Dxd7#, (1...Cb6 2.Dxc7#, 1...Dd1 2.Ag3#)

Sección B: mates en tres

Tema: Mates cambiados en las subvariantes (variantes en el segundo movimiento de las Negras) de la solución. Debe haber al menos dos subvariantes con mates cambiados entre al menos dos variantes en el primer movimiento de las Negras. La amenaza puede ser una de esas variantes del primer movimiento.

Ejemplo B1

1.Ab6! (bloqueo)

1...Ag2 2.Da2 [3.c6#] 2...Cd3 **a** 3.Ce2# (temático)
2...Ce4 **b** 3.Ce6# (temático)
2...e4 3.h8=D#

1...Tg2,Af3 2.Dg8 [3.c6#] 2...Cd3 **a** 3.Cb3# (temático)
2...Ce4 **b** 3.C(x)f3# (temático)
2...e4 3.h8=D#

Ejemplo B2

1.Cf8! [2.Cd6 [3.Dxe4#] 2...A~ **a** 3.Cxg6# (temático)
2...Ad5! **b** 3.Dc3# (temático)
2...Af5! **c** 3.Cf7# (temático)]

1...f3 2.Tg4 [3.Dxe4#] 2...A~ **a** 3.De6# (temático)
2...Ad5! **b** 3.Df4# (temático)
2...Af5! **c** 3.Dd4# (temático)

1...A~ 2.Cxg6+ Rf5 3.Cd6#
1...Ad5 2.Dc3+ Re4,Rf5 3.Cd6#
1...Af5 2.Te3+ Ae4/fxe3 3.Dxe4/f4#

Las mismas defensas en B1 no son parte del tema requerido.

Ejemplo B3

1.Cb5! [2.Tg5+ Rxe6 3.Cc7#]

1...Axc6 2.Ccd6+ 2...Txd6 **a** 3.Df8# (temático)
2...Axd6 **b** 3.Cd4# (temático)

1...bxc6 2.Cbd6+ 2...Txd6 **a** 3.Ce7# (temático)
2...Axd6 **b** 3.Db1# (temático)

(1...Td7 2.Dd6 [3.Tg5,Cd4#] Txd6 3.Ce7#)

Ejemplo B4

1.g7! [2.g8=D [3.Dg6,Dh7#]]

1...Axa6 2.Te2+ 2...Ad3 **a** 3.Df1# **A** (temático)
2...Td3 **b** 3.Axe6# **B** (temático)
2...Cd3 3.Te5#

1...Ta3 2.Te3+ 2...Ad3 **a** 3.Axe6# **B** (temático)
2...Td3 **b** 3.Df1# **A** (temático)
2...Cd3 3.Te5#

El intercambio de mates y los cambios cíclicos también se consideran temáticos.

Ejemplo B5

- 1.Ag3! [2.De5+ 2...Txe5 3.Tf4#
2...Axe5 3.Ae6#]
1...Da6 2.Te5+
2...Txe5 **a** 3.Tf4# (temático)
2...Axe5 **b** 3.Ce7# (temático)
1...Dc1 2.Ae5 [3.Tf4,Ae6#]
2...Txe5 **a** 3.Cg3# (temático)
2...Axe5 **b** 3.Ae6# (temático)

El tema se presenta en las variantes 1...Da6 y 1...Dc1. La repetición de mates en la amenaza no tiene importancia.

Sección C:
mates en más movimientos

Tema: En el ensayo, las Negras disponen de un movimiento débil **A**, que permite a las Blancas dar mate. El ensayo puede aparecer en cualquier movimiento blanco (no necesariamente en el primero). Por tanto, las Negras hacen un movimiento preliminar o una secuencia de movimientos **(B)**, de tal modo que, si las Blancas continúan con el plan original, el movimiento **A** más adelante lo refuta.

El movimiento **A** —en cualquier momento— no debe ser de respuesta a jaque. En la solución, las Blancas superan este obstáculo por cualquier medio.

Ejemplo C1

- 1.Ae1? [2.Ab4#] f5 **A** (temático) 2.Ah4#, pero 1...Cc3! **B** 2.Axc3 f5!
A (temático)
1.Ag3! [2.Ad6#] e5 2.Ae1 [3.Ab4#] Cc3 3.Axc3 [4.Ab4#] f5 4.Ae1
Rf6 5.Ah4#

Ejemplo C2

- 1.Tf6? [2.Tc6#] d4 **A** (temático) 2.Tf5#,
pero 1...Th6! **B1** 2.Txh6 f6! **B2** 3.Txf6 d4! **A** (temático)
1.Tf1! [2.Tc1#] Tg2 2.Tf6 [3.Tc6#] Th6 3.Txh6 [4.Tc6#] f6 4.Txf6
[5.Tc6#] d4 5.Tf5+ Ad5 6.Ac6 [7.Txd5#]

Ejemplo C3

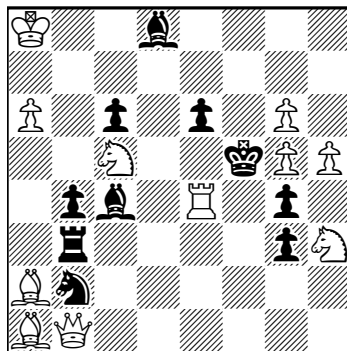
- 1.Ta4? Ca2? **A** (temático) 2.Ta8+ Ad8 3.Txd8#,
pero 1...Ta1! **B** 2.Txa1 Ca2! **A** (temático) 3.Rf7 Cc1 4.Ta5 d1=D!
1.Tb4! [2.Tb8+] Ae5 2.Ta4 Ta1 3.Txa1 Ca2 4.Rf7 [5.Th1+] Cc1
5.Ta4! [6.Th4#] Af6 6.Rg6 [7.Ta8+ Ad8 8.Txd8#]

Ejemplo C4

- 1.Ac3? Cc4! **B** 2.Axc4 Ra5! **A** 3.Txa5 Cd3 4.Ad5+ Rf5!
1.Te5+! Rd4 2.Txh5+ Re4 3.Ac3 Cc4 4.Axc4 Ta5 5.Txa5 Cd3
6.Ad5+ Rf5 7.hxg4+ Rg6 8.Ta6#

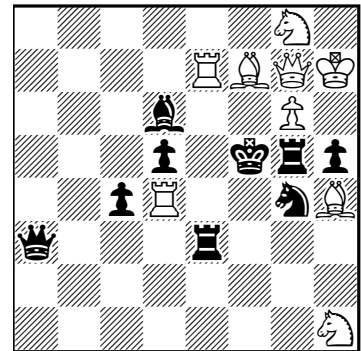
No es temático, porque 1...Ta5 es imposible.

**(B4) Michael Keller
Dieter Kutzborski**
Phénix 1989 - Premio



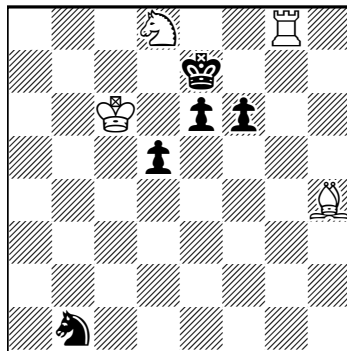
(11+10) #3

(B5) Jean-Marc Loustau
Phénix, 1992
1er premio



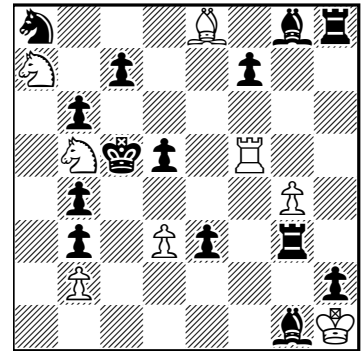
(9+9) #3

(C1) Dieter Werner
Stern, 1996



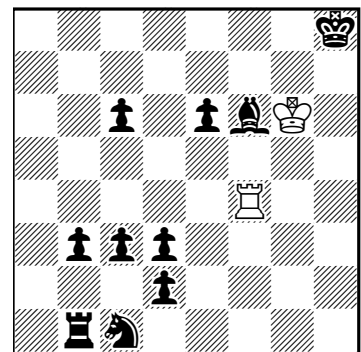
(4+5) #5

(C2) Ralf Kraetschmer
Jub. D. Werner-60, Die
Schwalbe, 2018-19 - 2º rec.



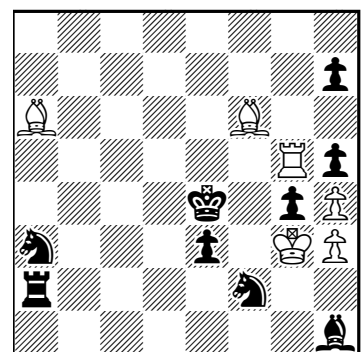
(8+14) #7

(C3) Hans Peter Rehm
Thèmes-64, 1976
1er premio



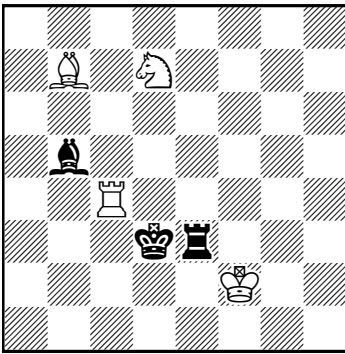
(2+10) #8

**(C4) Hans Peter Rehm
Stephan Eisert**
64, 1977 - 1er premio



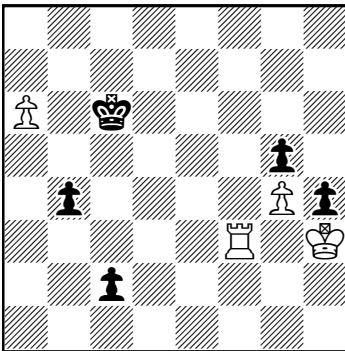
(6+9) #8

(D1) Steffen Slumst. Nielsen
Pat a Mat, 2014 - 1^{er} premio



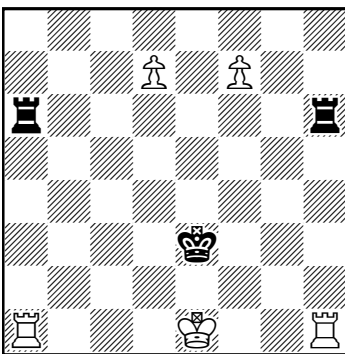
(4+3) +

(D2) Alexand. O. Gerbstman
 Campeonato de la URSS,
 1956 - 7^o premio



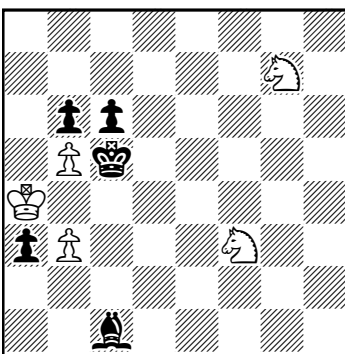
(4+5) =

(D3) Martin Minski
 Jub. I. Akobia-70, 2007
 1^a mención de honor



(5+3) +

(D4) Roger Diot
Pierre Drumare
Europe Echecs, 1972 - 1^{er} pr.



(5+5) =

Sección D: estudios de finales

Tema: Durante la solución, en la misma posición, las Blancas tienen dos vías para realizar un sacrificio activo de una unidad; una es un ensayo, la otra la solución. Puede sacrificarse cualquier tipo de unidad (peones incluidos), y se pueden sacrificar distintas unidades en el ensayo y en la solución. Los sacrificios deben ser puros: la unidad blanca sacrificada no debe estar protegida por otra unidad blanca tras el movimiento de sacrificio y los movimientos blancos temáticos no deben ser de captura de una unidad negra. El sacrificio puede ser aceptado o no por las Negras.

Ejemplo D1

1.Tb4 Te2+ 2.Rf1 Te7 3.Cc5+ Rc3+ 4.Txb5 Rc4 5.Aa6 Te5 6.Cd3!
 Txb5 7.Re2 +-
 6.Ce6? Txb5 7.Cc7 Rc5 8.Cxb5,Axb5 Rb6 =

Ejemplo D2

1.Tf6+ Rc7 2.a7 Rb7 3.Ta6! Ra8 4.Tc6 b3 5.Tc7 b2 6.Tc8+ Rxa7
 7.Txc2 b1=D 8.Ta2+ Rb7 9.Tb2+ Dxb2 =
 3.Tc6? b3 4.a8=D+ Rxa8 5.Tc7 Rb8 6.Tc3 Ra7 y el rey avanza.

Ejemplo D3

1.Ta3+! Txa3 2.0-0 Tg6+ 3.Rh2 Ta2+ 4.Rh3 Th6+ 5.Rg4 Th8
 6.Te1+ Rf2 7.Te8 +-
 1.Th3+? Txh3 2.0-0-0 Ta1+ 3.Rb2 Txd1 4.f8=D Td2+

Ejemplo D4

1.Ce6+! Rd5 2.Ced4 a2 3.Cc2 c5 4.Cd2! Axd2 5.Ra3 a1=D+ 6.Cxa1
 Rd4 7.Cc2+ Rd3 8.Rb2 Ac3+ 9.Rb1 Ab4 10.Rb2 Rd2 11.Ca3
 Axa3+ 12.Rxa3 Rc3 13.Ra4 Rb2 14.b4 c4 =
 4.Cg5? Axc5 5.Ra3 a1=D+ 6.Cxa1 Rd4 7.Cc2+ Rd3 8.Ce1+ Re2
 9.Cc2 Rd2 10.Rb2 Af6+ 11.Rb1 Rc3 12.Ce3 Rxb3 13.Cd5 Ad8 -+

Sección E: ayudados

Tema: Ayudados en 3,5 - n movimientos. Durante la solución, las Blancas mueven una pieza —o un peón— a una casilla en la que será capturada por las Negras, pero no de inmediato. Están permitidos el juego aparente, las soluciones múltiples y los gemelos; no así los dúplex, los gemelos polacos —cambio de color de todas las piezas— y las 0-posiciones.

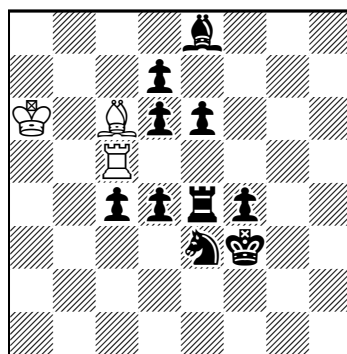
Ejemplo E1

a) 1...Td5 2.Te5 Aa8 3.Re4 Rb7
 4.Rxd5 Rb6#
 b) 1...Ad5 2.Rf5 Ta5 3.Re5 Rb5
 4.Rxd5 Rb6#

Ejemplo E2

a) 1.f1=D b8=T 2.Df4 Txb2 3.Db8
 axb8=D 4.Dxb2+ Dxb2#
 b) 1.f1=T g8=A 2.Tf8 Axa2 3.Tg8
 hxg8=D 4.Dxa2+ Dxa2#

(E1) Thomas Maeder
idee & form, 2003



(3+10) b) ♖f3→g4 #3,5

Ejemplo E3

1...Ad4 2.Af4 h6 3.Txb4 h7 4.Txd4 h8=D 5.Ta4 Dc3#

1...Ac3 2.Ac1 h6 3.a1=A h7 4.Axc3 h8=D 5.Axb4 Da1#

Sección F: inversos

Tema: En un inverso —entre 3 a 7 movimientos—, el primer movimiento de las Blancas (un ensayo o la clave) crea una amenaza. En su primer movimiento, las Negras crean una batería dirigida al rey blanco (puede ser una refutación o conducir a una variante). La batería debe poder dispararse si las Blancas intentan continuar con la amenaza. No se requiere que la batería dispare en la variante.

Ejemplo F1

1.De6! [2.Tcd8+ Td4,Ad4 3.Axc2+ bxc2#]

1...Dh5 2.De3+ Axe3 3.Cxb4+ Txb4#
(2.Tcd8+? Td4+! temático)

1...Dh1 2.Cf4+ Txf4 3.De3+ Axe3#
(2.Tcd8+? Ad4+! temático)

1...Td4 2.Tc3+ bxc3 3.Axc2+ bxc2#

1...Ad4,Tc4 2.D(x)c4+ bxc4 3.Axc2+ bxc2#

Si las Blancas intentan materializar la amenaza, la batería negra defiende, disparando.

Ejemplo F2

1.Ab4! [2.De6+ Td5 3.Dxd5+ Dxd5#]

1...Txb4 2.Tc2+ dxc2 3.Dc3+ Rxc3#
(2.De6+? Rc3+!, Rxc5+! temático)

1...Dg6 2.Fb5+ Txb5 3.Dd5+ Txd5#
(2.De6+? Td5+! temático)

1...Dg4 2.Dd5+ Txd5 3.Cxe3+ fxe3#

(no temático: 2.De6+? Td5, la nueva batería negra no dispara)

(1...Dg3 2.Cd2+ exd2 3.exd3+ Dxd3#)

Sección G: fantasía

Tema: Mate en 3 jugadas, con piezas de fantasía de una (y solo una) de las siguientes familias:

1. Saltamontes, Torre-saltamontes, Alfil-saltamontes, Noctámbulo saltador
2. León, Torre-león, Alfil-león, Noctámbulo-león
3. Leo, Pao, Vao, Nao

Un mate temático es posible gracias a la desactivación —por las Blancas o por las Negras, o en combinación— de las líneas de dos o más piezas negras de fantasía. La pieza negra temática debe estar presente en la línea temática en la posición del diagrama. Se permite cualquier tipo de desactivación: eliminación de obstáculo, adición de obstáculo extra, clavada, captura, eliminación de pieza en la línea, etc.

Definición de las piezas:

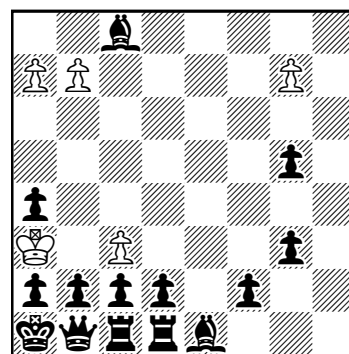
Familia 1.

Saltamontes: mueve a lo largo de las líneas de la Dama, pero debe

(E2) Gábor Cseh

Problemblad, 2000

Premio especial

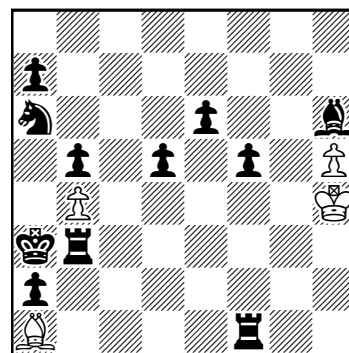


(5+14) b) ♖ a7→h7 h#4

(E3) Randolf Arnold

The Problemist, 2004

1ª mención de honor

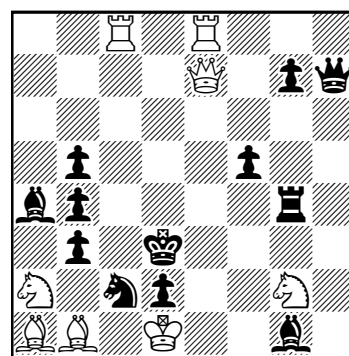


(4+11) 2.1.1... h#4,5

(F1) Alexandre Feoktistov

6° WCCT, 1998-2000

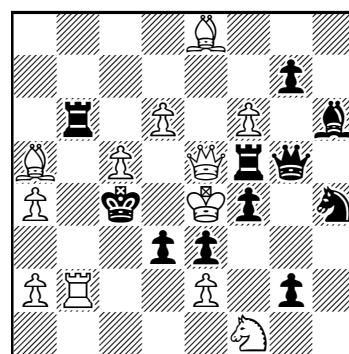
12ª plaza



(8+12) s#3

(F2) Alexandre Feoktistov

Vodka, Belgrade 2016 - 1er pr.



(12+11) s#3

saltar por encima de otra unidad, de uno u otro color —'obstáculo'—, y detenerse en la casilla inmediatamente posterior.

Torre-saltamontes: se mueve como un Saltamontes, pero solo a lo largo de las líneas de la Torre.

Alfil-saltamontes: se mueve como un Saltamontes, pero solo a lo largo de las líneas del Alfil.

Noctámbulo saltador: se mueve como un Saltamontes, pero a lo largo de las líneas del Noctámbulo.

Familia 2.

León: se mueve como un Saltamontes, pero el obstáculo puede ocupar cualquier casilla entre la casilla de salida y la de llegada.

Torre-león: se mueve como un León, pero solo a lo largo de las líneas de la Torre.

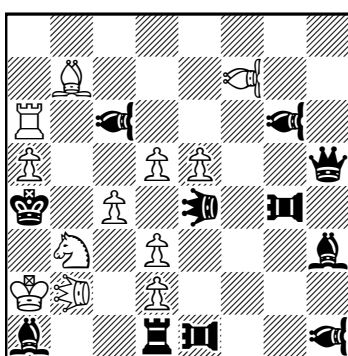
Alfil-león: se mueve como un León, pero solo a lo largo de las líneas del Alfil.

Noctámbulo-león: se mueve como un León, pero a lo largo de las líneas del Noctámbulo.

**(G1) Markus Manhart
Marcel Tribowski**

Jub. V. Kotěšovec-40, 1996

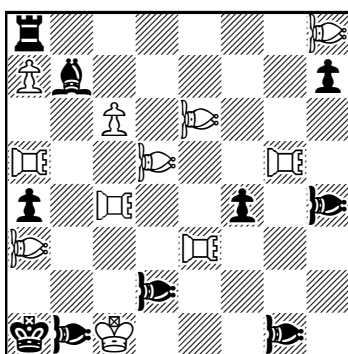
7° premio



(12+11) ♔♚=Leo #3
♙=Pao
♘♞=Vao

**(G2) Juraj Lörinc
Peter Gvozdják**

Original



(11+10) ♖♗=Torre-león #3
♘♞=Alfil-león

Familia 3.

Leo: captura como un León y se mueve —sin capturar— como una Dama.

Pao: se mueve como un Leo, pero únicamente a lo largo de las líneas de la Torre. Vao: se mueve como un Leo, pero únicamente a lo largo de las líneas del Alfil. Nao: se mueve como un Leo, pero a lo largo de las líneas del Noctámbulo.

[Noctámbulo: se mueve a lo largo de las líneas rectas que se forman por sucesivos saltos de un Caballo.]

Ejemplo G1

1.Rb6! [2.Cc5+ Rxa5 3.Tb5#]

1...VAXd5 (eliminación de pieza en la línea h1-c6) 2.VAe8+ LEXe8 (eliminación de pieza en la línea) 3.Axc6#

1...PAXc4 (eliminación de pieza en la línea g4-b4) 2.Axc6+ LEXc6 (eliminación de pieza en la línea e4-b4) 3.Tb4#

1...VAXd3 (eliminación de pieza en la línea g6-c2) 2.Tb4+ LEXb4 (eliminación de pieza en la línea e4-c2) 3.LEc2#

1...PAXe5 (eliminación de pieza en la línea e1-e8) 2.LEc2+ LEXc2 (eliminación de pieza en la línea e4-e8) 3.VAe8#

Ejemplo G2

1.Rc2! [2.Rc3+ Txb8,ALd4,ALf6 3.TLc1#]

1...ALd3 2.TLc5 (eliminación de obstáculo en h4-f6) Txa7 3.TLec3# (eliminación de obstáculo en g1-d4)

1...ALe4 2.TLc5 (eliminación de obstáculo en h4-f6) Txa7 3.TLee5# (eliminación de obstáculo en g1-d4)

1...ALf5 2.TLe7 (eliminación de obstáculo en g1-d4) Txa7 3.TLge5# (eliminación de obstáculo en h4-f6)

1...ALg6 2.TLe7 (eliminación de obstáculo en g1-d4) Txa7 3.TLg7# (eliminación de obstáculo en h4-f6)

Seccion H: retros

Tema: Se requieren partidas justificativas. Están permitidos los gemelos y las soluciones múltiples. 'A' es la casilla original de una pieza 'X' no promocionada. En el transcurso de la solución, se producen —al menos una vez— los siguientes elementos (en cualquier orden):

1. La pieza original X —o su 'pieza hermana' original— es capturada (el alfil de Rey y el alfil de Dama no se consideran 'hermanos').

2. Un peón del mismo color promociona a una pieza del mismo tipo que 'X'. Esa pieza promocionada visita después la casilla 'A' (efecto Pronkin). No es preciso que permanezca en esa casilla.

3. Un peón del color opuesto promociona en la casilla 'A'. Esa pieza promocionada es posteriormente capturada (efecto Ceriani-Frolkin).

Ejemplo H1

1.g4 b5 2.g5 b4 3.g6 b3 4.gxh7 bxa2 5.hxg8=C axb1=C 6.Cxe7 Cc3 7.Cd5 Cxe2 8.Cc3 Cxc1 9.Txc1 Cc6 10.Cb1

Casilla temática: b1

Piezas temáticas: caballo blanco, caballo negro promocionado.

Ejemplo H2

1.d4 c5 2.d5 c4 3.d6 c3 4.dxe7 cxb2 5.Cc3 b1=D 6.exd8=A Db6 7.Ah4 Dd8 8.Ca4 b5 9.c4 b4 10.c5 b3 11.c6 b2 12.c7 b1=D 13.cxd8=A Db6 14.A8g5 f6 15.g4 fxg5 16.Ah3 gxh4 17.g5 Dd8

Casilla temática: d8

Piezas temáticas: dama negra (dos veces), dos alfiles blancos promocionados.

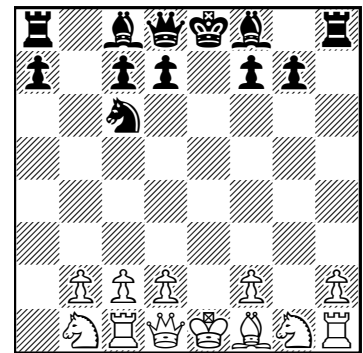
Ejemplo H3

1.g4 d6 2.g5 Cd7 3.g6 Tb8 4.gxh7 g5 5.b4 g4 6.b5 g3 7.b6 g2 8.bxa7 gxf1=C 9.a8=A Ce3 10.dxe3 b5 11.Rd2 b4 12.Df1 b3 13.Dh3 b2 14.Ag2 bxc1=C 15.Af1 Cd3 16.cxd3 Ah6 17.Rc2 Af4 18.Cd2 Ch6 19.Te1 Tg8 20.h8=A Cb6 21.Ab2 Ca8 22.Ac1

Casillas temáticas: c1, f1

Piezas temáticas: dos alfiles blancos, dos caballos negros promocionados.

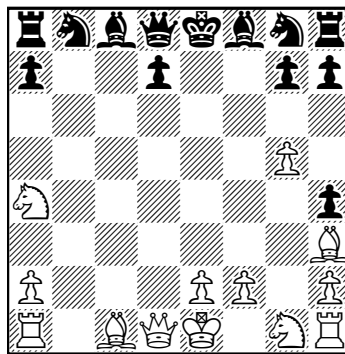
(H1) Andrey Frolkin
Original



(12+12)

PG9,5

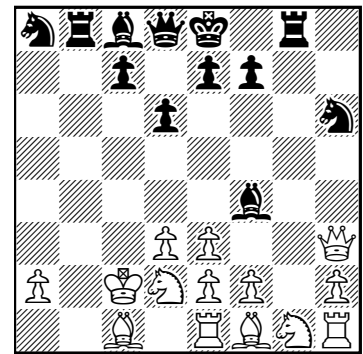
(H2) Michel Caillaud
Problemesis, 1998-2000
1er premio



(13+13)

PG17,0

(H3) Silvio Baier
Schach, 2011



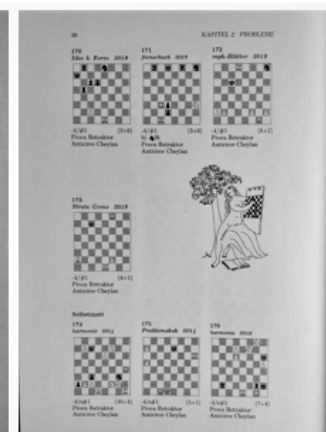
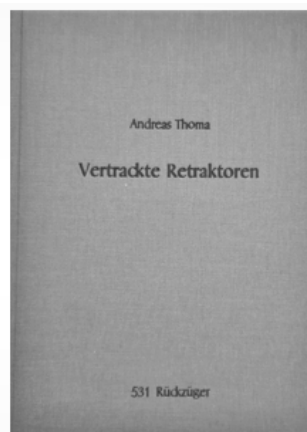
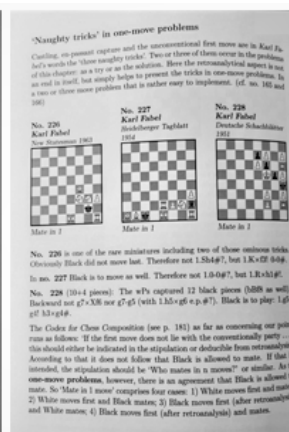
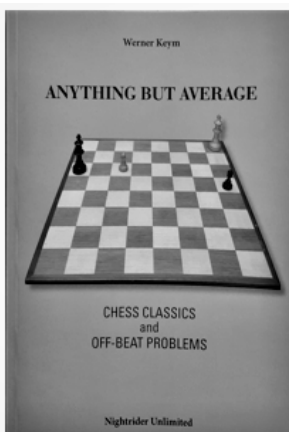
(14+12)

PG21,5

Dos nuevos libros para los amantes del problema
Joaquim Crusats

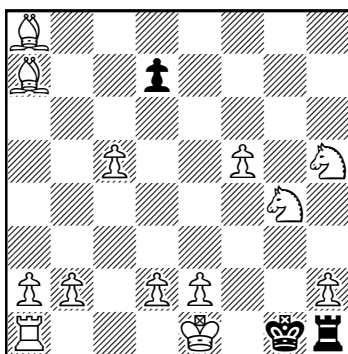
Presentamos cuatro problemas (1-4) extraídos de dos nuevas obras recientemente publicadas. Los problemas 1 y 2 aparecen en el último libro de Werner Keym^[1], “Anything but average; Chess Classics and off-beat problems”^[2], altamente recomendable para todos los aficionados al problema de ajedrez de cualquier género. A través de sus 190 páginas, el autor nos presenta 375 problemas, estudios, partidas, acertijos y chascarrillos varios que en ningún caso dejan indiferente al lector.

Los problemas 3 y 4 se encuentran entre los 531 que aparecen en el libro de Andreas Thoma^[3] “Vertrackte Retraktoren”^[4] (Retractoires intrincados), que contiene artículos didácticos —algunos de ellos escritos en inglés— que deleitarán a todos los aficionados a los retractores anticircé.



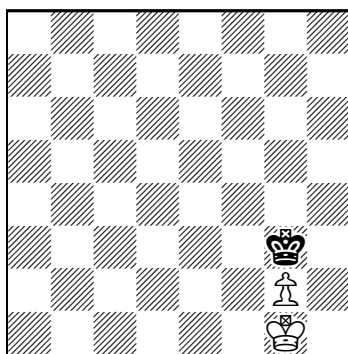
Libros de W. Keym (izquierda) y de A. Thoma (derecha)

(1) Werner Keym
Schach-Echo, 1967 (v)



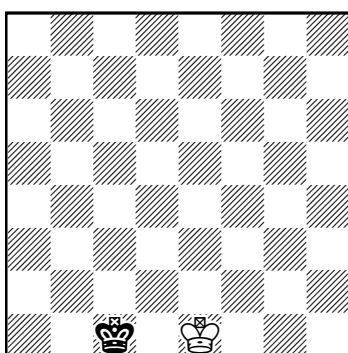
(13+3) #1

(2) Thomas R. Dawson
The Problemist, 1933



(2+1) añadir 6 PNs para un Cl

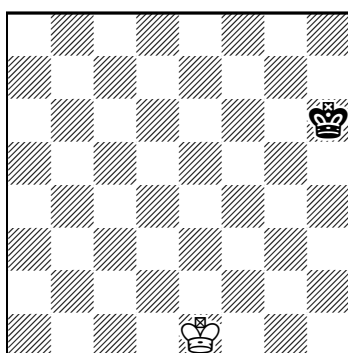
(3) Andreas Thoma
Julia's Fairies, 2016



(1+1) -9 & #1

Klan Anticirce Calvet

(4) Andreas Thoma
Julia's Fairies, 2017



(1+1) -1 & #1

Proca Anticirce Cheylan

El problema 1, un clásico del mismo Keym, publicado en 1967, constituye un ejemplo de mate en una jugada (véase el comentario a la corrección del primer problema de la página 964). Por retroanálisis, se puede establecer fácilmente que las Negras no tienen última jugada posible, por lo que es su turno y deben jugar. En efecto: las Blancas tienen trece piezas en el tablero, el alfil de casillas negras fue comido en su casilla de origen, por lo que el alfil en la casilla a7 es promovido. Las únicas piezas blancas que faltan son la dama y una torre. La última jugada de las Negras no pudo por lo tanto ser $g2xD/Th1=T$ ni tampoco $Rg2xD/Tg1$. Puesto que las Blancas amenazan jaque mate con $1.0-0-0\#$, las Negras juegan $0\dots d7-d5!$ y las Blancas, por consiguiente, dan mate con $1.c5xd6$ a.p.#!

El problema 2 pide añadir seis peones negros para alcanzar un cluster ilegal (véase H. Juel "Illegal cluster problems", *Problemas* n.º. 15, julio 2016, p.374-375). Los clústeres ilegales, introducidos por primera vez

por el propio Dawson, son posiciones ilegales que se convierten en legales al eliminar cualquiera de las piezas presentes en el tablero (excepto ningún rey). En este sentido, para resolver el problema 2 se tiene que empezar apuntando hacia la obtención de una posición ilegal! La solución consiste en añadir los peones negros en las casillas a2, a3, a4, a5, a6 y a7. La posición resultante es claramente ilegal, ya que los peones negros han realizado quince capturas, pero hay dos piezas blancas en el tablero. Al quitar cualquiera de los peones, ya sea el blanco o uno de los negros, la posición resultante es, en todos los casos, legal.

Del libro de A. Thoma hemos escogido dos problemas Wenigsteiner (3 y 4), ambos únicamente con los dos reyes en el tablero, cuyas soluciones son las siguientes: (3) $-1.Re1xPf2\rightarrow e1$ $f3-f2+$ $-2.Re2xPf2\rightarrow e1$ $f4-f3+$ $-3.Re1-e2$ $f3-f2+$ $-4.Re3xPf2\rightarrow e1$ $f5-f4+$ $-5.Re2-e3$ $f4-f3+$ $-6.Re1-e2$ $f3-f2+$ $-7.Rf1xPf2\rightarrow e1$ $f7-f5+$ ($f6-f5?$ retro-ahogado) $-8.Re2-f1$ $Pf7xDf6\rightarrow f7$ $-9.Rd3-e2$ & $1.Da1\#$; (4) $-1.Rf7xCe8$ & $1.Rg6\#$.

Los lectores interesados en la variante "Ajedrez de Einstein" encontrarán un artículo interesante, escrito en colaboración con Eric Huber y Vlaicu Crisan, en las páginas 106-107 del libro, acerca de su aplicación a los problemas retractores. Para más información sobre de este tema, se puede consultar el siguiente enlace^[5] del blog de Thomas Brand.

[1] Véase la reseña de su penúltimo libro en la p.638 del boletín (n.23, julio 2018).

[2] Nightrider Unlimited, 2020, softcover edition available from Schwalbe book sales: www.berlinthema.de/

[3] Véase su problema original en la página 957 de este número.

[4] Eigenverlag Andreas Thoma, 2019; Dorfstraße 21, 23795 Groß Rönau; juanthotma@t-online.de

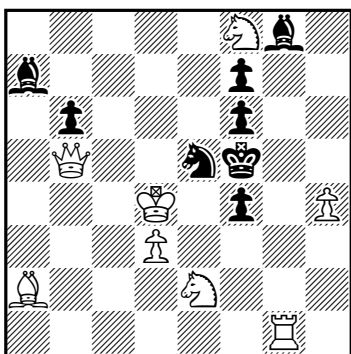
[5] <https://www.thbrand.de/2016/08/08/einstein-retraktoren/>

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.

Concurso *Problemas* 2020 (#2, tema libre, y h#2, temático) Redacción

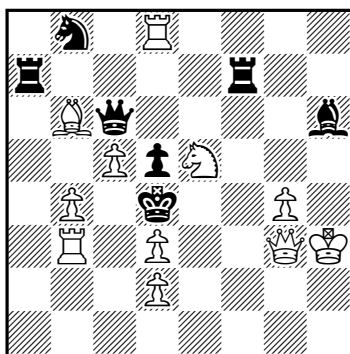
Directores: sección #2, Imanol Zurutuza; sección h#2, Luis Miguel Martín (envío de inéditos: sepa.problemas@gmail.com; anuncio del concurso en la página 830, boletín nº 28, de octubre de 2019). Jueces: #2, Mario Guido García; h#2, Jorge J. Lois y Jorge M. Kapros. El plazo de admisión de originales finalizará el 31 de agosto de 2020.

(761) Leonid Makaronez
después de Bruno Colaneri
Israel



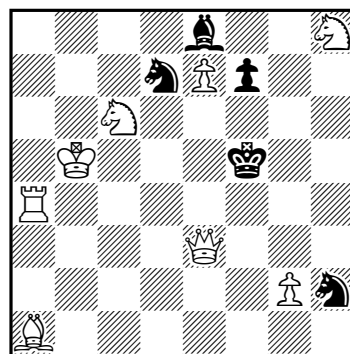
(8+8) #2

(762) Leonid Makaronez
después de Bruno Colaneri
Israel



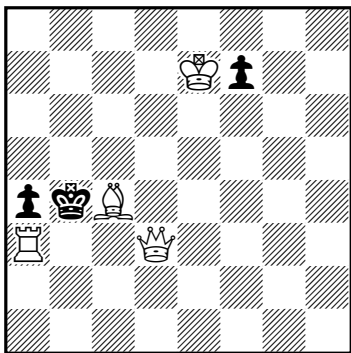
(11+7) #2

(763) Kabe Moen
Estados Unidos



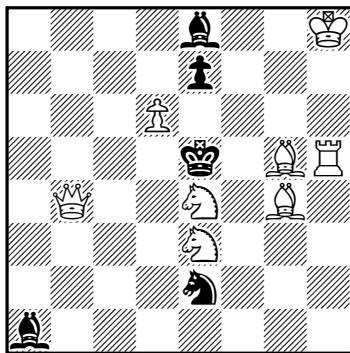
(8+5) #2

(764) Kabe Moen
Estados Unidos



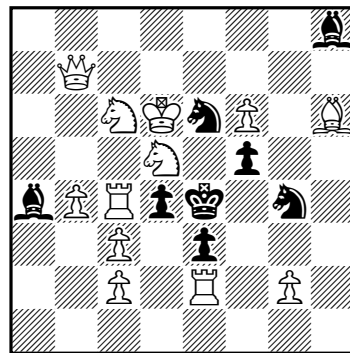
(4+3) b) ♖e7→f6 #2

(765) Kabe Moen
Estados Unidos



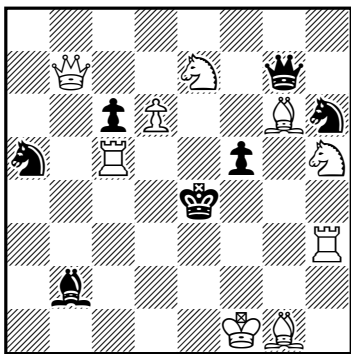
(8+5) #2

(766) Kabe Moen
Estados Unidos



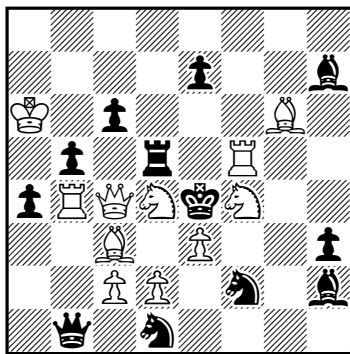
(12+8) #2

(767) Kabe Moen
Estados Unidos



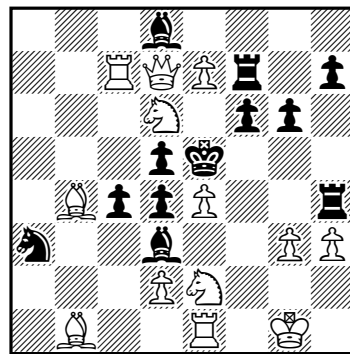
(9+7) #2

(768) Pavel Murashyev
Rusia



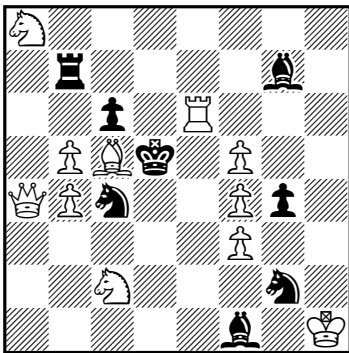
(11+12) #2

(769) Pavel Murashyev
Rusia



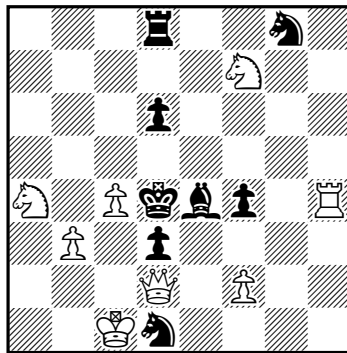
(13+12) #2

(770) Alberto Armeni
Italia



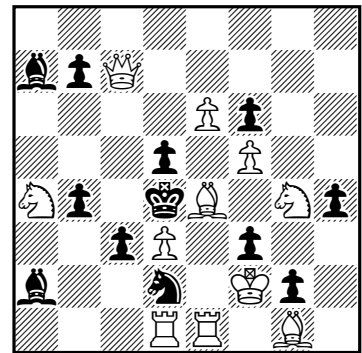
(11+8) #2

(771) Alberto Armeni
Italia



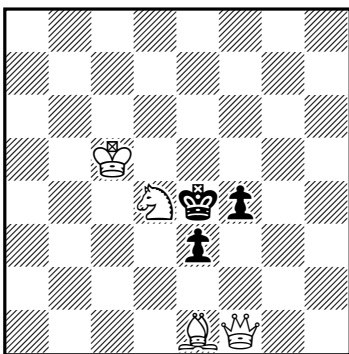
(8+8) #2

(772) Luis Gómez
Miguel Uris
Villanueva... / Valencia



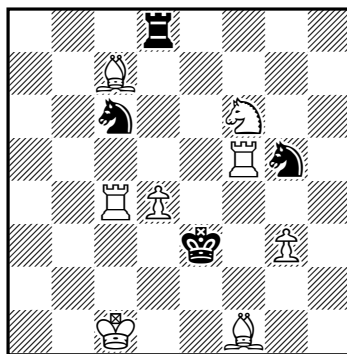
(11+12) #2

(773) Abdelaziz Onkoud
Marruecos



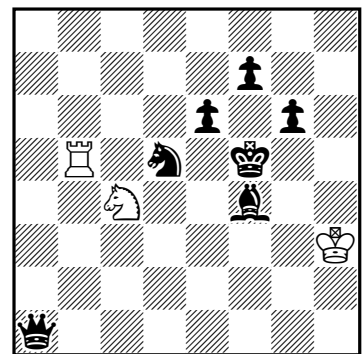
(4+3) #2

(774) Gérard Doukhan
Francia



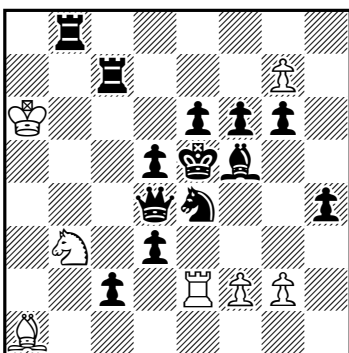
(8+4) #2

(775) Valery Barsukov
Rusia



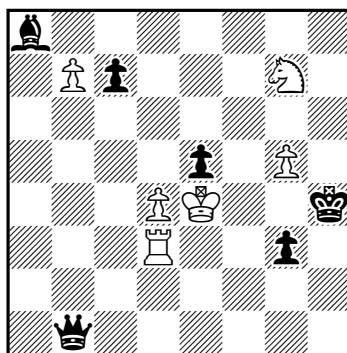
(3+7) 3.1.1.1 h#2

(776) Valery Barsukov
Rusia



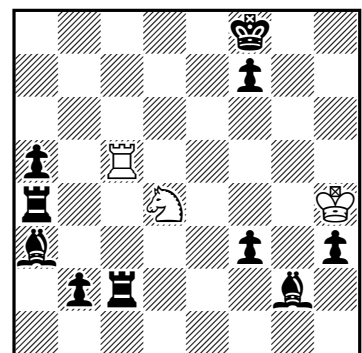
(7+13) b) ♖b3→d2 h#2

(777) Alberto Armeni
Italia



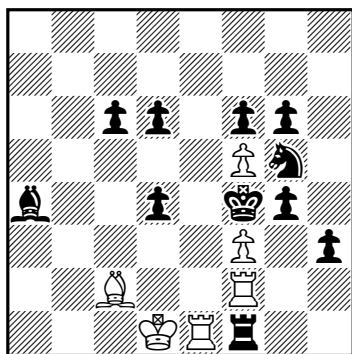
(6+6) 2.1.1.1 h#2

(778) Dmitry Grinchenko
Ucrania



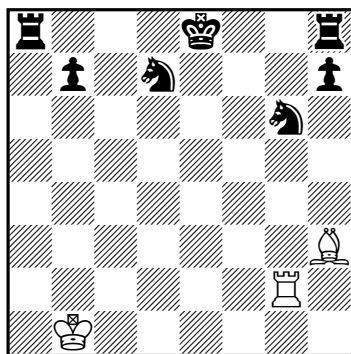
(3+10) b) ♜h4↔♞f8 h#2

(779) Dmitry Grinchenko
Ucrania



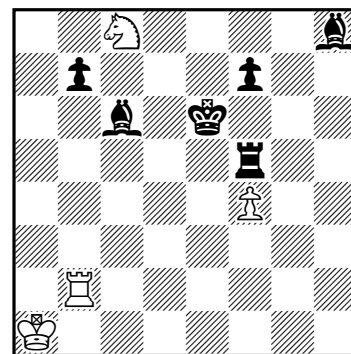
(6+11) 2.1.1.1 h#2

(780) Kivanç Cefle
Turquía



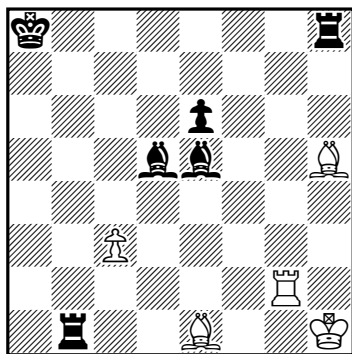
(3+7) 2.1.1.1 h#2

(781) Miguel Uris
Valencia



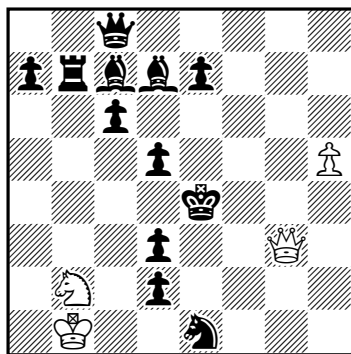
(4+6) 3.1.1.1 h#2

(782) Dan-Constantin Gurgui
Rumanía (v)



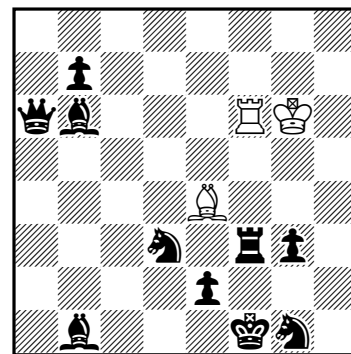
(5+6) b) ♔a8→a1 h#2
c) ♔a8→f5

(783) Volodimir Ryabtsev
Ucrania



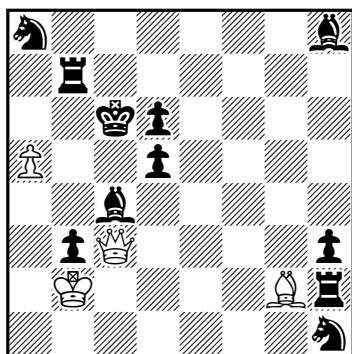
(4+12) 1.4.1.1 h#2

(784) Volodimir Ryabtsev
Ucrania



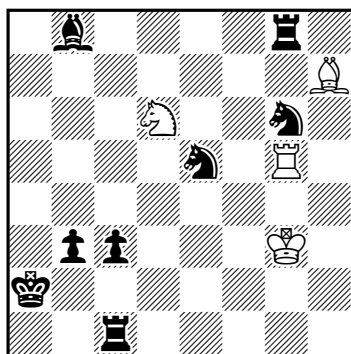
(3+10) b) ♔f1→a8 h#2

(785) Udo Degener
Alemania



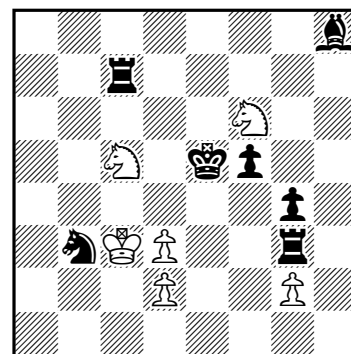
(4+11) b) ♙a5→e6 h#2

(786) Udo Degener
Alemania



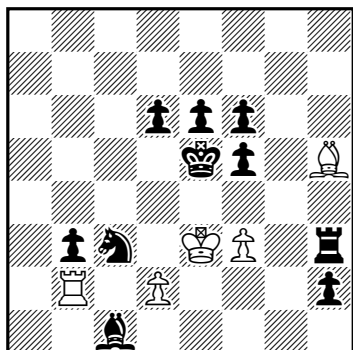
(4+8) b) ♔a2→b2 h#2

(787) Udo Degener
Alemania



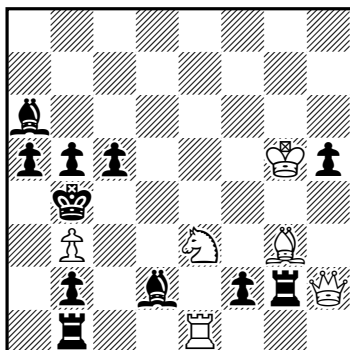
(6+7) b) ♙g4→g5 h#2

(788) Mikola Vasyuchko
Mikola Chernyavsky
Mala Snihurivka
 Ucraina



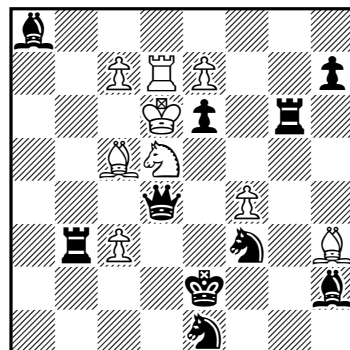
(5+10) 2.1.1.1 h#2

(789) Mikola Vasyuchko
Mala Snihurivka
 Ucraina



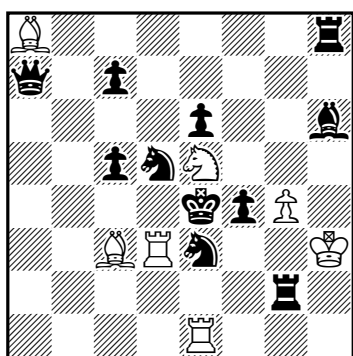
(6+11) b) - ♚c5 h#2

(790) Mikola Vasyuchko
Mala Snihurivka
 Ucraina



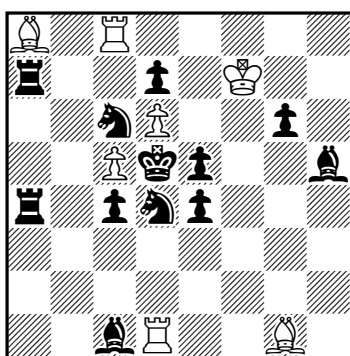
(9+10) 2.1.1.1 h#2

(791) Mikola Vasyuchko
Mala Snihurivka
 Ucraina



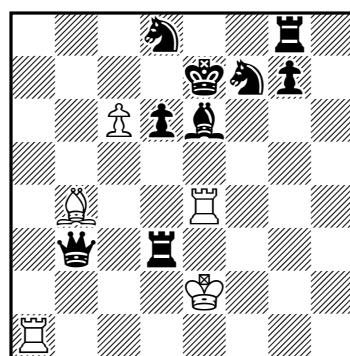
(7+11) 2.1.1.1 h#2

(792) Mikola Vasyuchko
Mala Snihurivka
 Ucraina



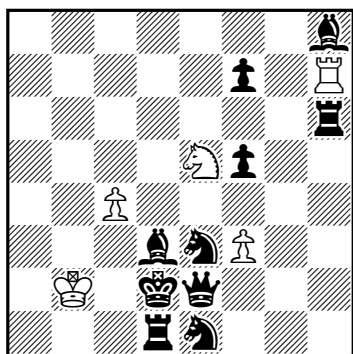
(7+12) 2.1.1.1 h#2

(793) Mikola Vasyuchko
Mala Snihurivka
 Ucraina



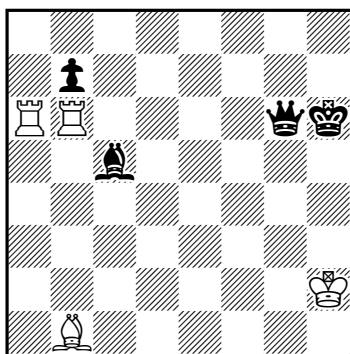
(5+9) 2.1.1.1 h#2

(794) Mikola Vasyuchko
Mala Snihurivka
 Ucraina



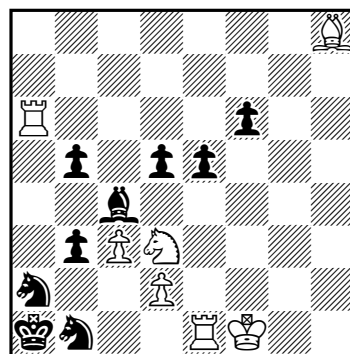
(5+10) 2.1.1.1 h#2

(795) Mikola Vasyuchko
Mala Snihurivka
 Ucraina



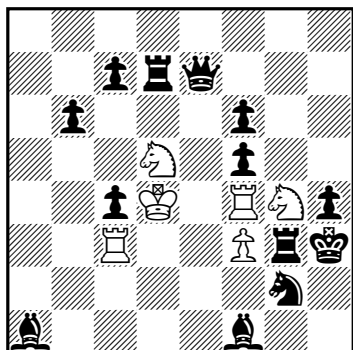
(4+4) b) ♗b1→e8 h#2

(796) Mikola Vasyuchko
Mala Snihurivka
 Ucraina



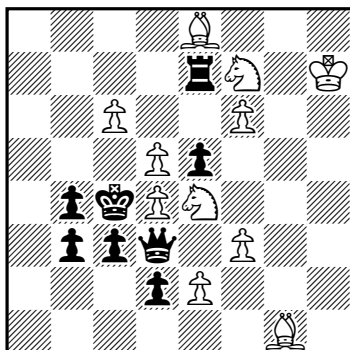
(7+9) 2.1.1.1 h#2

(797) Mikola Vasyuchko
Mala Snihurivka
 Ucrania



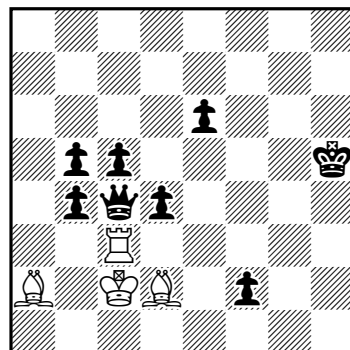
(6+13) 2.1.1.1 h#2

(798) Mikola Vasyuchko
Mala Snihurivka
 Ucrania



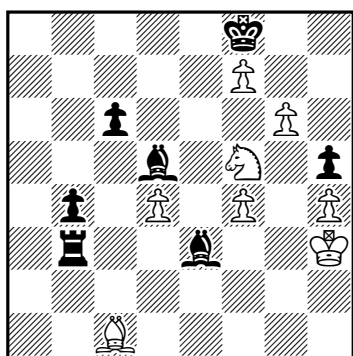
(11+8) 2.1.1.1 h#2

(799) Mikola Vasyuchko
Mala Snihurivka
 Ucrania



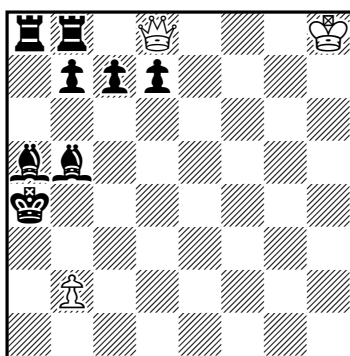
(4+8) 2.1.1.1 h#2

(800) Jordi Breu
 Martorelles



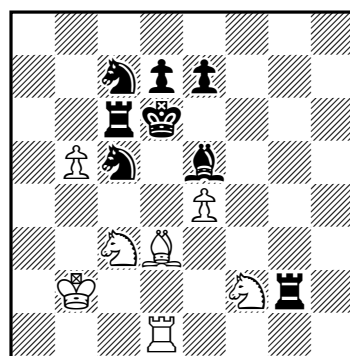
(8+7) 2.1.1.1 h#2

(801) Jordi Breu
 Martorelles



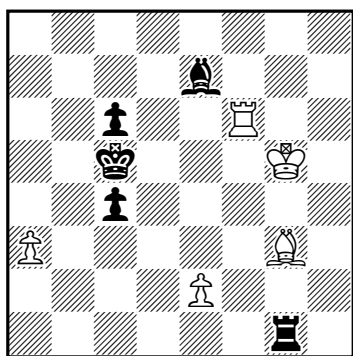
(3+8) b) ♖b2→c2 h#2

(802) Jordi Breu
 Martorelles



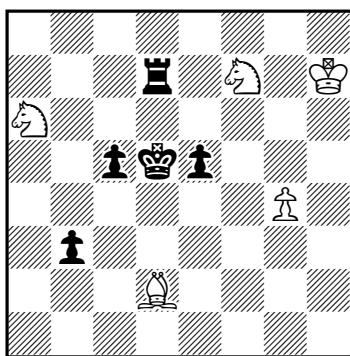
(7+8) 2.1.1.1 h#2

(803) Jordi Breu
 Martorelles



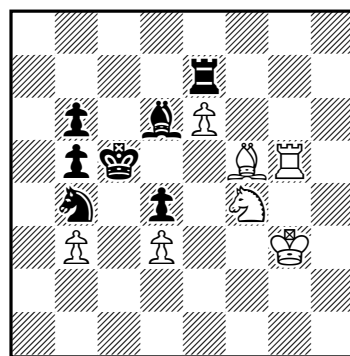
(5+5) 2.1.1.1 h#2

(804) Jordi Breu
 Martorelles



(5+5) 2.1.1.1 h#2

(805) Jordi Breu
 Martorelles



(7+7) 2.1.1.1 h#2

- (761) Leonid Makaronez: 1.Rd5? [2.Cd4#] 1...Cf3 2.Dd7#, 1...Cc6 2.Rxc6#, 1...f3!; 1.Ad5! [2.Ae4#] 1...Cf3+ 2.Axf3#, 1...Cc6+ 2.Axc6#.
- (762) Leonid Makaronez: 1.De1! [2.De4#] 1...Cd7 2.Cxc6#, 1...Ae3 2.Dxe3#, 1...Tad7 2.Da1#, 1...Tf3+ 2.Cxf3#, 1...Tf4 2.De3#, 1...Tfd7 2.Cf3#, 1...Dd6 2.cxd6#, 1...Dg6, Dd7 2.c6#.
- (763) Kabe Moen: 1.Ag7? (bloqueo), 1...Ch~ 2.g4#, 1...Cg4 2.Cd4#, 1...Cd~ 2.D(x)e5#, 1...f6!; 1.Th4! (bloqueo), 1...Ch~ 2.g4#, 1...Cg4 2.Th5#, 1...Cd~ 2.D(x)e5#, 1...f6 2.Cd4#.
- (764) Kabe Moen: a) 1.Aa6! [2.Dc3#] 1...Ra5 2.Db5#, 1...Rc5 2.Dd6#; b) 1.Dd4! (bloqueo), 1...Rxa3 2.Dc3#, 1...Ra5 2.Dc5#.
- (765) Kabe Moen: *1...Ac6, Cf4 2.Af6#; 1.Cf6! [2.Dc5#] 1...Ac6 2.Ah4#, 1...Cf4, Cc3 2.D(x)f4#, 1...exf6 2.Af4#, 1...Af7 2.Cd7#, 1...exd6 2.De4#, 1...Ad4 2.Cc4#.
- (766) Kabe Moen: 1.Cxd4? [2.Cxe6#] 1...Axc2 2.Cf4#, 1...Cxd4 2.Txd4#, 1...Ce5 2.Txe3#, 1...Axf6 2.Cxf6#, 1...f4 2.Dh7#, 1...Ab5!; 1.Cxe3! [2.Cxg4#] 1...Axc2 2.Ce5#, 1...Cxb6 2.Cd5#, 1...Cxe3 2.Txe3#, 1...Cf4, Cg5 2.Txd4#, 1...f4 2.Dh7#.
- (767) Kabe Moen: 1.Cxc6? [2.Te3#] 1...Dc3 2.Cxa5#, 1...Cc4 2.Ce7#, 1...Cg4 2.Axf5#, 1...Cxc6 2.Dxc6#, 1...Ad4, Ac1 2.Db1#, 1...Dd4!; 1.Cxf5! [2.Te3#] 1...Dc3, Dd4 2.Cxb6#, 1...Cc4 2.Dxc6#, 1...Cg4 2.Cfxg7#, 1...Cxf5 2.Axf5#, 1...Ad4, Ac1 2.Db1#.
- (768) Pavel Murashyov: *1...Ag8 2.Txd5#, 1...Txf5 2.De6#, 1...Txd4 2.Dxc6#; 1.Cd3? [2.Te5, Tf4#] 1...Txf5 2.Dxc6#, 1...Cxd3 2.Dxd3#, 1...Axc6!; 1.Ah5? [2.Af3#] 1...Txf5 2.Cxb5#, 1...Txd4 2.De6#, 1...Cg4 2.Dd3#, 1...Axf5!; 1.De2! [2.Df3#] 1...Txf5 2.Cb3#, 1...Txd4 2.Txd4#.
- (769) Pavel Murashyov: *1...Axe4 2.Cxf7#; 1.Cxd4? [2.Cc6, Cf3#] 1...dxe4 2.Cxf7#, 1...Rxd4 2.Ac3#, 1...f5!; 1.exd5? [2.De6#] 1...Af5 2.Cxf7#, 1...Rxd5 2.Tc5#, 1...Txe7!; 1.Cf5! [2.Dxd5#] 1...Axe4 2.Ad6#, 1...dxe4 2.Tc5#, 1...Rxe4 2.Cexd4#, 1...Txe4 2.Ad6#.
- (770) Alberto Armeni: 1.Da2? [2.Td6#] 1...gxf3!; 1.Db3! [2.Td6#] 1...Cxf4 2.Ce3#, 1...Ae5, Af8 2.T(x)e5#, 1...Td7 2.Cb6#, 1...gxf3 2.Dxf3#.
- (771) Alberto Armeni: *1...Cc3 2.Dxc3#; 1.Dxf4! [2.Dxe4#] 1...Cxf2 2.Dxf2#, 1...Cc3 2.De3#, 1...Cf6 2.Dxf6#, 1...Te8 2.Dxd6#, 1...d2+ 2.Dxd2#, 1...d5 2.De5#.
- (772) Luis Gómez Palazón, Miguel Uris: *1...Cc4 2.dxc4#, 1...Cxe4+ 2.dxe4#; 1.Axf3? [2.Re2#] 1...Cf1 2.Df4#, 1...Rxd3+!; 1.Df4? [2.De3#] 1...Cc4 2.Axf3#, 1...Cxe4+ 2.Rxf3#, 1...Cf1 2.Axf3#, 1...dxe4!; 1.Dd8! [2.Dxf6#] 1...Cc4 2.Dxd5#, 1...Cxe4+ 2.Txe4#, 1...Ab8 2.Db6#.
- (773) Abdelaziz Onkoud: 1.Ag3! (bloqueo), 1...Re5 2.Dxf4#, 1...e2 2.Dxe2#, 1...f3 2.Db1#, 1...fxg3 2.Df5#.
- (774) Gérard Doukhan: 1.Tf4? [2.Cg4, Tc3#] 1...Ce5!; 1.Ab6? [2.Tc3#] 1...Ce5 2.d5#, 1...Ce4 2.Cg4#, 1...Cf3!; 1.d5! [2.Cg4#] 1...Ce5 2.Ab6#, 1...Cd4 2.Tc3#.
- (775) Valery Barsukov: 1.De5 Rh4 2.Cf6 Cd6#, 1.Rg5 Ce5 2.Cf6 Cxf7#, 1.Rf6 Cd6 2.Ce7 Ce8#.
- (776) Valery Barsukov: a) 1.Tc3 g8=D 2.Dxf2 Dxb8#, b) 1.dxe2 g3 2.Cd6 f4#.
- (777) Alberto Armeni: 1.Dd1 Txg3 2.Dh5 Cf5#, 1.c6 b8=D 2.exd4 Dxc3#.
- (778) Dmitry Grinchenko: a) 1.Ab4 Cf5 2.Tf2 Tc8#, b) 1.Tb4 Tg5 2.Af1 Cxf3#.
- (779) Dmitry Grinchenko: 1.Ab5 Ae4 2.Re5 f4#, 1.Txf2 Te4+ 2.Rxf5 fxg4#.
- (780) Kivanç Cefle: 1.0-0 Ag4 2.Ch8 Ae6#, 1.0-0-0 Tg4 2.Cb8 Tc4#.
- (781) Miguel Uris: 1.Tf6 Tb5 2.Ad7 Te5#, 1.Rf6 Td2 2.Ag7 Td6#, 1.f6 Txb7 2.Ad5 Te7#.
- (782) Dan-Constantin Gurgui: a) 1.Thb8 Af3 2.Ab7 Ta2#, b) 1.Aa2 Tg1 2.Axc3 Axc3#, c) 1.Tb4 Ah4 2.Tf4 Ag6#. (versión de *Suomen Tehtavaniekat*, 1999: [Blancas: Rh1 Tg2 Ah5 Ae1 g6 c3; Negras: Ra8 Th8 Tb1 Ad5 e5 d4]).
- (783) Volodimir Ryabtsev: 1.Ab6 Cxd3 2.Rf5 Dg6#, 1.Ab6 Ca4 2.Rd4 Df4#, 1.Ab6 Cc4 2.e6 Dg4#, 1.Ab6 Dg4+ 2.Re3 Cd1#.
- (784) Volodimir Ryabtsev: a) 1.Ce1 Af5 2.Td3 Ah3#, b) 1.Aa7 Tc6 2.b6 Tc8#.
- (785) Udo Degener: a) 1.Cf2 Axb3 2.d4 Dxc4#, b) 1.Tg7 Da5 2.Ae2 Axd5#.
- (786) Udo Degener: a) 1.Cf4 Cc4 2.Cg4 Ta5#, b) 1.Cg4 Ta5 2.Cf4 Cc4#.

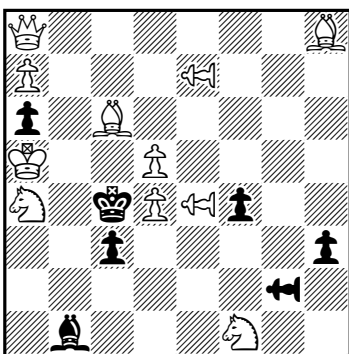
- (787) Udo Degener: a) 1.Tg7 Cfd7+ 2.Rf4 Ce6#, b) 1.Tg4 d4+ 2.Rf4 Ch5#.
- (788) Mikola Vasyuchko, Mikola Chernyavsky, Mala Snihurivka: 1.Axd2+ Txd2 2.Txh5 f4#, 1.Txf3+ Axf3 2.Axb2 d4#.
- (789) Mikola Vasyuchko, Mala Snihurivka: a) 1.Txg3+ Dxg3 2.Axe1 Cc2#, b) 1.Axe3+ Txe3 2.Txh2 Ad6#.
- (790) Mikola Vasyuchko, Mala Snihurivka: 1.Tb7 Rc6 2.Dxc3 Cxc3#, 1.Tg3 Rxe6 2.Dxf4 Cxf4#.
- (791) Mikola Vasyuchko, Mala Snihurivka: 1.Te2 Txd5 2.Cxd5 Txe2#, 1.c6 Tdxe3+ 2.Cxe3 Axc6#.
- (792) Mikola Vasyuchko, Mala Snihurivka: 1.Ad2 Txc6 2.Cxc6 Txd2#, 1.Tb7 Axd4 2.Cxd4 Axb7#.
- (793) Mikola Vasyuchko, Mala Snihurivka: 1.Re8 Ta8 2.d5 Txe6#, 1.Rf8 Tf1 2.Ad5 Axd6#.
- (794) Mikola Vasyuchko, Mala Snihurivka: 1.Tf6 Th2 2.Cxf3 Cxf3#, 1.f6 Td7 2.Cxc4+ Cxc4#.
- (795) Mikola Vasyuchko, Mala Snihurivka: a) 1.bxa6 Tb7 2.Dg5 Th7#, b) 1.Axb6 Ta5 2.Dg7 Th5#.
- (796) Mikola Vasyuchko, Mala Snihurivka: 1.e4 Txf6 2.Caxc3 Ta6#, 1.f5 Txe5 2.Cbxc3 Te1#.
- (797) Mikola Vasyuchko, Mala Snihurivka: 1.Axc3+ Rxc3 2.Cxf4 Cxf4#, 1.Txd5+ Rxd5 2.Txf3 Tcxf3#.
- (798) Mikola Vasyuchko, Mala Snihurivka: 1.Txf7+ Axf7 2.Dxf3 Cd6#, 1.Dxe4+ fxe4 2.Txe8 Cd6#.
- (799) Mikola Vasyuchko, Mala Snihurivka: 1.Df1 Th3+ 2.Rg4 Axe6#, 1.De2 Axe6 2.Rh4 Th3#.
- (800) Jordi Breu: 1.Axd4+ Ae3 2.Ac3 Ac5#, 1.Axf4+ Ae3 2.Ag3 Ah6#.
- (801) Jordi Breu: a) 1.c6 Df8 2.Ad8 Da3#, b) 1.d6 Dg8 2.Ae8 Db3#.
- (802) Jordi Breu: 1.Cxe4 Ac4+ 2.Cd2 Cfe4#, 1.Cxb5 Ac4+ 2.Cd4 Cb5#.
- (803) Jordi Breu: 1.Ad8 e3 2.Ab6 Tf5#, 1.Tb1 e4 2.Tb5 Af2#.
- (804) Jordi Breu: 1.Rc4 Cc7 2.Td4 Cxe5#, 1.Re4 Cb4 2.Td4 Cg5#.
- (805) Jordi Breu: 1.Cxd3 Ae4+ 2.Ce5 Cd3#, 1.Txe6 Ae4+ 2.Te5 Ce6#.

Introducción a las piezas de fantasía

Pedro Cañizares

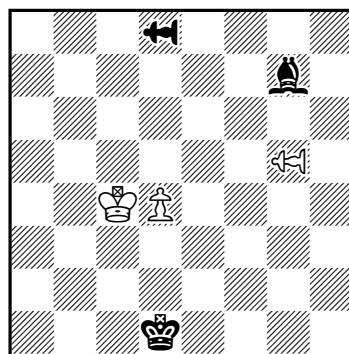
La Araña (AR), al igual que un Rey, puede desplazarse a las casillas que la rodean, pero, además, puede desplazarse por el perímetro del cuadrado en el que se encuentra, cuyo centro es el del tablero. Así, en el ejemplo 1, la Araña negra g2 puede desplazarse a través de las casillas g3, g4, g5, g6, g7, f7 para capturar en e7, o, alternativamente, desplazarse a través de f2, e2, d2, c2, b2, b3, b4, b5, b6, b7, c7, d7 para realizar la misma captura.

(1) Jean-Pierre Boyer
Pierre Monreal
Problème, 1968



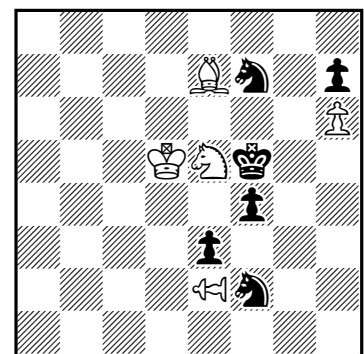
(11+7) ♗♗=Araña #2

(2) George Leathem
The Problemist Fairy Chess
Supplement, 1932



(3+3) ♗♗=Araña #2

(3) George Leathem
E. P. White
The Problemist Fairy Chess
Supplement, 1932



(5+6) ♗♗=Araña #2

- (1) 1.ARxf4! [2.ARxc3#] 1...ARd2 2.Cxd2#, 1...ARc2 2.Ae8#, 1...ARb2 2.Cxb2#, 1...ARb3,ARb5+,ARf3 2.A(x)b5#, 1...ARb4+ 2.ARexb4#, 1...ARb6+ 2.Cxb6#, 1...Ad3 2.Ce3#.
- (2) 1.Rd3! [2.ARd2#] 1...ARc1,Re1 2.ARe2#, 1...ARE1,Rc1 2.ARC2#, 1...Ah6,ARE7,ARC7,ARD7 2.ARh4,ARh5#.
- (3) 1.Ah4! (bloqueo), 1...C2~ 2.ARg4#, 1...f3 2.ARxf3#, 1...C7~ 2.ARg5#.

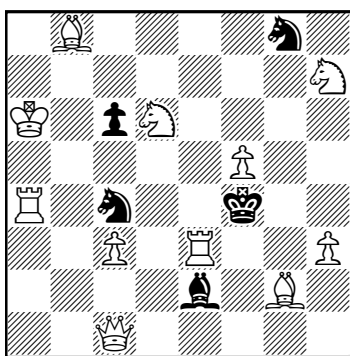
Claves malas (2): clavada de pieza negra

Luis Gómez

Retomando el asunto de las claves malas —en enero hablábamos del acercamiento de pieza como mala clave—, hoy nos referiremos a un elemento bastante habitual en el campo de la composición: la clavada. Hay que advertir que la clavada no es mala en sí misma, ya que constituye todo un género en el campo compositivo. Hay multitud de temas cuya base es ese elemento. Podemos ver clavadas ya en el planteo, ya en un ensayo o en la propia clave.

Temas como el Szoghy, Schor, Dalton y Hassberg producen un efecto positivo sobre el bando negro, con desclavada de pieza negra. Otros, como el Monitor, Rupp, Servais, Taale, Castellari o Mari I, producen un efecto neutro, bien por clavar alguna pieza en ambos bandos a la vez o por clavar una pieza negra al tiempo que se desclava otra, etc. Y, por último, hay otros en los que solo se produce un efecto negativo sobre el bando negro, sin ningún perjuicio para el bando blanco. Me refiero a temas como el Bouttier y Pergialis.

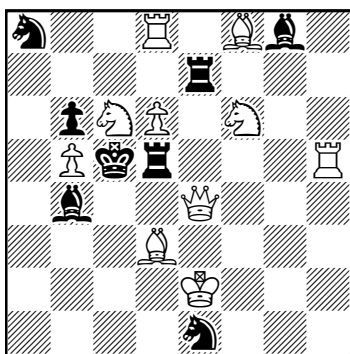
(1) Comins Mansfield
Good Companion, 1917
1^{er} premio



(11+5)

#2

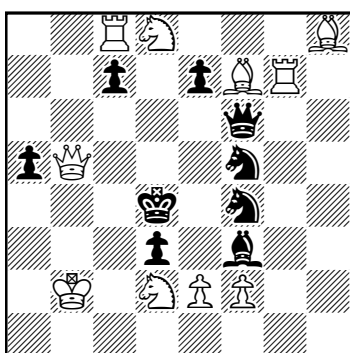
(2) Erik M. Hassberg
Problemas, 1946
1^{er} premio



(10+8)

#2

(3) Pierre Bouttier
Problem, 1971



(10+9)

#2

Ninguno de los temas mencionados es malo en sí mismo, ya que obedecen a una mecánica previamente definida, y podemos ver que son empleados por todos los compositores. Mostramos a continuación una serie de ejemplos, que clarificarán al compositor novel cómo usar el recurso de la clavada de forma eficaz.

En el planteo del problema 1, encontramos un caballo clavado y dos baterías blancas montadas, A+C y D+T. Este es un caso de efecto positivo, ya que la clave desclava una pieza negra que forma parte de la batería negra A+C. Las defensas de la pieza desclavada realizan jaques a la descubierta, que son contestados por mates cruzados blancos. Este tema recibe el nombre de Szoghy.

La solución es la siguiente:

1. Ae4! (2. Cxc4#)
1... Cxe3+ 2. Cb5#, 1... Ce5+ 2. Td3#,
1... Cxd6+ 2. Ad3#, 1... Cd2+ 2. Cc4#

Como ejemplo de clave neutra, veremos ahora el tema Taale, en el que se desclava al mismo tiempo una pieza blanca y otra negra. La pieza blanca desclavada amenaza mate, y la negra desclavada se encarga de realizar las distintas defensas (2).

A continuación, se exponen las defensas temáticas:

1. Ce5! (2. Dc4#)
1... Txd3 2. Cxd3#, 1... Td4 2. Dc6#,
1... Txd6 2. Cd7#, 1... Tdx5 2. De3#

En el tercer grupo, con efecto negativo solamente sobre el bando negro, podemos ver el siguiente ejemplo (3), cuyas defensas temáticas son las siguientes:

1. Tg4! (2. Ce6#)
1... Ae4 2. Cb3#, 1... Cg7 2. e3#, 1... e5 2. Dc4#

El tema Bouttier precisa de una clave que clave simultáneamente dos piezas negras, amenazando un mate que explota ambas clavadas. Las defensas han de desclavar de forma alterna dichas piezas, creándose debilidades que son aprovechadas por el blanco para dar mate.

Hemos visto tres ejemplos bastante clarificadores de cómo el factor clavada interviene y se enriquece, a través de sus defensas, en el conjunto de cada una de las obras mostradas.

A modo de conclusión, veremos un par de ejemplos, compuestos para la ocasión, y que servirán para dar una idea de cómo no hay que componer.

En el problema 4 se observa que la clave causa un perjuicio al bando negro, al amenazar mate por clavada de pieza. Las defensas no guardan ningún tipo de relación que pueda dar lugar a un contenido temático.

1.Axg2! (2.Dd3#)
1...Th3 2.Dxe4#, 1...c4 2.Dd2#, 1...Rc4 2.Db3#

En el diagrama 5 presentamos otro caso.

1.Ac5? (2.Ad4#) 1...e3! a
1.T2f4? (bloqueo) 1...e3 a 2.d4#, 1...b2!
1.Ab2? (2.Rxb3#) 1...e3 a 2.Rd3#, 1...Ab6!

1.Te2! (2.d4#) 1...e3 a 2.Txe3#, 1...Aa7 2.Ad6#

Se podría sugerir que no es un mal problema, incluso que contiene el tema Kharkov 2 —una refutación ‘a’ en un ensayo y al menos dos mates cambiados a la misma defensa ‘a’—, pero hemos de decir que este tema no precisa para su realización de una clavada directa en la clave, como aquí ocurre, y que el Kharkov 2 es un casual resultado sobrevenido. Para este diagrama concreto, convertir cualquiera de los ensayos 1.T2f4? o 1.Ab2? en clave sería preferible, dejando la clave 1.Te2! como un ensayo más.

Tampoco queremos decir que una mala clave arruine cualquier composición, y, en caso de no poderse evitar, esta sigue siendo publicable, pero es una opción que, posiblemente, restará puntos a la hora de ser valorada por un juez.

Como vemos, al componer un problema cuya motivación sea la amenaza de mate por una clavada, como se ha planteado en estos dos últimos ejemplos, el compositor ha de procurar un objetivo claro, que enriquezca la obra. Una clavada por sí sola carece de todo valor si no hay nada detrás: un juego defensivo que aporte cierta riqueza al conjunto de la obra y que sea vista con agrado por el resto de los compositores y solucionistas.

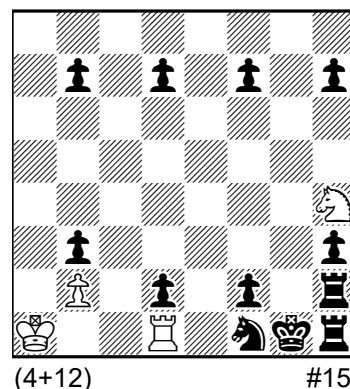
Stay at home to mate the disease

Andriy Frolkin - Kyiv, Ukraine

Mankind has faced very serious problems (‘non-chess ones’) many times in history and humans have learned how to joke in the face of danger. There is time to honor the heroes (including fellow composers^[1]) and there is also time to joke in spite of everything (see for example the tourney announcement in this link^[2]).

The 15-mover 1 is dedicated to the fight against the coronavirus infection, illustrating the principle “Stay at home” as a method for preventing the spread of the disease. The problem is also reminiscent of the Japanese proverb “If you sit by the river long enough, you will see the body of your enemy float by” (see e.g. ref.^[3])
Solution (1): 1.Kb1, 2.Ka1, etc.; 14...Rg2 15.Sf3#

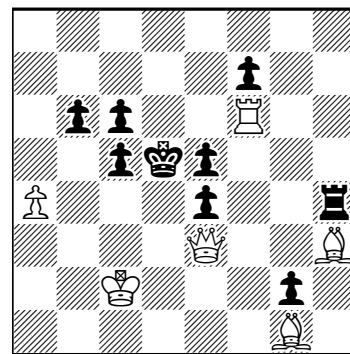
(1) Andriy Frolkin
Original



(4+12)

#15

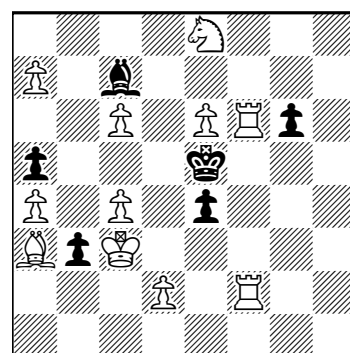
(4) Luis Gómez
(ejemplo)



(6+9)

#2

(5) Luis Gómez
(ejemplo)



(11+6)

#2

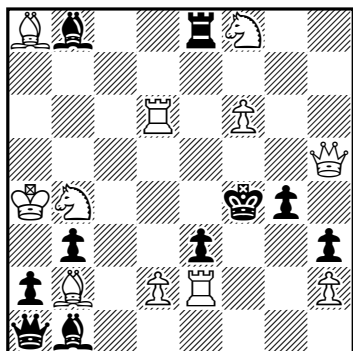
[1] <http://matplus.net/start.php?px=1592702006&app=forum&act=posts&fid=prom&tid=2497&pid=19257#n19257>

[2] <http://www.zeitschriftschach.de/images/2020/corona-competition.pdf>

[3] <https://www.quora.com/What-does-the-Japanese-proverb-If-you-sit-by-the-river-long-enough-you-will-see-the-body-of-your-enemy-float-by-mean-to-you>

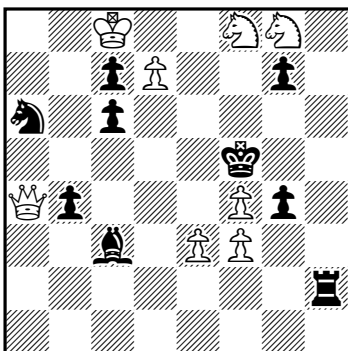
Recompensas Imanol Zurutuza

(1) Luis Gómez Palazón
5° T.T. Fédération Royale
Marocaine des Echecs, 2019
Recomendado



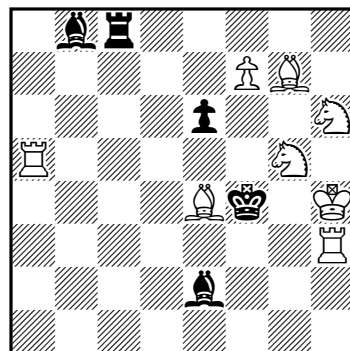
(11+10) #2

(2) Miguel Uris
ChessStar, 2019
3ª mención de honor



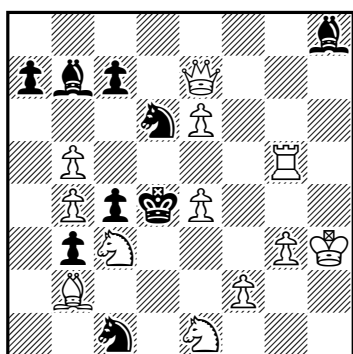
(8+9) #2

(3) Miguel Uris
Jubileo S. Sovik-75, 2019
4° premio



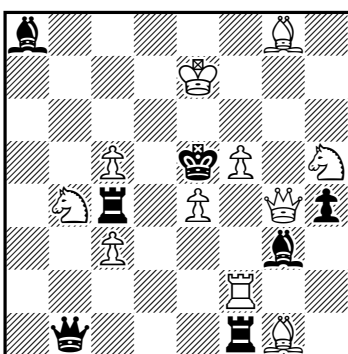
(8+5) #2

**(4) José Antonio Coello,
Luis Gómez, Miguel Uris**
Jubileo S. Sovik-75, 2019
1ª mención de honor



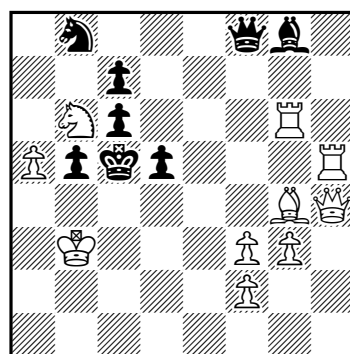
(12+9) #2

(5) Miguel Uris
Problem Observer, 2019
1er premio



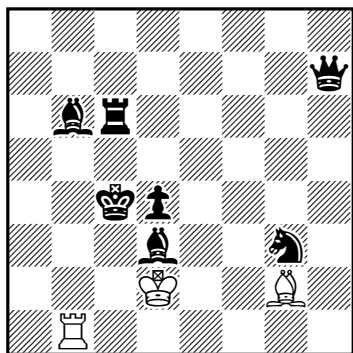
(11+7) #2

(6) José Antonio Garzón
ChessStar, 2019
2°-3er premio ex aequo



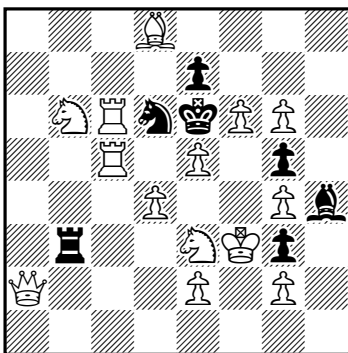
(10+8) #3

(7) Luis Miguel Martín
Funny Snowflake, 2020
1ª mención de honor



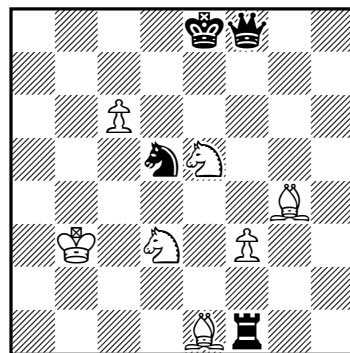
(3+7) 2.1.1.1 h#2
Anticircé

(8) José Antonio Garzón
229° T.T. SuperProblem,
2019-20 - 2° recomendado



(14+7) s#3

(9) Luis Miguel González
Jubileo L. Kekely-60, 2019
3er premio



(7+4) +

(1) Luis Gómez Palazón, 5° T.T. Fédération Royale Marocaine des Echecs, 2019, Recomendado, #2: 1.Td3? [2.Cg6# A] 1...Te4! A; 1.Te6? [2.dxe3# B] 1...Ae4! b; 1.Ah1! [2.Cd5#] 1...Te4 a 2.Cg6# A, 1...Ae4 b 2.dxe3# B, 1...Te5 2.Dxe5#. "Dombrovskis and Grimshaw with a very spectacular key along the longest diagonal. White Rook sacrifice in the tries as interference". (Karol Mlynka)

(2) **Miguel Uris**, ChessStar, 2019, 3ª mención de honor, #2: 1.d8=D? [2.Dd3,Dg5,Dd7#] 1...gxf3!; 1.Db3? [2.De6#] 1...Cc5!; 1.Dxc6! [2.Ce7,Dg6,De6,De4#] 1...Cc5 2.Ce7,Dg6#, 1...gxf3 2.Dg6,De6#, 1...Af6 2.De6,De4#, 1...Th6 2.De4,Ce7#. *“In questi temi assume importanza fondamentale la precisione, avendo a che fare con duali tematici. Qui si ha perfetto rispetto per questo canone: non vi sono altre difese, praticamente, che possono eliminare anche uno solo dei matti minacciati se non quelle tematiche, che innescano il ciclo tipico del tema Brobi”*. (Valerio Agostini)

(3) **Miguel Uris**, Jubileo S. Sovik-75, 2019, 4º premio, #2: 1.Ad4? [2.Ae3#] 1...Aa7 2.Ae5#, 1...Tc3 2.f8=D#, 1...Af3,Ab5 2.T(x)f3#, 1...Tc5!; 1.Ad3? [2.Cxe6#] 1...Te8 2.Ta4#, 1...Ag4!; 1.Ac6? [2.Cxe6#] 1...Ag4 2.Ta4#, 1...Te8!; 1.Ta4! [2.Cxe6#] 1...Af3,Ac4 2.T(x)f3#, 1...Ag4 2.Ac6#, 1...Tc4,Tc6 2.f8=D#, 1...Te8 2.Ad3#. *“Kombinácia tém Salazar, Bannyj, Charkov, Arnhem v úspornej ekonómii. Prvá fáza neznamená žiadny prínos k obsahu, pôsobí skôr rušivo.”* (Štefan Sovík)

(4) **José Antonio Coello, Luis Gómez, Miguel Uris**, Jubileo S. Sovik-75, 2019, 1ª mención de honor, #2: *1...Axe4 2.Ce2#, 1...Cd~ 2.Dc5#, 1...Cxe4 2.Ce2#; 1.Tg7? [2.Df6#] 1...Cf7,Ce8 2.Dc5#, 1...Cxe4!; 1.Dh7? [2.Dxh8,Ce2#] 1...Cf5!; 1.Df8? [2.Dxh8#] 1...Cxe4 2.Ce2#, 1...Cf5 2.Dc5#, 1...Ae5!; 1.Tg4? [2.Ce2#] 1...Cxe4 2.Dc5#, 1...Axe4!; 1.Dxc7! [2.Dc5#] 1...Cxe4 2.Ce2#, 1...Ac6 2.Dxa7#, 1...Cd3 2.Cf3#. *“Kombinácia tém Barnesas, Charkov, paradoxu Dombrovskisa, predĺženej obrany vrcholiacej v riešení témou le Granda s množstvom fáz, ktoré nepridávajú veľa kvality. Je to spôsobené nepreviazanosťou a nevyváženosťou fáz aj opakujúcim sa chaotickým obsahom, variant aB sa opakuje bezo zmeny v troch fázach, podobne aj variant bC”*. (Štefan Sovík)

(5) **Miguel Uris**, Problem Observer, 2019, 1^{er} premio, #2: *1...Axe4,Txe4,Dxe4 2.Dg7#; 1.Te2! [2.Dg7#] 1...Axe4 2.Cc6#, 1...Txe4 2.Ad4#, 1...Dxe4 2.Cd3#, 1...Txf5 2.Dxf5#.

(6) **José Antonio Garzón**, ChessStar, 2019, 2º-3^{er} premio ex aequo, #3: *1...Dxf3+ 2.Axf3 [3.Db4#] Ca6 3.Cd7#, 1...Rd4 2.Af5+ Rc5/Re5 3.Db4/Df4#, 1.Af5! [2.Db4#] d4+ 2.Ae6+ Rd6/Df5 3.Af7/De7#. *“Another illustration of the Soliloquy-Garzon theme but with the wB as thematic unit. The flight 1...Kd4 and the check 1...Qxf3+ are provided. As the random move 1.B -? (> 2.Qb4#) taking the flight is refuted by 1...Qxf3+ the unpin key 1.Bf5! (> 2.Qb4#) prevents both set defences but offers a new check 1...d4+ leading to consecutive battery moves by the wB with 2.Be6+ Kd6 3.Bf7#. The subvariation 2...Qf5 3.Qe7# nicely exploits the selfblock on d4. White correction, yes, but no Indian theme (author's comment), as there is no critical white move in the main variation, just an interference on e6”*. (Charles Ouellet)

(7) **Luis Miguel Martín**, Funny Snowflake, 2020, 1ª mención de honor, h#2, Anticircé: 1.Tc5 Ac6 2.Ch5 Tb4#, 1.Ac5 Tb8 2.Ce2 Ad5#. *“A play of black pieces on c5 of course is not Grimshaw, but acts aesthetically. As well as long white moves aiming to attack the Royal square e8 due to a matt typical for Anticirce”*. (Ladislav Packa)

(8) **José Antonio Garzón**, 229º T.T. SuperProblem, 2019-20 - 2º recomendado, s#3: 1.Tc3! exf6 2.Cf5 fxe5 3.Te3 e4#. *“Funny with a mating Pelle move by a Pawn (and also a Pelle move by white Rook). Rather heavy. I guess the composer didn't use a Bishop on a2 because of Pawns e2 and g2 (“obtrusive” Bishop).”* (Michel Caillaud)

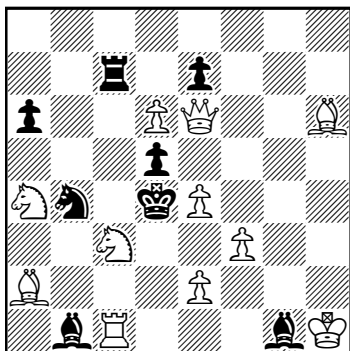
(9) **Luis Miguel González**, Jubileo L. Kekely-60, 2019, 3er premio, +: 1.c7 Cxc7 2.Ad7+ Rd8 3.Ah4+ De7 4.Cc5 Txf3+ 5.Ra2 Tf2+ 6.Rb1 Tf1+ 7.Rc2 Tf2+ 8.Rd1 Tf1+ 9.Rd2 Tf2+ 10.Re1 Tb2 11.Rd1 Tb1+ 12.Rc2 Tc1+ 13.Rxc1 Dxh4 14.Cc6#. *“Peknou pointou je 4.Cc5! s odmietnutím brania dámy a tromi hrozbami matu. Potom začína úradovať čierna veža a biely kráľ sa musí vyhnúť až piatim mínovým poliam a1, b2, c2, e2 a f1. Nakoniec čierny predsa len neujde jednému z hroziacich matov s aktívnym blokováním - navyše už je modelový. Riešiteľsky príťažlivá štúdia”*. (Luboš Kekely)

Corrección: En el problema nº 6 [Miguel Uris, ChessStar, 2019, 4º-5º recomendado] de la anterior serie de recompensas —pág. 911, del boletín Problemas 30, de abril de 2020— se indicó, por error, que se trataba de un #4, cuando en realidad es un problema de #5, que en la posición del gemelo b) se convierte en un #4.

Dual evitado en las refutaciones

Imanol Zurutuza - Miguel Uris

(1) Francisco Salazar
Problemas, 1966
Recomendado



(11+8)

#2

En el boletín *Problemas* de enero de 1966, se publicó un interesante artículo, con el título *Una nueva idea*, en el que se daba a conocer “una combinación que posiblemente sea inédita”, de Francisco Salazar. Usando la terminología actual, podría definirse dicho tema como “dual evitado en sendas refutaciones de dos ensayos”.

El primero de los problemas con los que se ilustraba el tema es el que puede verse en el diagrama 1, cuya solución es la siguiente:

1.Cxd5? [2.Ag7#] 1...Cc6 2.Tc4#, 1...Cd3!

1.exd5? [2.Ag7#] 1...Cd3 2.De4#, 1...Cc6!

1.Cd1! [2.Ag7#]

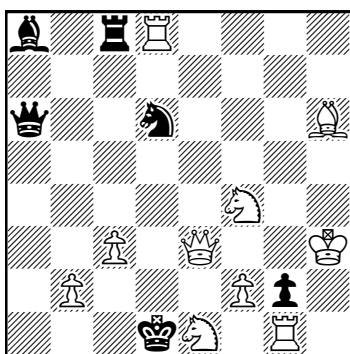
1...Cd3,Cc6 2.Dxd5#, 1...Ah2 2.Ae3#, 1...exd6 2.Df6#

Tanto los dos ensayos como la clave liberan al Ah6 de la defensa de la casilla e3, e introducen la común amenaza 2.Ag7#. En ambos ensayos, se captura el peón negro de d5, lo que, además de liberar al Ah6 blanco de la defensa de la casilla e3, como se ha indicado —en un caso porque la cubre el caballo que captura en d5 y en el otro porque el peón que realiza la misma captura abre línea sobre esa casilla a la De6—, impide el acceso de la dama blanca a dicha casilla en la segunda jugada de las blancas, y libera al Cb4 negro de la defensa que tenía encomendada en el planteo, y, por tanto, le permite defender la amenaza, tanto desde la casilla c6 como desde la casilla d3, pero, en cada caso, únicamente una de esas dos defensas será efectiva.

Como se puede observar, en el primero de los ensayos, las blancas, con su jugada inicial, abren la línea c1-c4 a la Tc1, por lo que las negras no pueden cerrar la línea c7-c4 a su Tc7, si quieren impedir el mate 2.Tc4#, y, en consecuencia, el caballo debe precisar su defensa, 1.Cd3!, que es posible porque la dama blanca no tiene acceso a la casilla e4, ocupada por el peón blanco que juega el segundo ensayo, en el que las blancas desobstruyen la casilla e4, que queda accesible para la dama blanca, por lo que las negras no pueden cerrar la línea a su Ab1, jugando 1...Cd3, y, por el contrario, deben elegir la otra defensa posible del caballo, 1...Cc6!, dado que el cierre de línea a la Tc7 ahora no conlleva perjuicio alguno, al no tener la torre blanca acceso a la casilla c4, por interferencia del caballo blanco que juega el otro ensayo.

Lamentablemente, este primer ejemplo está *virtualmente* demolido, dado que en el segundo de los ensayos temáticos existe una segunda refutación, 1...Cxa2!, que arruina la idea temática presentada. El lector puede consultar la corrección que se propone en el artículo *Opciones de restauración (12): demolición temática*, que publicamos en este mismo boletín.

(2) Francisco Salazar
Problemas, 1966
4ª mención de honor



(10+6)

#2

El diagrama 2 muestra el segundo de los problemas con el que se ilustraba esta nueva idea. Su solución y desarrollos son los siguientes:

1.Cf~? [2.Dd2#] 1...Txc3!

1.Cfd3!? [2.Dd2#] 1...Ce4 2.Df3#, 1...Cc4!

1.Cd5!? [2.Dd2#] 1...Cc4 2.Df3#, 1...Ce4!

1.Ce2! [2.Dd2#]

1...Txc3 2.Cxc3#, 1...Dd3 2.Dxd3#, Dxe2 2.Dc1#

Claramente se puede ver que los mecanismos y estrategias son de un corte similar a los del anterior problema. En el juego virtual se desarrolla un juego de corrección blanca, cuyo último movimiento de corrección es la clave del juego real. Tras un movimiento indiscriminado del Cb4 se abre la línea del ABh6, con lo que se genera

la amenaza 2.Dd2#, pero es refutado con 1...Txc3, que clava la dama blanca y neutraliza la amenaza. Las blancas intentan el movimiento de corrección 1.Cfd3, que, como segundo efecto positivo —el primero es la apertura de la línea del ABh6—, evita que 1...Txc3 clave la dama blanca, al tiempo que cierra la línea a la DNa6 en su acción sobre e2, pero, como efecto negativo, también desclava indirectamente el CNd6. Tras la defensa negra 1...Ce4, dicho caballo cierra la línea al ANa8 en su control sobre la casilla f3, con lo que las dos formas en que las negras pueden anular el mate que se produce tras 2.Df3# —1...De2 y 1...Axf3— quedan inoperantes y las blancas ejecutan dicho mate. Las negras, por tanto, deben contestar 1...Cc4! —dado que la línea de la DNa6 ya ha sido cerrada— para refutar el intento blanco. En el siguiente ensayo, las blancas lo intentan con 1.Cd5, teniendo en la manga el contestar a 1...Txc3 con 2.Cxc3# —efecto positivo—, y se mantiene el efecto negativo de la desclavada del CNd6. En este caso, los términos del ensayo anterior se invierten: el CBd5 ha cerrado la línea al ANa8, por lo que, si las negras defienden con 1...Cc4, cierran la línea a la DNa6, anulando el segundo defensor contra el mate 2.Df3#. Es por ello que deben refutar dicho intento con 1...Ce4! Tras todo ello, vemos materializada la estrategia del dual evitado en las refutaciones, tal y como sucedía en el primer problema.

Finalmente, en el juego real, el blanco realizará el movimiento de corrección adecuado, 1.Ce2!, que mantiene clavado al CNd6 y, además, mantiene los dos efectos positivos de abrir la línea del ANh6 y controlar c3. Un estupendo problema, con gran armonía y una muy buena economía.

Con el propósito de ilustrar más esta idea planteada hace 54 años, no hemos podido resistir la tentación de componer unos simples e ilustrativos ejemplos, que mostramos a continuación.

El diagrama 3 muestra un elemental esquema que reproduce la mecánica de dual evitado en las refutaciones. En este caso dicha estrategia viene combinada con el tema Barnes y con mates transferidos. Su solución y desarrollo es el siguiente:

1.Tcd8? [2.Dxd6#] 1...Ae5 2.Dxe6#, 1...Ac5!

1.Ted8? [2.Dxd6#] 1...Ac5 2.Dxc6#, 1...Ae5!

1.Cf5? [2.Ce7# X, Dxd6# Y] 1...exf5!

1.Cg8? [2.Ce7# X] 1...axb4!

1...Txf4 a 2.Dxe6# A, 1...Txb4 b 2.Dxc6#B, 1...Af6 2.Cxf6#,

1.Cf7! [2.Dxd6# Y]

1...Ae5 c 2.Dxe6# A, 1...Ac5 d 2.Dxc6# B

En la posición del diagrama, se observa que los movimientos 1...Ac5 y 1...Ae5 defienden en d6, lo que sería el efecto positivo de dichos movimientos. Sin embargo, ambos producen un efecto negativo, el cierre de la línea a la TNc4 sobre c6 y a la TNe4 sobre e6, respectivamente. Por otro lado, los movimientos 1.Tcd8 y 1.Ted8 crean el efecto positivo de apoyar a la DB en su ataque sobre d6, pero, a su vez, generan el efecto negativo de reducir la presión sobre c6 y e6, respectivamente. Con esa dinámica se generan los mimbres con los cuales se podrá materializar el dual evitado en las refutaciones de los dos primeros ensayos. En el juego real la amenaza se obtiene con una clave que no genera dichos efectos negativos en la posición blanca, y ambas defensas —1...Ac5 y 1...Ae5— son debidamente contrarrestadas por las blancas.

En el diagrama 4 vemos otro ejemplo. En esta ocasión las defensas temáticas corren a cargo de un caballo.

1.Td8? [2.Dxd6#] 1...Ce4 2.exd4#, 1...Dxe6 2.Dxe6#, 1...Cf5!

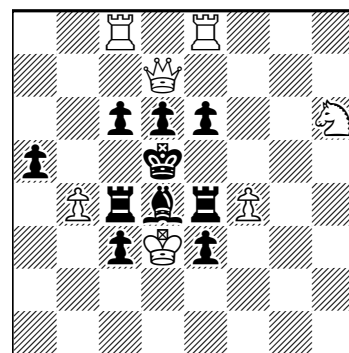
1.Tb6? [2.Dxd6#] 1...Cf5 2.Axf6#, 1...Dxe6 2.Dxe6#, 1...Ce4!

1.c5! [2.Dxd6#]

1...Ce4 o Cf5 o Dxe6 o dxc5; 2.exd4 o Axf6 o Dxe6 o Dc7#

En los ensayos, cuando el CNg3 va tanto a e4 como a f5, defiende la amenaza por guardia directa en d6. Pero, al igual que en el ejemplo

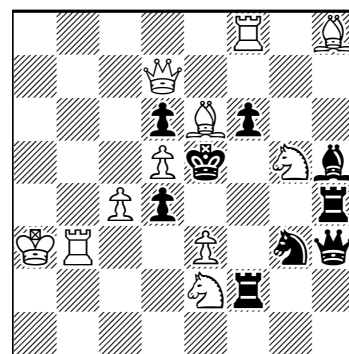
(3) Miguel Uris
Imanol Zurutuza
Ejemplo



(7+10)

#2

(4) Miguel Uris
Imanol Zurutuza
Ejemplo



(11+9)

#2

anterior, solo uno de estos movimientos será, alternativamente, efectivo como refutación, en cada uno de los dos ensayos temáticos. Ambos movimientos provocan, como efecto negativo, el cierre de línea a una de sus torres (f2 y h4), en sus guardias sobre las casillas f6 y d4, respectivamente.

Las claves blancas de los ensayos, también generan un efecto negativo, que, en esta ocasión, no es uniforme en ambos casos. En uno, 1.Td8?, se retira el apoyo al ABh8 en su presión sobre f6, y en el otro, 1.Tb6?, se retira uno de los escudos del rey blanco en la tercera fila, lo que posibilita que el PBe3 pueda ser clavado, de forma indirecta, cuando el CNg3 es retirado de dicha casilla.

Es por ello que el negro podrá refutar ambos ensayos —haciendo coincidir, en cada ocasión, sus efectos negativos con los del blanco— sobre una de las dos casillas (d4 y f6). Como se ve, una estrategia similar a la del ejemplo anterior, pero, en este caso, realizada con un caballo en lugar de un alfil.

En conclusión, opinamos que esta propuesta temática hecha el siglo pasado por Francisco Salazar resulta muy interesante para ser rescatada en la actualidad. Sin duda, aún hay por realizar muchas variaciones e ideas sobre la misma; cosas como fusionar dichos mecanismos y estrategias de dual evitado en las refutaciones con otros temas, ya sean de corte clásico o moderno, o, incluso, aumentar el número de ensayos de dos a tres, y conseguir un trial evitado en las refutaciones. En resumen, una amplia gama de posibilidades, aún por indagar y realizar.

Concursos ajenos

Redacción

Announce du Mémorial Tallec, 2020

La rédaction de Phénix et l'AFCE annoncent l'organisation du Mémorial Tallec. Yves était une personnalité incontournable du problème d'Échecs en France, Président de l'AFCE pendant de nombreuses années, Directeur de section dans *diagrammes* (hétérodoxes) et *Phénix* (inverses), rédacteur de nombreux articles dans les revues françaises. Nous avons donc décidé d'organiser plusieurs sections pour le Mémorial Tallec:

Section A - mats orthodoxes en 2 coups (2#): Paz Einat (Israel); Section B - mats orthodoxes en 3 coups (3#): Jean Morice (France); Section C - mats orthodoxes en 4-n coups (4-n#): Mirko Degenkolbe (Allemagne); Section D - mats orthodoxes aidés en 2 coups (h#2): Vitaly Medintsev (Russie); Section E - mats orthodoxes aidés en 2,5-3 coups (h#2,5-3): Pierre Tritten (France); Section F - mats orthodoxes aidés en 3,5-n coups (h#3,5-n): Axel Gilbert (France); Section G - mats orthodoxes inverses (s#2-n): Michel Caillaud (France); Thème: Libre (free)

Les problèmes seront envoyés aux juges sous forme anonyme. Récompenses: Livres et revues. La date limite d'envoi des problèmes est le 9 décembre 2020. Les problèmes devront être envoyés au Directeur du tournoi: Abdelaziz Onkoud, 8 François Villon n°2362, F-93240 Stains (courriel: azonkoud@hotmail.com).

Stanislav Kirilichenko Memorial Tourney for Miniatures

The Commission for Chess Composition of Ukraine and the Editorial Board of the magazine *The Problemist of Ukraine* announce a tourney for miniatures (problems with no more than 7 pieces) in memoriam of Stanislav Kirilichenko. The tourney will have three sections: direct twomovers; direct moremovers (4-12 moves); and helpmates in 3 moves. The prizes will be books on chess composition published by Valery Kopyl; there will also be honorary mentions and commendations. Entries are to be presented on diagrams as well as in FEN notation.

Please send your originals before September 10, 2020, to the following judges:

twomovers – Mykola Cherniavskiy (mt41251@gmail.com); moremovers (4-12 moves) – Yuri Gordian (yury.gordian@gmail.com); helpmates in 3 moves – Valery Kopyl (v.kopyl@i.ua).

The tourney award will be presented on Valery Kopyl's website, in Yuri Gordian's blog, and in *The Problemist of Ukraine*. All participants will receive the award in electronic form.

The tourney organizers wish you further creative success!

El Mate de Cordes

José Miguel Plantón - Pedro Cañazares

El Mate de Cordes, denominado Tema Cordes para la composición, se trata de un mate con alfil a un rey sofocado en la banda, como se muestra en el siguiente esquema (1):

La brillante idea se remonta a 1895. El escritor y compositor alemán Heinrich Cordes (Altenhudem, 10-10-1852; Berlín, 24-04-1917) la plasmó en el diagrama 2.

1.Ac7! De1+ [1...Dxf2 2.Rh2 g4 3.Ad8+; 1...g4 2.g3+ Dxc3 (2...Rg5 3.Af4+ Dxf4 4.gxf4+ Rxf4 5.hxg4 hxg4 6.Cd3+ Rg3 7.Cxc5) 3.Ad8#] **2.Rh2 Dxf2 3.Ad6 Df4+** [3...c4 4.bxc4 Df4+ 5.g3+] **4.g3+!** [4.Axf4? gxf4] **4...Dxc3+ 5.Axc3#.**

La idea es preciosa, pero, lamentablemente, no hemos conseguido encontrar este mate en la práctica ajedrecística, y lo más similar es la siguiente partida:

Levenfish, G. - Romanovsky, P., Campeonato de URSS, Leningrado, 1933:

1.d4 Cf6 2.Cf3 b6 3.c4 e6 4.Cc3 Ab7 5.Ag5 h6 6.Ah4 Ae7 7.Dc2 d5 8.e3 Cbd7 9.Ae2 0-0 10.0-0 Ce4 11.Axe7 Dxe7 12.Cxe4 dxe4 13.Cd2 f5 14.f3 exf3 15.Axf3 Axf3 16.Txf3 e5 17.Taf1 Dg5 18.Da4 Tad8 19.Tg3 De7 20.Tgf3 exd4 21.exd4 Cc5 22.Db4 Txd4 23.Cb3 a5 24.Db5 Cxb3 25.axb3 g6 26.h3 Tfd8 27.Dc6 T4d6 28.Db7 Td2 29.Tg3 Dc5+ 30.Rh1 Rf7 31.De4 Td1 32.Tgf3 Dd4 33.Dc6 De5 34.T3f2 T8d3 35.Rg1 Dd6 36.Db7 Dc5 37.Rh2 De5+ 38.Rh1 Txf1+ 39.Txf1 Txb3 40.Td1 Te3 41.Dc8 Te1+ 42.Txe1 Dxe1+ 43.Rh2 De5+ 44.Rh1 g5 45.Dd7+ Rg6 46.b3 Rh5 47.Dd1+ Rh4 48.Dd2 Dg3 49.c5 bxc5 50.Dxa5 Dxb3 51.De1+ Dg3 52.De6 h5 53.Dxf5 De3 54.Dd7 c4? 56.Rh2 Df4+ 57.g3+ 1-0.

Y solo le faltó que su dama fuese un alfil.

Tras Cordes, el problemista estonio Friedrich Ludwig Amelung realizó un tímido intento en la posición 3.

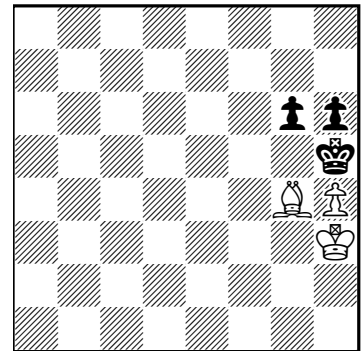
1...Df4+ [1...Dg1+ 2.Rxg1 g4! 3.Rh2! gxh3 (3...Rg5 4.Rg3) 4.gxh3 Rg5 5.Rg3 Rf5 (5...h4+ 6.Rf3 Rh5 7.Rf4) 6.Rh4 Rg6 7.Ac5 Rh6! 8.Ae3+ Rg6 9.Ag5 d6! 10.Af4 d5 11.Ae3#] **2.g3+ Dxc3+ 3.Axc3#.**

El compositor ruso Sergei Kaminer trabajó en la idea en 1925, como si de un huevo de Fabergé se tratase, y la ilustró en el problema 4.

Se puede sentir que el rey negro está en peligro, acorralado en el borde. Paradójicamente, el blanco puede montar inmediatamente un ladino ataque de mate, pero debe actuar con amenazas contundentes:

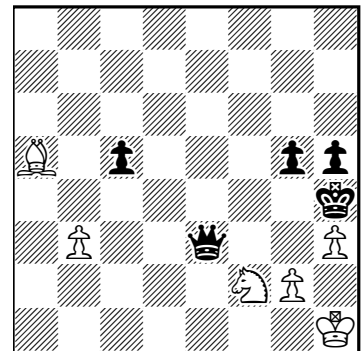
1.Tc2!! Dxc2 [el negro debe aceptar el sacrificio si no desea ser castigado de otra manera: si 1...Df8 2.Tc4+ Rg5 3.Ad2+ Rf6 4.Tf4+ y gana; otras retiradas de la dama negra se topan con 2 Rc5, cortándole el escape; si 1...Db8+, entonces 2.Ac7 Df8 3.Tc5! Dxc5 4.Ad8+ ... 5.g3#] **2.Ad8+ g5 3.Aa5!** [una posición realmente fantástica: el alfil demuestra ser más poderoso que la dama, al amenazar Ae1 jaque] **3...De2** [el negro recibiría mate inmediatamente en caso de 3...g4 4.Ad8# o 3...Dd1 4.g3#, mientras que tras 3...Df2 4.Ac7 y

(1) esquema



(2) Heinrich Cordes

T.T. *Rigaer Tageblatt*, 1895
2º premio

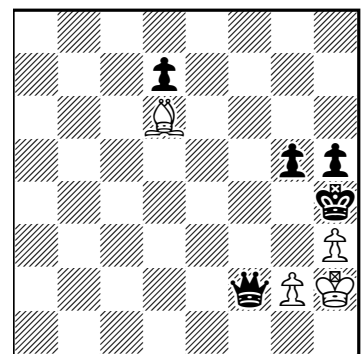


(6+5)

+

(3) Friedrich Amelung

Rigaer Tageblatt, 1895

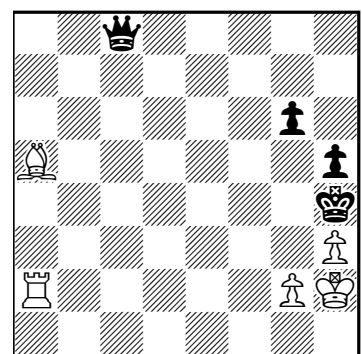


(4+5) juegan las negras

+

(4) Sergei M. Kaminer

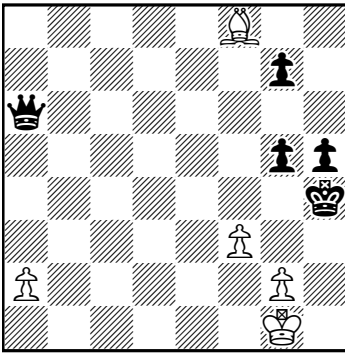
Shakhmaty, 1925-II
2ª mención de honor



(5+4)

+

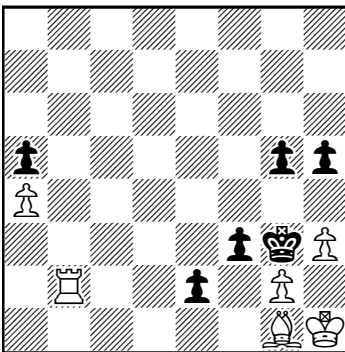
(5) Alexei A. Troitsky
Sbornik Shakhmatnykh
Etюдov, 1935



(5+5)

+

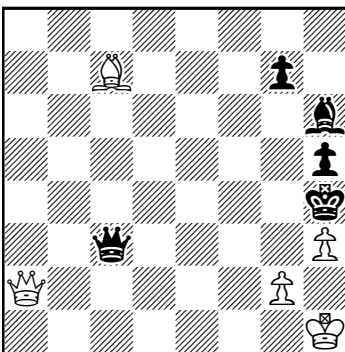
(6) Genrikh M. Kasparyan
Shakhmaty v SSSR, 1934



(6+6)

+

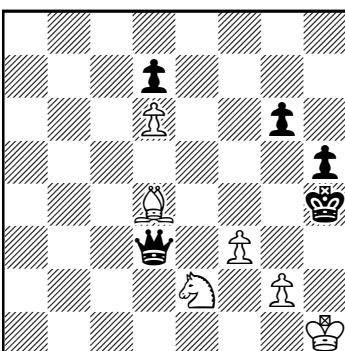
(7) Genrikh M. Kasparyan
Shakhmaty v SSSR, 1934



(5+5)

+

(8) Henri Rinck
La Patrie Suisse, 1934
 1^{er} premio



(6+5)

+

quedaría en *zugzwang*] **4.Ac7!** [... Ag3#] **4...Df2 5.Ad6!** [pero no 5.Ae5? g4 -+] **5...Df4+ 6.g3+! Dxc3+ 7.Axc3#**. Orfebrería pura. Una joya.

No podía faltar a la cita el inconmensurable Troitsky, con su amor por las piezas menores (5).

1.Rh2 Dxa2! [1...g4 2.Ae7+ g5 3.g3#; 1...De2 2.Axc3 De1 3.Ac3! De2 (3...Dg3+ 4.Rg1 Dd6 5.Ae1+; 3...Dxc3 4.g3#) 4.a4] **2.Axc3** [2.Ad6? g4 3.Ae7+ g5] **2...De2** [2...Dd2 3.Ae5 Df4+ 4.g3+!; 2...g4 3.Af6#] **3.Ac3!** [3.Ad4? De1!; 3.Af6? Dxc3+ 4.Rxc3] **3...Df2! 4.Ae5! De1** [4...g4 5.Af6#; 4...De2 5.Ag3#] **5.g3+ Dxc3+ 6.Axc3#**.

Y el guante también fue recogido por Kasparyan (6).

1.Ah2+ [un error interesante lo constituiría 1.Tb3? e1D 2.Txf3+ Rh4 3.Rh2 g4! 4.Af2+ g3+! 5.Axc3+ Dxc3+!! 6.Txc3 =] **1...Rh4** [1...Rf2 2.gxf3 +-] **2.Txe2! fxe2 3.Ac7! e1D+ 4.Rh2 Df2 5.Ad6! Df4+ 6.g3+ Dxc3+ 7.Axc3#**.

No quedó contento Kasparyan con su primer intento, y decidió crear algo sublime (7).

Hay que señalar, como se verá, lo interesantísima que es la colocación del alfil blanco en c7.

1.Df7! —esta jugada no solo defiende el alfil, sino que sitúa la dama en un punto focal desde donde amenaza jaques en e7 y f2— **1...Ae3!** —amenaza el Mate de Max Lange y prepara una sibilina celada: 1...Ad2? 2.De7+ Df6 (2...Ag5 3.De4+) 3.De4+ Rg5 4.Dd5+ y cae el alfil— **2.De7+! g5 3.Rh2!! Ag1+!!** —arranca la celada, dándole una emoción inusitada al juego; solamente hay que imaginar que algo así se nos presentase en el juego vivo— **4.Rxc1 Dc1+** —¡peligro inminente! [si 4...Dd4+ 5.De3!! Dxe3+ 6.Rh2!! +-]— **5.De1+!!** —un extraordinario jaque cruzado, que defiende el alfil mágicamente; una jugada casi inimaginable [pero no 5.Rh2? Dh1+!! culminaría la celada 6.Rxh1 =]— **5...Dxe1+ 6.Rh2** —única pero sorprendentemente ganadora— **6...Df2** —creando una potente clavada, que impide el mate, pero que quedará desmantelada en la jugada siguiente por arte de birlibirloque— **7.Ad6!!** —creando un brillante *zugzwang* [7.Ae5? g4; 7.Ab8? g4]— **7...Df4+** [7...g4 8.Ae7+ Df6 9.Axf6#, con Mate de Teed] **8.g3+ Dxc3+ 9.Axc3#**, finalizando una maravillosa maniobra de gran pureza.

Y el compositor francés Henri Rinck se alistó para desarrollar también la idea (8).

1.Af6+! g5 2.Rh2! Dxe2 [2...Dxf3 3.Axc3+!] **3.Ac3! Df2 4.Ae5! De1 5.g3+ Dxc3+ 6.Axc3#**.

Casi un siglo después, la idea resurgió en la mente de Aleksandr Kalinin, pero no introdujo nada realmente novedoso (9).

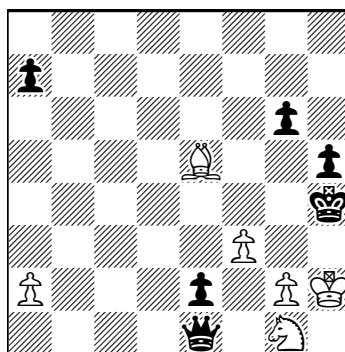
1.Af6+ [1.Cxe2? Rg5] **1...g5 2.Cxe2** [2.Ae5? Dxc3+ 3.Rxc3 e1D+] **2...Dxe2 3.Ac3! a6 4.a3! a5 5.a4 Df2 6.Ae5 De1 7.g3+ Dxc3+ 8.Axc3#**.

Finalmente, Paul Michelet realizó una nueva exploración de la idea, demostrando una vez más el poder del alfil frente a la dama en ese tipo de posiciones.

1.Ae7+ g5 2.Ad8! [2.Ad6? Dxd6+!
3.cxd6 g4] 2...Dxe3 [2...d6 3.Ac7
Dxe3 4.Axd6 g4 5.g3+ Rg5 6.Af4+]
3.Ac7 Df2 4.Ad6 Df4+ 5.g3+ Dxc3+
6.Axg3#.

Hasta aquí nuestra sucinta recopilación, con la que queremos espolear a los lectores de *Problemas* para que intenten crear alguna nueva joya ajedrecística con el Mate de Cordes.

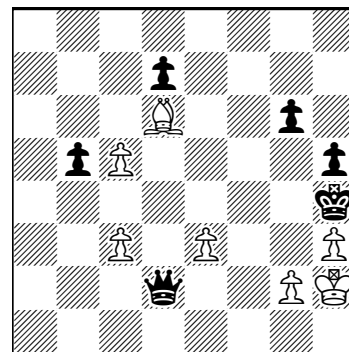
(9) Aleksandr K. Kalinin
64, 1989



(6+6)

+

(10) Paul Michelet
The British Chess Mag., 2003



(7+6)

+

Ejercicio de reconstrucción nº 31

José Antonio Coello Alonso

La reconstrucción del ejercicio nº 30, cuya posición se reproduce en el diagrama 1, ha resultado algo complicada, según algún comentario recibido, pero muy satisfactoria, pues ha habido una casi total coincidencia, y los comentarios sobre las experiencias con su reconstrucción han sido muy elogiosos, al haber resultado muy placentero el tiempo invertido en la tarea.

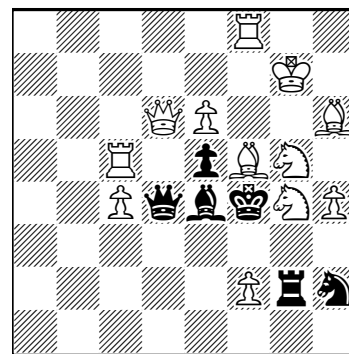
Han coincidido íntegramente con la posición del autor Imanol Zurutuza, Miguel Uris, Manuel Sanz, Oleg Dyatlov y Luis Gómez. También coincide la recibida de Hans Nieuwhart, con la sola adición de un PBd3, que no hace nada; tal vez fue necesario en una fase de su reconstrucción, y olvidó eliminar, pero no incide en el resultado. La única diferencia, también sin incidencia en el juego, ha sido la versión de Jordi Breu, quien sitúa el caballo que hace la clave en f7. Y la versión enviada por Luis Carlos Onetxa ubica ese caballo en c4, y ello, con alguna otra diferencia, motiva que su trabajo resulte demolido por 1.Ah3+. Sorprende la ausencia del amigo Antonio Garofalo, fiel seguidor de esta sección desde sus inicios, de quien no se ha recibido su siempre atinada reconstrucción.

Confío que el nuevo ejercicio, nº 31, cuyos datos facilito a continuación, resulte tan divertido e instructivo como el precedente.

1.Ce3! (2.Tc4#) 1...Txe3 2.Dd6#, 1...Tc2 2.Txe4#, 1...Ad3 2.Dxa7#, 1...Axa2 2.Txe4#
1...Ac5 2.Axc5#, 1...Ce5 2.Td6#, 1...Cc6 2.Td7#, 1...Dxa2, Dc3 2.D(x)c3#

Las soluciones se remitirán a <jantoniocoello@gmail.com>, antes del 31 de agosto de 2020.

(1) Valery N. Karpov
stella polaris, 1972
Recomendado



(12+6)

#2

Página web de la Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez

Recordamos a nuestros lectores que todos los números del boletín *Problemas*, de la actual quinta época —desde el número 1, de enero de 2013, hasta el presente—, se encuentran archivados y disponibles para su descarga en la página web de la Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA), <http://sepa64.blogspot.com/>, en el apartado 'Boletín Problemas', acompañados de los archivos auxiliares en los que se recogen las posiciones de los diagramas publicados, en notación FEN, excepto los correspondientes a los boletines 6, 7 y 8, de 2014. Así mismo, en el apartado 'Archivo', están disponibles las versiones escaneadas de la mayor parte de los boletines de épocas anteriores.

En el apartado 'Concursos' se relacionan los concursos organizados por la SEPA en este último periodo, con enlaces a los correspondientes anuncios y veredictos, todos ellos publicados en las páginas del boletín, y, en el apartado 'Problemistas', se facilita un listado de problemistas españoles, históricos y actuales, con documentos individualizados en los que se recoge parte de su obra.

Finalmente, en el apartado 'Enlaces' puede consultarse un extenso listado de enlaces a otras páginas que pueden resultar de interés para los aficionados a la composición ajedrecística.

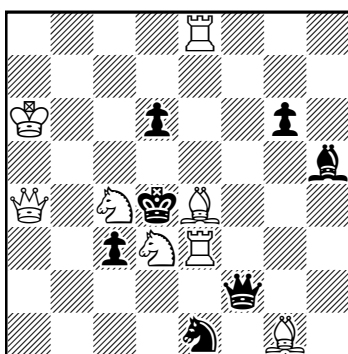
Borrones de escribano (18)

José Antonio Coello Alonso

Nuevamente, la variedad de recursos utilizados en la restauración de alguno de los problemas demolidos planteados en la serie anterior complica la labor de este comentarista para seleccionar el mejor arreglo. Han sido los mismos restauradores de la anterior entrega, a excepción de José Carlos Rábano, cuya ausencia sorprende a la vista del interés mostrado en las series precedentes. Espero que haya sido una ausencia circunstancial y pueda volver a participar en las siguientes con el mismo entusiasmo.

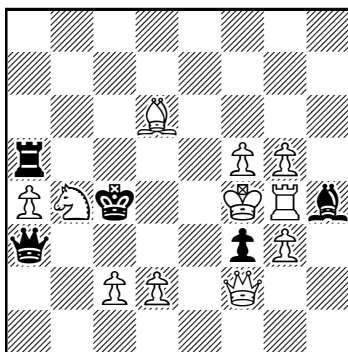
Paso ya a comentar los trabajos recibidos.

(123b) corrección
José Antonio Coello



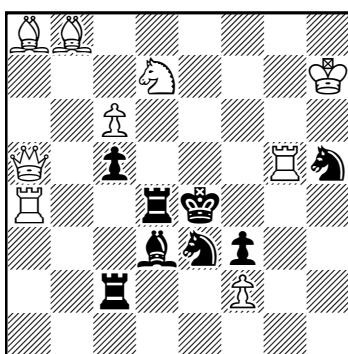
(8+7) #2

(124b) corrección
José Antonio Coello



(11+5) #2

(125b) corrección
Manuel Sanz
Imanol Zurutuza
Hans Nieuwhart



(9+8) #2

Parece que este arreglo (123b) era el más evidente, a juzgar por las coincidencias habidas. Han utilizado el mismo recurso RF, MS, HN, LG y JB, quien envía una curiosa posición que le permite prescindir del alfil añadido, subiendo la posición una línea, con ligeros retoques, y conservando el mismo juego. Más complicada resulta la versión remitida por MU, siempre celoso por la economía, quien, mediante un giro de 90° y los correspondientes cambios debidos a la nueva orientación, consigue la misma economía que el autor (8+5), pero a cambio de perder la defensa del peón. Por su interés, reproduzco la posición: [Blancas: Rg8 De8 Td4 Ag6 Aa1 Ce6 Cd5 e4; Negras: Re5 Dc3 Cb4 d6 a5]

También en este arreglo (124b) ha habido criterios parecidos y coincidentes. La misma versión reproducida en el diagrama la han enviado RF, IZ y MS, que me parece la más indicada, por su ganancia económica. Otra alternativa, igual de efectiva, es desplazar el Ca1 a la casilla c1, como han pensado y coincidido HN, JB y LG, mientras que la versión de MU gana economía cuantitativa, pero no cualitativa, al cambiar el Pa4 por alfil para ahorrar el Pc2, que sustituye al Ca1. En mi opinión, resulta más económico utilizar dos peones en lugar de un alfil, pero no deja de ser interesante su mejora.

En mi arreglo del problema 125a, me limité a cambiar el Cbc8 por un ANa1, eliminando el Pg6, que parece la mejor opción, pues, además de la doble solución, se elimina también otro mate en la defensa de error general del Ce3, dejando solo dos mates que se unifican en las defensas correctoras. Conmigo han coincidido MU y JB, pero la versión de los firmantes del diagrama 125b resulta más económica, pues no precisa del AN añadido, gracias al ingenioso recurso de desplazar la dama blanca a a5, sin doble ataque blanco a la Td4. Está claro que es esta la mejor opción. El arreglo remitido por LG da utilidad al generalmente ocioso rey blanco, ubicándolo en c6 y convirtiéndolo en pieza móvil de la batería blanca, pero se ve obligado a incorporar dos peones negros (8+10). Aspectos comunes a las tres versiones descritas son las que contiene el trabajo de RF, que resulta el más económico, pero su solución no se ajusta a la pretendida por el autor. Reproduzco su posición por el interés del recurso utilizado: [Blancas: Rc6 Da5 Ta4 Ab8 Ae6 Cb7 f4 f2; Negras: Td4 Tc2 Af3 Ce3 c5 d3].

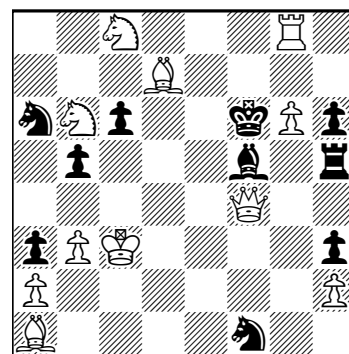
Según nos informa nuestro siempre bien documentado amigo RF, el problema reproducido en el nº 126a se trata de una versión realizada por el propio autor a un trabajo suyo premiado 17 años antes y que podemos ver en el diagrama 126b, recogido en la colección de Al-

brecht con el nº 206147. Este autoprecedente correcto anula el trabajo realizado por nuestros restauradores, ya que serían versiones hechas a una obra correctamente compuesta. No se entiende bien a qué obedece esta versión tan desafortunada, pero, ya puesto a mejorarla, hubiera bastado con eliminar el CBb6 y los peones de la columna h, dejando una economía (9+8) para realizar la misma solución. Pero la publicación de la versión demolida e incorrectamente premiada ha servido para confirmar las diferentes posibilidades de arreglo y los ingeniosos recursos utilizados, de los que siempre podemos aprender algo unos de otros. Mi arreglo consistió en desplazar Aa1 a la casilla b2, el Pa2 a la casilla a4 y el Pa3 a la casilla a5 y añadir un PBd2, que, aunque solo incorpora un peón, no es la reforma más económica, pero aporta un rico juego virtual y convierte la demolición en ensayo. Ningún participante ha considerado esta posibilidad, pero sí ha habido coincidencias entre ellos. Así JB envía dos versiones, una coincidente con MS, en la que incorpora peones blancos en c2 y d3 y elimina el Pf3, y otra, coincidente con la de LG, en la que sube una casilla los peones a2 y a3 y añade un PNa5. Interesante también la coincidencia habida entre IZ y HN, quienes cambian el Ce7 por una TBf3, ahorrando el peón blanco. Y, por último, el trabajo de MU, quien utiliza un curioso recurso para sujetar al rey negro, lo que le permite mejorar la economía (9-7). Creo interesante publicar su versión, como mejora alternativa del original (126c).

(127a) Mi comentario de eliminar la solución no deseada y reducir a una sola la amenaza del juego real, mejorando la economía y prescindiendo del anodino juego virtual, ha influido en los participantes, quienes han enviado sus trabajos con diferentes valores económicos, con solución monofásica y amenaza única en algunos casos, como en la versión de RF (127b), la más económica, y que agrega una defensa. Muy parecida es la versión de LG (11+5), y la de MS (11+7), quien agrega dos defensas, pero utiliza material más pesado, cuando podría haber sido más liviana y ganar tres defensas. El arreglo de JB (10+8) también gana una defensa y convierte la demolición en ensayo, y HN (14+7) no elimina el material sobrante, pero también incorpora la misma defensa. Una versión un tanto liberal, pero más económica ha enviado LG, que reproduzco por su interés: [Blancas: Rg5 Dh7 Td7 Th2 Aa7 Ag4 Cg3 c5 f5; Negras: Re3 Ab8 g6 e5 d3]. MU ha sido el único que ha dado prioridad al contenido temático, considerando la posibilidad de mejorar el problema fusionando el tema de la Batería Real con el tema Fleck, aprovechando la triple amenaza del original, que yo consideraré como potencial defecto. Ha enviado dos versiones con las tres amenazas, que en las defensas se unifican con mates a cargo del RB, como en el original. En una versión incorpora otros dos mates, y en otra menos económica consigue el máximo de los seis mates posibles a cargo del rey blanco como pieza móvil de una batería real. Por su originalidad, considero que no debo publicar aquí sus trabajos, ya que tienen el suficiente valor para ser publicados como originales donde su autor considere oportuno.

Debo comenzar el comentario de este borrón (128a) pidiendo disculpas a los amigos seguidores de esta sección por mi error a la hora de redactar el planteamiento de este problema. Decía en mi comentario que, tras un intercambio de mensajes con Miguel Uris para pulir la

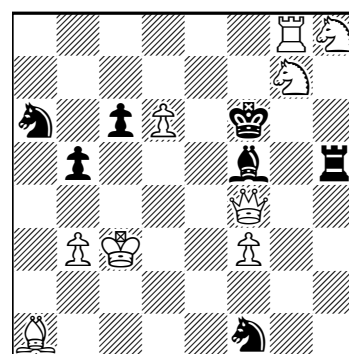
(126b) Zinovy M. Birnov
The British Chess Magazine,
1936 - 1ª mención de honor



(11+10)

#2

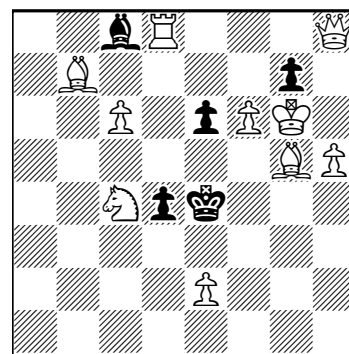
(126c) versión
Miguel Uris



(9+7)

#2

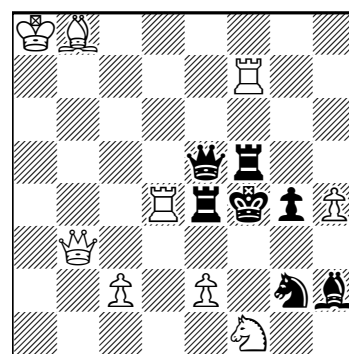
(127b) corrección
Ricardo Franceschini



(10+5)

#2

(128b) corrección
José Antonio Coello
Miguel Uris

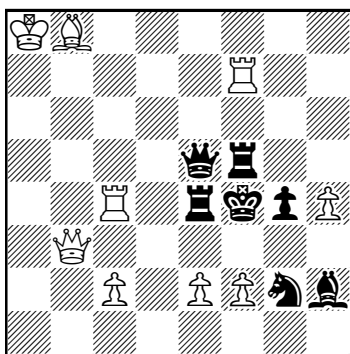


(9+7)

b) tras la clave

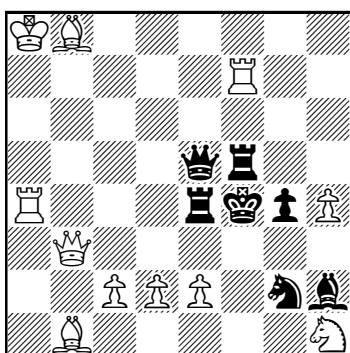
#2

(128c) versión
Jordi Breu, Imanol Zurutuza



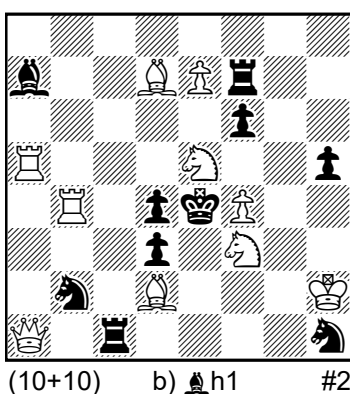
(9+7) b) ♖f7→f8 #2

(128d) versión
Ricardo Franceschini
Hans Nieuwhart



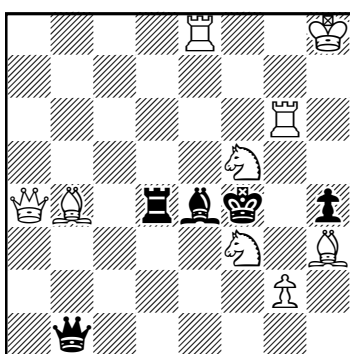
(11+7) #2
 b) ♖h1→f1, -♗b1, -♙c2, -♙d2

(129a) Jac Haring
Problemas, 1979



(10+10) b) ♗h1 #2

(130a) Krikor Khairabedian
Shakhmatna Misl, 1958



(9+5) #2

posición final del gemelo, conseguimos **(128b)** mantener en la posición a) la solución del autor y en la b) la solución no deseada, sin especificar que en a) cambiamos la clave, pero manteniendo todas las defensas, ya que eliminamos la pieza que la realizaba. Esta involuntaria omisión de la que me responsabilizo por las dificultades añadidas que he ocasionado a los amigos restauradores, ha servido para poner nuevamente de manifiesto las posibilidades de arreglo que se han producido, y la sagacidad de nuestros colaboradores.

Han intuido que se podía ahorrar material cambiando la clave y manteniendo el juego defensivo, JB e IZ, quienes han coincidido en situar la TB en c4, pero cambian la leyenda del gemelo. En el diagrama **128c** se puede ver su versión, que no solo mejora la nuestra en materia económica, sino que, además –con el cambio de ubicación de la torre– consigue que la solución de b) sea ensayo en a), refutado por 1...Txf7!, y la solución de a) sea ensayo en b), que refuta 1...Txf8! Sin duda alguna el mejor arreglo, por su belleza y elegancia.

También han coincidido en sus posiciones RF y HN, quienes han mantenido la clave del autor, siguiendo mi comentario, lo que les obliga a mantener el Ab1, sin posibilidad de ahorrar material. En el diagrama **128d** se refleja su trabajo. Y también han coincidido entre sí las versiones de MS y LG, quienes han añadido al original un ANh1 para evitar la doble solución con 1...Ce3!, que abre línea al Ah1 sobre e4, y en la posición b) emplazan ese alfil en h5.

Estas versiones no se habrían producido de no haber incurrido en el error al no informar del cambio de la clave, lo que confirma el dicho de que “no hay mal que por bien no venga”.

Se plantea a continuación la nueva serie de *borrones*, que tampoco crearán muchas dificultades de arreglo y también ofrecerán diversidad de recursos.

Arreglar gemelos demolidos siempre tiene su dificultad añadida, ya que lo que sirve para arreglar la posición a) puede influir en estropear algo en b) y no siempre se consigue rematar con éxito la reforma. En el caso del problema **129a**, la posición a) es correcta, con su solución única 1. Tc5! (2.Txd4#), pero en b) la solución pretendida, 1.Ch4!? (2.Af5#), fracasa por la defensa 1...f5!, que impide la amenaza. La corrección que he hecho permite la inversión de ensayo y solución entre ambas posiciones, circunstancia que no se produce en el original, como se supone que sería la idea del autor. En mi versión he conseguido mejor economía (9+8), respetando todo el juego defensivo.

El problema **130a** resultó multidemolido, con cuatro soluciones no deseadas, y agravado por la insolubilidad de la pretendida por su autor. Su intención era 1.Th6!? (2.Txh4#), que fracasa por 1...De1! Impedir esta refutación es fácil, pero eliminar las cuatro soluciones con diversas amenazas no es tan sencillo, aunque se puede lograr sin gran quebranto en su economía (9+7).

La clave del problema **131a**, 1.Rf2! (2.d3#), deja montado el esquema del tema Dobbs, al quedar autoclavadas dos piezas blancas que las defensas deberán desclavar. Está clara la necesidad de mantener el tema en su arreglo, que deberá evitar la demolición 1.Cxa5, con la misma amenaza. En mi versión mantengo la misma economía.

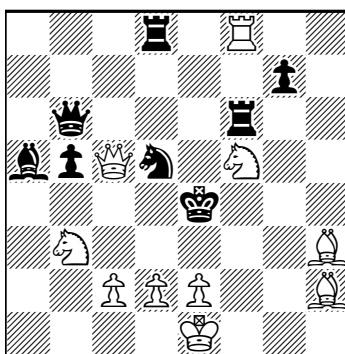
Un agresivo jaque al negro por una de las baterías blancas deja demolido el atractivo problema reproducido en el diagrama **132a**, que contiene un rico juego defensivo. En mi arreglo lo mantengo en su integridad, así como su economía.

El problema **133a**, del fecundo autor alemán, resultó demolido por la doble solución 1.Th1, que amenaza la imparable 2.Te1#. Una atractiva maniobra me ha permitido rescatarlo, con un recurso novedoso y buena economía (10+5).

La siguiente obra (**134a**) no está demolida, ya que su clave única 1.Cf2! amenaza 2.Dxf5# y ninguna de las defensas negras puede evitar el mate a la siguiente. Pero no es preciso ser un lince para descubrir su evidente ilegalidad, que arruina por completo su valor. Me informó de su existencia el amigo Imanol Zurutuza, y no pude resistir la tentación de legalizarla metiendo la tijera, y tras un buen resultado le invité a que lo intentara él también. Me gustó su arreglo, muy diferente al mío, y, con motivos de las dos versiones, conseguimos una mejor, con muy buena economía (10-11) y una posición que delata solo dos capturas de piezas blancas, además de hacer original el ANg5, que en la posición del autor es fruto de promoción. Invitamos a los lectores a disfrutar del arreglo de este problema, y mantener en lo posible su juego defensivo.

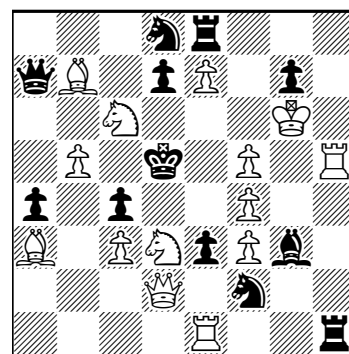
Las restauraciones se enviarán a <jantoniocoello@gmail.com> antes del 31 de agosto de 2020.

(131a) Allard P. Eerkes
Elk Wat Wils, 1943



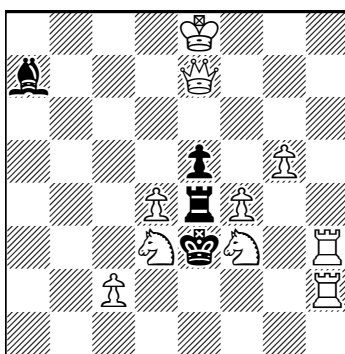
(10+8) #2

(132a) I. Slyusarenko,
Shakmatnaya Komp, 1998



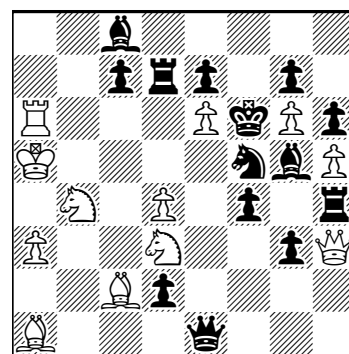
(14+12) #2

(133a) Herbert Ahues
Schweizerische Sch., 1963



(10+4) #2

(134a) Eladio Barreda
SEPA, 1942



(12+14) #2

Two fairy retro problems for solving

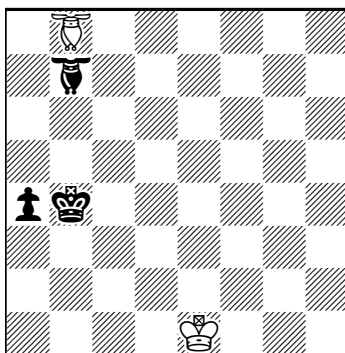
Joaquim Crusats

We have received two interesting fairy retractor problems (1,2) from Klaus Wenda and Andreas Thoma that we want to offer for solving.

For those readers who are not familiar with the fairy elements involved in these two retractors we include a description of their fairy elements on the next page along with the solutions and comments to the retros published in the last issue of the bulletin.

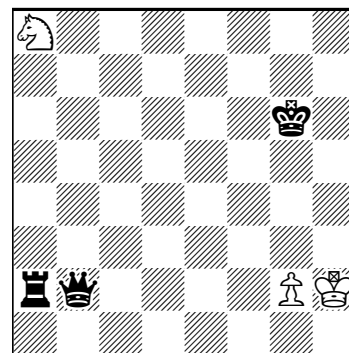
Send your solutions along with any comment to the usual email address sepa.problemas@gmail.com and they will be published in the next issue of the bulletin.

(1) Klaus Wenda
Original



(2+3) ♁ Princess -5 & #1
KLAN AntiCirce Calvet

(2) Andreas Thoma
Original



(3+3) ♁ Høeg retractor -3
Anticirce Cheylan

The fairy-unit Princess combines the power of B+S.

Defensive Retractor KLAN Type: Distinction is to be made between the colours to move. With White to move it is up to him to decide whether the next move is an uncapture, and (in the affirmative case) what kind of black unit is chosen as the sacrificial unit, so far in analogy to the Proca type. With Black to move it is White as the opposite colour (in analogy to the Hoeg type) who decides whether this is going to be an uncapture, and (in the affirmative case) what kind of white unit is chosen as the sacrificial unit.

Høeg Retractor: after any retraction the other side may decide that the retracted move has been a capture and which piece was captured.

AntiCirce: In AntiCirce and its variants, a unit (Ks included) which makes a capture is immediately reborn (on the same square in which it would be reborn if it were the captured unit in the corresponding Circe variant). The rebirth square must be vacant, otherwise the capture is not legal. (A threatened king capture is only check if the capturing piece can be reborn). By default, a unit may capture on the same square as the square upon which it is to be reborn. The same rules for Ps, Rs and Ks as for Circe apply. Type Calvet: the default AntiCirce type, captures permitted on the same square as rebirth. Type Cheylan: capture is not permitted on the rebirth square.

Solutions to the retro problems in the last issue (p. 902). We received the correct solutions from Henrik Juel (classical style retros) and Andreas Thoma (retractors). The solutions are:

(1) –1...Qc2-a2# –2.Qh8-g8 h3-h4 –3.Rg8-g7 h2-h3 –4.g7-g6 g6xRf7 –5.Bh3-c8 (Bristol) g5-g6 –6.Sg6-f8 g4-g5 –7.Rf8-f7 g3-g4 –8.f7-f6 f6xBe7 –9.Ra8-f8 (Bristol) f5-f6 –10.Rb8-g8 (Bristol) f4-f5 –11.Qc8-h8 f3-f4 –12.Qg4-c8 f2-f3 –13.Qd1-g4 g2-g3 –14.Qc1(b1?)-d1 Qd1-c2, Triple Bristol. *It was not too difficult to solve, and I like that the theme is well hidden* (HJ).

(2) –1.f5xg6 ep! g7-g5 –2.Gg6xPe4 (*zugzwang*) Pe5-e4 –3.Gd6-g6 & 1.f5xe6 ep#; the last move by Black was e7-e5 and thus White's e.p.capture is allowed (e6-e5? puts Black into an illegal retro-check). Note that –3.Ga,b,c6-g6? or –3.Gd6xXg6? & 1.f5xe6 e.p.#? would be illegal, as Black had been able to make another move than e7-e5 before White's mating move. The same wP uncaptures e.p. in the first retro-move and captures e.p. on the other side in its first move forward. *Very tricky justification of the ep-move, inspiring problem!* (AT).

(3) Main plan: –1.Bf3-h5 ?? –2.Bb7xPf3 f4-f3 –3.Kc8-b8 f5-f4 etc. Obstacle: Black lacks of a first possible retraction (retro-stalemate); Solution: –1.Be8-h5 Rh8-h7 –2.Bf7-e8 Rh7-h8+ –3.Bg8-f7 Rh8-h7 –4.Be6-g8 Rh7-h8+ –5.Bg8xPe6 Rh8-h7 –6.Bf7-g8 Rh7-h8+ –7.Be8-f7 Rh8-h7 –8.Bh5-e8 Rh7-h8+; diagram position + bPe6!, and now the main plan works: –9.Bf3-h5 e7-e6 –10.Bb7xPf3 f4-f3 –11.Kc8-b8 f5-f4 etc.

(4) –1.Kb3-a2 (no uncapture dual) –1...c5-c4+ (any uncapture is bad for Black) –2.e5xf6 e.p. f7-f5! (forced retraction) –3.d4xPe5 & 1.dxc5 wins!. No transposition in White's retractions: –1.e5xf6 e.p.? but after –1...f7-f5! then Black wins with 1...Kg7/h7 (forward defense).

Envío de material original para su publicación en *Problemas*

La Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA) agradece el envío de cualquier material original relacionado con los problemas de ajedrez para su publicación en su boletín *Problemas*. La SEPA 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. Los problemas originales incluidos en los artículos enviados podrán participar en los torneos informales del boletín, siempre que se ajusten a sus correspondientes bases.

Los problemas inéditos —directos en dos jugada (#2) y ayudados temáticos en dos jugadas (h#2)— que se reciban y sean aceptados para su publicación, participarán en el concurso de composición anunciado en la página 830 del del boletín (nº 28, octubre de 2019). El resto de problemas originales, de cualquier género, únicamente se aceptarán en formato de artículos que incluyan los comentarios de los autores a los problemas y sus soluciones.

Todos los originales publicados en el boletín *Problemas*, independientemente de su participación o no en los torneos actuales o en cualquier otro torneo formal que se pueda organizar en el futuro, serán posteriormente enviados para su inclusión en la colección de WinChloe. Pueden contactar con la SEPA, en la dirección: sepa.problemas@gmail.com.

#R Chess: many mates but no captures

Chris Tylor - St Austell, Great Britain

Andriy Frolkin - Kyiv, Ukraine

#R Chess is the simplest of several ‘play after mate’ or PAM variants that the present authors described in an article in *feenschach* March-April 2015, pp. 54-57. In it, play is completely normal except that when mate occurs the mating piece (defined as the piece or pieces giving check in the mating position) is removed, allowing play to continue with a move by the previously mated side. In contrast to the situation in our other PAM variants, the irreversibility of this change makes the variant especially suitable for displaying multiple mates in proof games, and in *feenschach* July-September 2018, pp. 433-437, we described the construction of a 9-phase #R game that resulted in a final ‘bare kings’ position, all the other pieces having disappeared through having given mate rather than by being captured. Here, we tackle the simpler task of a single-phase proof game without captures in which the main feature is to show a number of mates by one or both sides, presenting six such games that we hope will arouse your interest. These games have been tested with Francois Labelle’s solving program Jacobi (the current online version of which may be found at <http://wismuth.com/jacobi>), although the slow speed of our own computers meant that complete testing often took an impractically long time. However, we were able to show that two of our games were C+, and extensive tests on the opening and closing sequences of the others, combined with manual testing based on our experience of the types of cook liable to appear in this variant, give us every hope that they also will prove sound.

Our first game **1** has only two mates, but these are both special ones, being by double-check from echoed black B+R batteries, with the result that all the 4 pieces involved have disappeared in the diagram position. This is an example of what may be described as an aesthetic approach to the composing of PGs, the content of the play focusing on artistic elements rather than on any kind of records. However, two double-check mates in a #R Chess SPG are a record at this point.

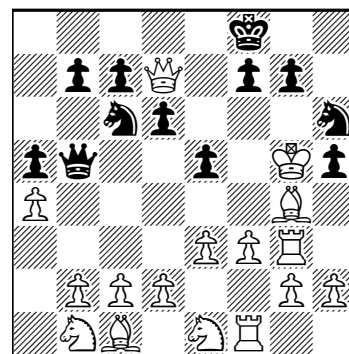
(1): 1.a4 a5 2.Ra3 Ra6 3.Rg3 Re6 4.e3 d6 5.Ke2 Qd7 6.Kf3 Qb5 7.Kg4 Sc6 8.Sf3 Re4#[-e4][-c8] 9.Se1 e5 10.Kg5 h5 11.Qg4 Rh6 12.Be2 Rf6 13.Rf1 Be7 14.Qd7+ Kf8 15.Bg4 Sh6 16.f3 Rf5#[-f5][-e7].

In game **1**, the first mate did not occur until move 8, but quicker work is required if more than two mates are to be shown. We had already explored the possibilities for short accurate mating sequences in the course of our earlier project, and now found that several of the ‘openings’ that we had rejected for that project were much more useful here. One of these has an initial mate on B4 that leads to the C+ 3-mate sequence 1.d4 c6 2.Kd2 Qa5+ 3.Kd3 Qa3+ 4.Kc4 d5#[-d5] 5.e4 b5#[-b5] 6.Se2 Ba6#[-a6], after which a 4th mate may follow by 7.Sec3 Sd7 8.Sb5 Sb6#[-b6]. A curious feature of our openings is that in nearly all cases it is (as here) the wK that is mated, but the lone exception with a bK mate turns out to allow an even shorter 4-mate game than that above; we give this as **2** below.

2 is our shortest 4-mate game, and is indeed the only game we have found where overall the mates come at a greater rate than one every two moves. It has the further special feature that the 4 mates are on successive moves and given by pieces of increasing power (P<S<R<Q).

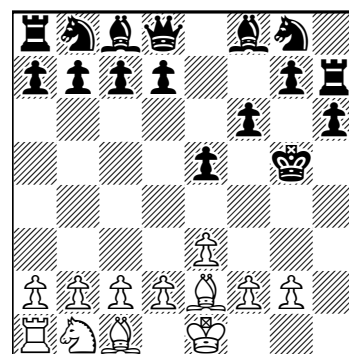
(2): 1.e3 e5 2.Qg4 Ke7 3.Be2 Kf6 4.Qe6+ Kg5 5.h4#[-h4] h6 6.Sf3#[-f3] Rh7 7.Rh5#[-h5] f6 8.Qg4#[-g4].

**(1) Andriy Frolkin
Chris Tylor
Original**



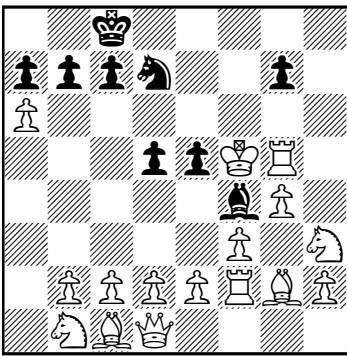
(16+12) #R Chess SPG 16
(C?)

**(2) Chris Tylor
Andriy Frolkin
Original**



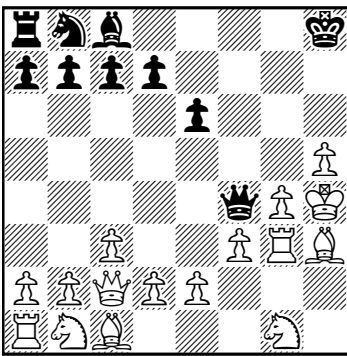
(12+16) #R Chess SPG 7.5
(C+)

**(3) Chris Tylor
Andriy Frolkin
Original**



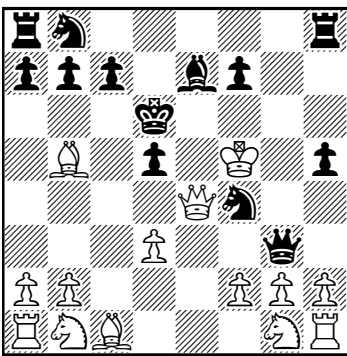
(16+9) #R Chess SPG 15
(C?)

**(4) Chris Tylor
Andriy Frolkin
Original**



(16+10) #R Chess SPG 14
(C?)

**(5) Chris Tylor
Andriy Frolkin
Original**



(14+13) #R Chess SPG 11
(C+)

Having discovered that C+ 4-mate games were possible, we were naturally eager to see how far the number of mates could be extended. We did find a C+ 5-mate game from the opening moves of 2; this game was 1.e3 e5 2.Qg4 Ke7 3.Be2 Kf6 4.Qe6+ Kg5 5.h4#[-h4] Sc6 6.Sf3#[-f3] e4 7.f3 Se5 8.f4#[-f4] c6 9.Rh5#[-h5] f6 10.Qh3 Sf7 11.Qh5#[-h5], and had the curious feature of the white fP having to make 2 moves to mate on f4. However, to get further we found it necessary to switch to a more flexible opening leading to a black mate through the moves 1.f3 e6 2.Kf2 Qf6 3.Kg3 Bd6+ 4.Kg4 Bf4/Ke7/Kf8 5.h3/Sh3 h5#. From here we were able to produce game 3, which has as many as 7 black mates, the first four with wKg4, and the remaining three after a re-arrangement of the black force has allowed him to move to f5 – the timing of this change being controlled by the wR’s passage across the 5th rank. (Note that the fifth mate uses the same bB battery that produced the first mate in game 1, though the firing piece is now a P rather than a R.)

(3): 1.f3 e6 2.Kf2 Qf6 3.Kg3 Bd6+ 4.Kg4 Bf4 5.Sh3 h5#[-h5] 6.a4 Rh4#[-h4] 7.a5 Qh6 8.a6 f5#[-f5] 9.Ra5 Sf6#[-f6] 10.Rg5 e5 11.Kf5 d5#[-c8] 12.g4 Sd7 13.Bg2 0-0-0 14.Rf1 Rf8#[-f8] 15.Rf2 Qf6#[-f6].

Our next game 4 begins with the same opening sequence as 3, and its first four mates are essentially the same. The white moves accompanying them are different, however, and subsequently the wK moves not to f5 but to h4. There are only (!) 6 mates, but the play has two special features, neither of which could occur in orthodox play. The first concerns the last two mates, both of which are pin-mates; in them, the bQ pins the white hP and gP in succession. The second concerns the square h3, which White needs to block for all the mates. For the first two mates this block is a wP, for the next three a wR, and for the last a wB; there is thus a double change of block as the sequence of mates proceeds.

(4): 1.f3 e6 2.Kf2 Qf6 3.Kg3 Bd6+ 4.Kg4 Kf8 5.h3 h5#[-h5] 6.c3 Rh4#[-h4] 7.h4 Qh6 8.Rh3 f5#[-f5] 9.Qc2 Sf6#[-f6] 10.h5 Kg8 11.Kh4 Kh8 12.g4 g5#[-g5] 13.Rg3 Qf4 14.Bh3 Be7#[-e7].

In each of the previous games, all of the mates have been by the same side, and mates by both sides would not have come easily from the opening sequences these games employed. However, we later found an opening sequence which leaves both Ks in mating nets; its simplest form is 1.e4 d5 2.Ke2 Qd6 3.Kf3 Kd7 4.Kg4 Qg3+ 5.Kf5 Kd6#[-c8]. (Note the bB battery in action for the third time, but now as a royal battery.) From this sequence comes game 5, which acquires special interest if it is viewed as an actual contest between Black and White – a fiction which gains some credibility through the initial moves being those of a recognised Chess Opening (the ‘Centre Counter’). As a contest this is an exciting one, with Black

mating first, then White mating twice to take a 2-1 lead, and finally Black mating twice to win the game 3-2.

(5): 1.e4 d5 2.Ke2 Qd6 3.Kf3 Kd7 4.Kg4 Qg3+ 5.Kf5 Kd6#[-c8] 6.Bb5 Sf6 7.c4 Sh5 8.Qc2 Sf4 9.c5#[-c5] h5 10.e5#[-e5] e6#[-e6] 11.Qe4 Be7 12.d3 g6#[-g6].

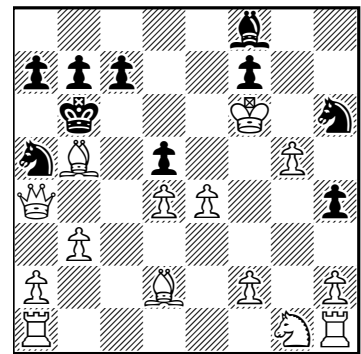
A weakness of game 5 is that the diagram position suggests potential further mates by both Qs; however, any attempt at extending the game to include these would introduce either short duals or long cooks – or very likely both! Indeed, we have found games with mixed-colour mates especially liable to cooks of all types. However, our final game 6 shows a total of 8 such mates, the greatest

number we have been able to achieve, beating our record for one-colour mates in game C. This game follows from the same opening sequence as E, but deviates on move B5 to leave the bK on b6 instead of d6, while the wK advances from f5 to f6 for his last two mates. A small point is the way the wS echoes the moves of the bS from B7-W9.

(6): 1.e4 d5 2.Ke2 Qd6 3.Kf3 Kd7 4.Kg4 Qg3+ 5.Kf5 Kc6#[-c8] 6.Bb5+ Kb6 7.c4 Sc6 8.Sc3 Sa5 9.Sa4#[-a4] h5 10.Qa4 h4 11.b3 Rh5#[-h5] 12.d4 g6#[-g6] 13.c5#[-c5] e6#[-e6] 14.Bd2 Sh6+ 15.Kf6 Qg7#[-g7] 16.g4 Re8 17.g5 Re6#[-e6].

C+ games with more mates than this may or may not be possible, but many equally interesting multi-mate #R games must surely be awaiting discovery.

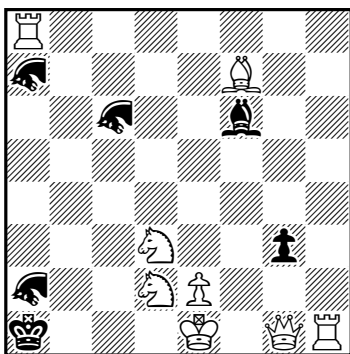
(6) Chris Tylor
Andriy Frolkin
Original



(14+10) #R Chess SPG 17 (C?)

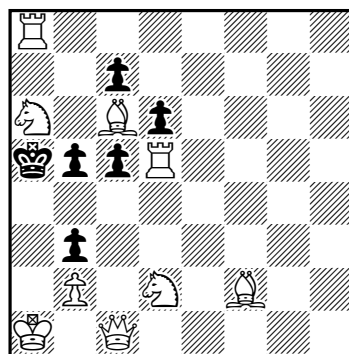
Three antagonistic twomovers
Linden Lyons - Melbourne, Australia

(1) Peter Heyl
Die Schwalbe, 2003



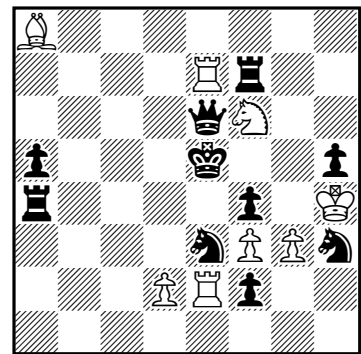
(8+6) Camels #2

(2) W. G. Lowe
The Problemist Fairy Chess
Supplement, 1933
2nd Prize



(9+6) =2

(3) Baruch Lender
The Problemist, 1981



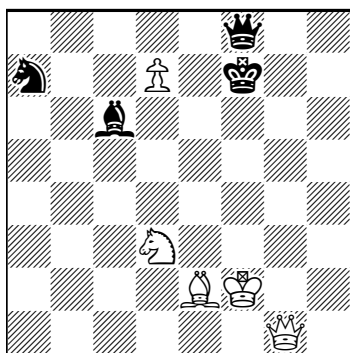
(8+10) r#2

The camel is a (1,3)-leaper, and problem 1 features three of them. The key is 1.Qb6! (threat 2.Qb1#), and each black defence cuts off the line of attack of the white queen towards b1. However, the result is that other lines are weakened: the first rank in 1...CAb5 2.0-0#, the a-file in 1...CAb4 2.Rxa2#, the sixth rank in 1...CAb3 2.Qxf6#, and the f6-b2 diagonal in 1...Bb2 2.Qxb2#.

Black has three mobile pieces in problem 2: the king and the two half-pinned pawns on the fifth rank. The key is 1.Qf1! (-). The b5-pawn is pinned and the c5-pawn is blockaded in 1...Ka4 2.Sc4=, and the reverse is the case in 1...Kb6 2.Sb4=. In 1...b4 2.Rb8=, not only is the c6-a4 diagonal opened up for the c6-bishop; the f1-a6 diagonal is also opened up for the queen, enabling the white rook on the eighth rank to move into a position where it can guard b6. The fourth variation is 1...c4 2.Qxc4=, in which the queen guards a4 and the f2-bishop guards b6.

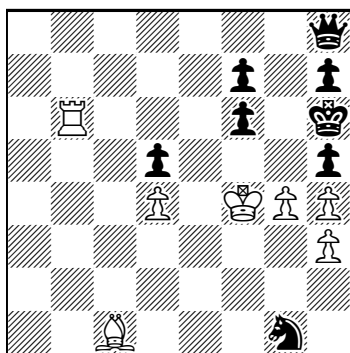
The self-blocking key of problem 3 is 1.Sxh5!, which threatens the unpinning 2.Be4 Sg2#. The defences by Black's northern pieces are an attempt to provide the white king a flight square on h3, but, in each case, White sees to it that Black can checkmate along the h-file. In two of those variations, the white knight pins itself (1...Kf5 2.Sxf4 Qh6# and 1...Qxe7+ 2.Sf6 Rh7#); in the third, the knight is captured (1...Rf5 2.Kxh3 Rxh5#). Any move by the black knight on h3 will leave g5 unguarded, but it soon finds itself retaking control of g5 whilst also striking the king on h4: 1...Sg1/Sg5 2.Rb7 Sxf3#. The pawn-rook battery along the fourth rank opens fire in 1...fxg3+ 2.Kxg3 f1S#, while the open-gate defence 1...f1~ is also an open-gate error leading to a new unpin of the black knight on e3 (2.Rg2 Sxg2#).

(1) Alexandre Seletsky
Shakhmaty v SSSR, 1933
1^{er} premio



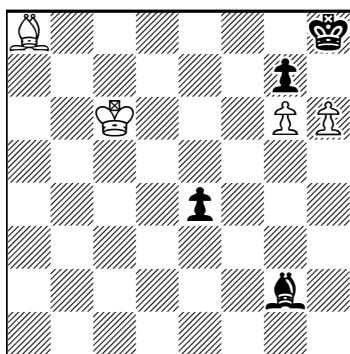
(5+4) +

(2) Abram S. Gurvich
Molot, 1928
4^o premio



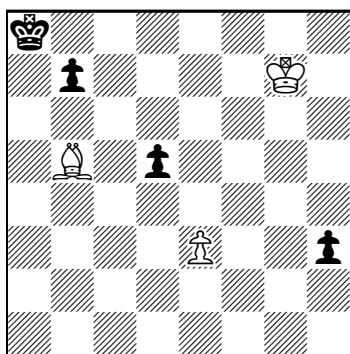
(7+8) =

(3) Leonid I. Kubbel
Listok Shakhmatnogo Kuzhka
Petrogubkommuny, 1921



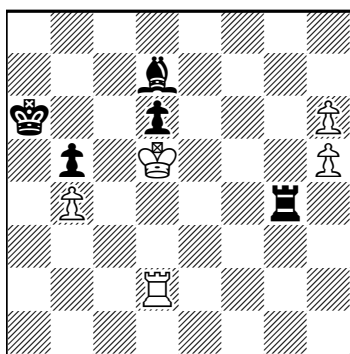
(4+4) =

(4) Alexandre V. Sarychev
Vitaly Israelov
Szachy, 1979
3^a mención de honor



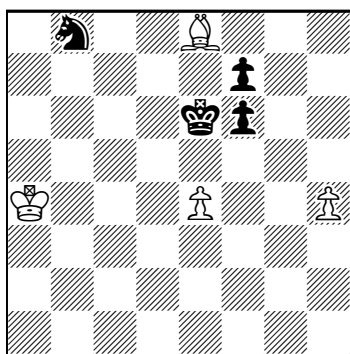
(3+4) =

(5) Alexei A. Troitsky
Ceské Slovo, 1924



(5+5) +

(6) Alexandre P. Kuznetsov
Shakhmaty v SSSR, 1955
1^a mención de honor



(4+4) +

Selección de finales

Pedro Cañizares

(1) Alexandre Seletsky, Shakhmaty v SSSR, 1933, 1er premio: 1.Dg5! [1.Re1? Axd7 2.Dxa7 Dd6; 1.Ah5+? Re7+ 2.Re1 Df6! (2...Axd7? 3.Dc5+; 2...Rxd7? 3.Dxa7+ Re6 4.De3+ Rd7 5.Ce5+ Rc7 6.Da7+)] 1...Re6+! [1...Axd7 2.Cf4! Dd6 (2...Dg7 3.Ac4+ Rf8 4.Dd8+ Ae8 5.Ce6+) 3.Ac4+ Re8 (3...Rf8 4.Dg8+ Re7 5.Cd5+) 4.Dg8+ Df8 5.Af7+ Re7 6.Cg6+] 2.Rg1! [2.Re1? Rxd7 3.Cc5+ Rc8 4.De5 Ad7! (4...Dh6? 5.Ag4+ Rd8 6.Ce6+ Re7 7.Cf4+ Rf8 (7...Rd8 8.Db8+ Re7 9.Dxa7+; 7...Rf7 8.Ah5+ Rf8 9.Db8+) 8.Dc5+ Rg7 9.Dxa7+ Rf6 (9...Rh8 10.Db8+ Rg7 11.De5+) 10.Dd4+ Rf7 (10...Rg5 11.Ah5! Df6 12.Ch3+ Rf5 13.Ag4+ Rg6 14.Cf4+ Rf7 15.Ae6+) 11.Ah5+ Rg8 12.De5) 5.Ca6 (5.Dd5 Ac6) 5...Rd8 6.Dc7+ Re7 7.Dc5+ Rf7 8.Ac4+ Rg7 9.Dd4+ Df6 10.Dxd7+ Rf8 11.Dxa7 Dc3+] 2...Rxd7 [2...Axd7 3.Ag4+ Rf7 (3...Rd6 4.Dc5#) 4.Ce5+] 3.Cc5+ Rc8! [3...Rd6 4.Dg3+ Re7 (4...Rd5 5.Ac4+! Rxc4 (5...Rd4 6.Ce6+) 6.Db3+ Rxc5 7.Da3+ Rb6 8.Dxf8 Cb5 9.Db4 Ab7 10.Rf2 Rc6 11.Re3 Cc7 12.Rd4 Cd5 13.Dc5+ Rd7 14.Re5) 5.De5+ Rf7 6.Ac4+ Rg6 7.Ad3+ Rh6 (7...Rf7 8.De6+) 8.Dh2+; 3...Re8 4.Ah5+]4.Aa6+ Rb8 5.Dg3+ [5.Ce6? Dd6!; 5.De5+? Ra8 6.Ab7+ Axb7 7.Cd7 Dg8+] 5...Ra8 6.Ab7+! .Axb7 7.Cd7 Dd8 8.Db8+! Dxb8 9.Cb6#. Uno de los mejores estudios de la historia.

(2) Abram S. Gurvich, Molot, 1928, 4^o premio: 1.Rf5+ Rg7 2.Ah6+! Rxh6 3.g5+ Rg7 4.gxf6+ Rh6 5.Tb8! Cf3 [5...Dxb8] 6.Txh8 Cxh4+! 7.Re5

Cg6+ 8.Rf5! Cxh8 9.h4! Cg6 =. Muy bonita forma de conseguir tablas por ahogado.

(3) Leonid I. Kubbel, Listok Shakhmatnogo Kuzhka Petrogubkommuny, 1921: 1.Rd6! [1.Rd7? gxh6 2.Re6 Rg7] 1...gxh6! [1...e3? 2.Re7! Rg8 (2...e2 3.Rf8) 3.Axg2 gxh6! (3...e2 4.Ad5+) 4.Rf6! e2 5.Ad5+] 2.Re5! e3 3.Axg2 e2 [3...h5 4.Af3] 4.Rf6! e1D [4...e1T 5.Rf7] 5.g7+ Rh7! 6.Ae4+! Dxe4 7.g8D+! Rxg8 =. Una muestra más del extraordinario talento de Kubbel. La imagen del ahogado es fantástica.

(4) Alexandre V. Sarychev, Vitaly Israelov, Szachy, 1979, 3^a mención de honor: 1.Af1 h2 2.Ag2 b5 3.Rf6 b4 4.e4! [4.Re5? b3] 4...dxe4 [4...b3 5.exd5 b2 6.d6+ Ra7 7.d7 b1D 8.d8D Db2+ 9.Re6

Dxg2 10.Da5+ Rb8 11.De5+!] 5.Re5 b3 6.Rxe4 b2 7.Rd3+ Ra7 8.Rc2 =. Increíble la carrera del Rey blanco para poder parar el peón de la columna b.

(5) **Alexei A. Troitsky**, *Ceské Slovo*, 1924: 1.h7 Tg5+ 2.Rd6 Txb5 3.Rc7! Ae6 4.Rb8!! Ad5 5.Txd5 Txd5 6.h8T! [6.h8D? Td8+ 7.Dxd8] 6...Td6 7.Rc7! +-. Una excelente ilustración de la maniobra Saavedra.

(6) **Alexandre P. Kuznetsov**, *Shakhmaty v SSSR*, 1955, 1ª mención de honor: 1.h5 f5 [1...Re7 2.h6 Rf8 3.Rb5 Rg8 4.Rb6] 2.h6 Rf6 3.exf5 [3.e5+? Rg6 4.e6 Rxh6 5.e7 Ca6 6.Ac6 Cc7 7.Ra5 Rg7 8.Rb6 Rf6] 3...Ca6 4.Rb5! Cc7+ 5.Rc5! [5.Rc6? Cxe8 6.Rd7 Rxf5! 7.h7 Cf6+] 5...Cxe8 [5...Ca6+ 6.Rc4 Cc7 7.Ad7 Ca6 8.Ac8 Cc7 9.Rc5] 6.Rc6! +-. Variación sobre el famoso estudio de Horwitz y Kling.

Cooks and corrections: Dmitrij Baibikov has reported several cooks in previous original retro problems which are detailed in what follows along with their corrections by the authors.

(1) Joaquim Crusats (*Problemas*, enero 2016 p. 325). Cook: +wKc8, +wRd6, +wRh7, +wBc5, +wBf1, +wBg8, +wBh2, +wSh1. Solution to the corrected version: As we can find in W. Keym's latest book "*Anything but average*" (see page 935 in this issue) on page 120: "As to one-move problems (...) there is an agreement that Black is allowed to mate. So 'Mate in 1 move' comprises four cases: 1) White moves first and mates; 2) White moves first and Black mates; 3) Black moves first (after retroanalysis) and White mates; 4) Black moves first (after retroanalysis) and mates." In this problem we have to find a solution according to one of the scenarios 1 or 4 (immediate mate). There is no way to deliver mate by White regardless of the units we add to the board, so: +wKc8 +wSd4 +wPd6 +wBf1 +wSf4 +wRf6 +wSg4 +wSg8 +wRh7; then -1...e7-e6? is not possible, so Black is on the move and mates with 1...RxSg8#!

(2) Joaquim Crusats and Andriy Frolkin (*Problemas*, octubre 2017 p. 556). Cook: -1.Sd8-e6 Sc8-d6 -2.Kg6-g7 Bg4-h5+ -3.Kh6xPg6 (1st) Rg8-h8+ -4.Kg7-h6 Rh8-g8+ -5.Kh6-g7 (2nd) Rg8-h8+ -6.Kg7-h6 Rh8-g8+ -7.Kh6-g7 (3rd, implying castling rights) h7xBg6+ -8.Sc6-d8 & 1.Re7#. Solution to the corrected version: Main plan: -1.Sd8-e6 (threatening -2.Sc6-d8 & 1.Re7#) -1...Sc8-d6 (first occurrence) -2.Kh7-g7 Rg8-h8+ -3.Kg7-h7 Rh8-g8+ (second occurrence) -4.Kh7-g7 Rg8-h8+ -5.Kg7-h7 Rh8xBg8+ -6.Sc6-d8 & 1.Rxf8#. However, -5.Rh8-g8+! refutes because a position is reached that proves that Black has castling rights (and hence it is not a third repetition); now both the bK and the bR cannot retract any further move. Solution: -1.Kg6-g7 Bg4-h5+ (-1...Bg4xBh5? -2.Kh7-g6 Rg8-h8+ -3.Sd8-e6 ~ -4.Sc6-d8 & 1.Re7#) -2.Kh7xPg6 Rg8-h8+ -3.Kg7-h7 Rh8-g8+ and now the main plan works: -4.Sd8-e6 Sc8-d6 (first occurrence) -5.Kh7-g7 Rg8-h8+ -6.Kg7-h7 Rh8-g8+ (second occurrence) -7.Kh7-g7 Rg8-h8+ -8.Kg7-h7 Rh8xBg8+ (-8...Rh8-g8? is illegal because now Black cannot have castling rights in the resulting position as previously in the forward play the wR had to visit the e7-square) -9.Sc6-d8 & 1.Rxf8#.

(3) Andriy Frolkin and Yoav Ben-Zvi (*Problemas*, octubre 2018 p. 680, problem 3). Cook: -5.Bc3xPe5 e6-e5 -6.Ba5-c3 e7-e6 -7.Bd2xPa5 d6-d5 -8.Bc1-d2 a6-a5 -9.d2-d3 a7-a6 -10.R~e3 etc. The problem can be corrected with Pa3→a2 + wRc1 (Last 9 single moves?). However, the authors propose a more economical correction (which they found after receiving a hint from Baibikov). The solution to the new version is: -1.Bd1-e2+ Pb6-b7 -2.Ba7-b8 Pb7-b6 -3.Bd4-a7 Ph7-h6 -4.Be5xPd4 Pd5-d4 -5.Bd6xPe5 Pe6-e5 -6.Ra1-c1 Pe7-e6 -7.Ba3-d6 Pd6-d5 -8.Bb4xPa3 Pa4-a3 -9.Bd2-b4 Pa5-a4 -10.Bc1-d2 Pa6-a5 -11.Pd2-d3 Pa7-a6 -12.Sd3-e1 Se1-g2 (Ke1-f1).

(4) Andriy Frolkin and Yoav Ben-Zvi (*Problemas*, octubre 2018 p. 681, problem 7). Cook: -4...Sg4xPh6 -5.h5-h6 Se3xPg4 -6.h4-h5 Sd1-e3 -7.h3-h4 Sc3-d1 -8.h2-h3 Sb1-c3 -9.g3-g4 b2-b1=S -10.g2-g3 a3xBb2 etc. Corrected version: In the intended solution, both sides make 1 move less now (if the bB leaves the g2-square, both sides will make the same number of moves as in the original position). The cook does not work because in it the white pawns now make one retromove less than required (g2 being occupied by the bishop).

(5) Andriy Frolkin (*Problemas*, octubre 2018 p. 683, problem 14). Cook: -3.Qg3-h2 g5-g4 -4.Qe3-g3 g6-g5 -5.h2-h3 g7-g6 -6.Qh3xPe3 e4-e3 -7.Qc3xPh3 h4-h3 -8.Kd1-c1 h5-h4 -9.Ke1-d1 h6-h5 -10.Qb2-c3 h7-h6 -11.Qc1-b2 f7-f6 -12.Qd1-c1 e5-e4 -13.Bc1-a3 e6-e5 -14.b2-b3 etc. Solution to

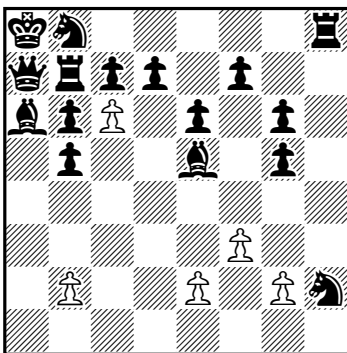
the corrected version: -1.Se7-c8# (Se7xc8# would be illegal on account of black overbalance) and now Black can only retract -1...Ph2xQg1=R. This closes the balances of the two sides; the black e- and f-pawns were captured on their home files. The black g-pawn was captured through hxg (hxg>g8=B – or perhaps even hxgxfxe>e8=B – we cannot dismiss this possibility without further analysis). -2.Ke1-d1 Ph3-h2 -3.Nf8-d7 Ph4-h3 -4.Nd5-e7 Ph5-h4 -5.Qh2-g1 Ph6-h5 -6.Qh5-h2 Ph7-h6 -7.Qf3-h5 Pd7-d6! -8.Qe3xPf3 Pf4-f3 -9.Qc3xPe3 Pf5-f4 -10.Qb2-c3 Pf6-f5 -11.Qc1-b2 Pe4-e3 -12.Qd1-c1 Pe5-e4 -13.Bb2-d4 Pe6-e5 -14.Bc1-b2 Pe7-e6 -15.Pb2-b3 8-move FDP by original queen, captured on g1. 1 move more than before!

(6) Andriy Frolkin (*Problemas*, octubre 2018 p. 683, problem 16). Cook: -7.Qe3xPg3 g4-g3 -8.Qh3xPe3 e4-e3 -9.Ba3-c1 d7-d6 -10.Kb2-c3 e5-e4 -11.Kc1-b2 e6-e5 -12.Kd1-c1 e7-e6 -13.Ke1-d1 g5-g4 -14.Qc3xPh3 g6-g5 -15.Qb2-c3 h4-h3 -16.Qc1-b2 h5-h4 -17.Qd1-c1 h6-h5 -18.Bc1-a3 h7-h6 -19.b2-b3 etc. Solution to the corrected version: -1.Qg1-h1 Pf4-f3 -2.Rh1-h2 Pf5-f4 -3.Qh2-g1 Pf6-f5 -4.Qg3-h2 Pf7-f6 -5.Qe3xPg3 Pg4-g3 -6.Ph2-h3 Pg5-g4 -7.Qh3xPe3 Pe4-e3 -8.Qc3xPh3 Pe5-e4 -9.Kc1-b2 Pe6-e5 -10.Kd1-c1 Pe7-e6 -11.Ke1-d1 Ph4-h3 -12.Qb2-c3 Ph5-h4 -13.Qc1-b2 Ph6-h5 -14.Qd1-c1 Ph7-h6 -15.Bc1-a3 Pg6-g5 -16.Pb2-b3. 9-move FDP by original wQ, on-board on h1.

(7) Andriy Frolkin and Per Olin (*Problemas*, enero 2016 p. 331). Cook: (a) 1.Bf7 d3 2.Sxd3 c3 3.Sxc1 Rb3 4.Sxb3 g8=Q 5.Sxa1 Qf8+ DP; (b) 1.c3 Rxb2 2.cxd2 Rb7 3.dxc1=Q c4 4.Qxa1 Rxd7+ 5.Bxd7 f7-f8=Q+ DP. A correction will be published in the next issue.

In addition, notice that in AF and YB-Z's original article (n.24, p. 679, octubre 2018) problem 18, not 19, also holds the record for total length of officer FDPs with the paths of wK, wQ and wB containing 17 moves.

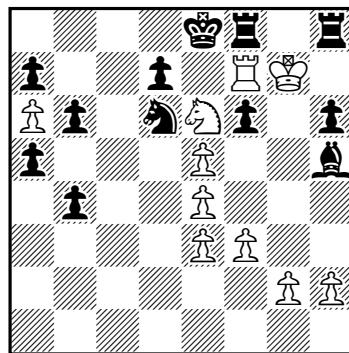
(1) Joaquim Crusats
Correction



(5+16)

Add pieces to deliver an immediate mate (#1)

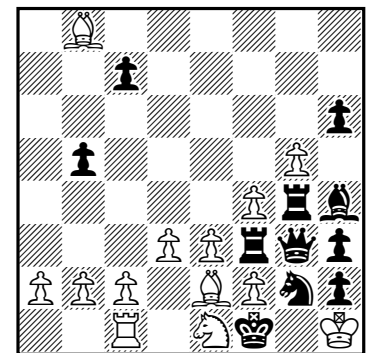
(2) Joaquim Crusats
Andriy Frolkin
Correction



(10+12)

Proca -9 & #1

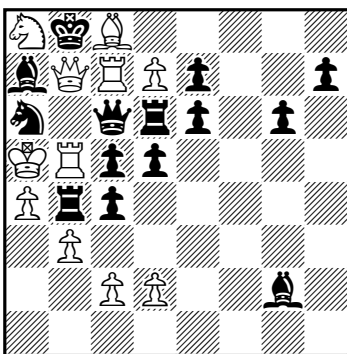
(3) Andriy Frolkin
Yoav Ben-Zvi
Correction



(13+11)

Last 10 single moves

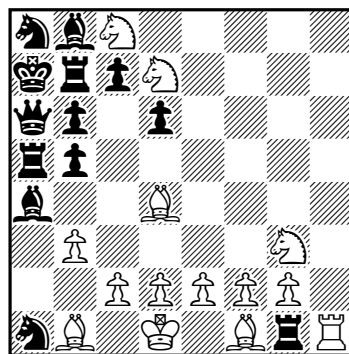
(4) Andriy Frolkin
Yoav Ben-Zvi
Correction



(11+14)

Last 9 single moves?

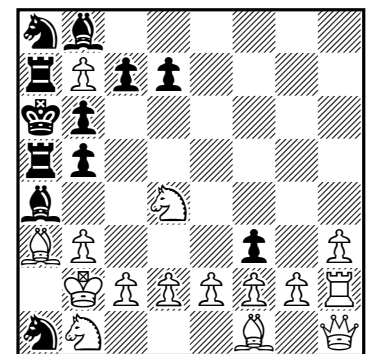
(5) Andriy Frolkin
Correction



(14+13)

Path of wQ, wK and wB

(6) Andriy Frolkin
Correction



(15+12)

Path of wQ, wK and wB

Proceso de creación de un problema: Zagoruiko 3x2

Luis Gómez - Miguel Uris

A menudo, cuando construimos un problema sin un objetivo claro desde el principio, ocurre que la propia posición nos va guiando en lo que debemos hacer. Como ejemplo, presentamos un problema que partía de un esquema cuya idea, en origen, era la de participar en el torneo temático Tomás Salamanca 2020, pero que finalmente no fue enviado y se quedó relegado en un cajón. Pasadas unas semanas, se retomó tratando de conseguir el objetivo inicial, más como prueba de autosuperación que por participar en dicho torneo, pues, entre otras cosas, el plazo de admisión de trabajos ya se había cerrado.

Una vez montado el esquema con una batería enmascarada, pronto se vio la posibilidad de obtener, con otros ensayos, un problema de mates cambiados, así que el objetivo inicial de este problema pasó a un segundo plano. Con otros ligeros cambios, se consiguió la posición del diagrama 1, con las fases que se detallan.

El resultado es bastante satisfactorio. La composición reúne varios mates cambiados y desarrolla el tema Khar-kov 2, en el que un movimiento del negro es refutación en una fase y defensa en otras dos, con sus mates cambiados.

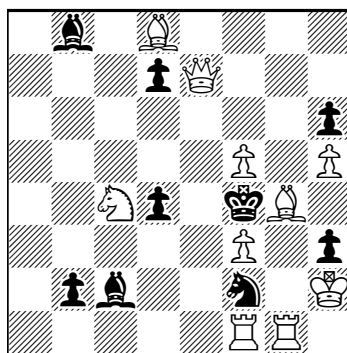
En el diagrama 2 se muestra una mejora en la economía, la cual se obtiene trasladando la TBg1 a g8, con lo que puede eliminarse el ABd8. Y en el diagrama 3 se centra la posición, dándole una vista más estética y ganando espacio por la derecha.

Una vez centrada la posición, y a fin de darle más variedad al problema, cabe la posibilidad de, por el bajo coste de un peón, ganar una defensa en el ensayo 1.Dd1? Esto se consigue añadiendo un PBb3, como puede verse en el diagrama 4.

Dado que ahora el ensayo 1.Dd1? presenta más riqueza en su juego secundario, podría resultar interesante convertir dicho ensayo en el juego real y el juego real en ensayo. Esto se consigue corriendo el ANb2 a a1, más la incorporación de dos elementos negros, un CNb1 y un PNa3 (5).

En este último esquema, se puede incluir el ensayo 1.Dd6?, en el que ante la defensa temática 1...Cxf4+ el blanco dispone de dos mates, 2.Txf4# y exf4#. Dichos mates serán separados en las fases posteriores, con lo que se obtiene el tema Ellerman/Mäkihovi. Aunque tiene el inconveniente de que

(1)
Esquema inicial



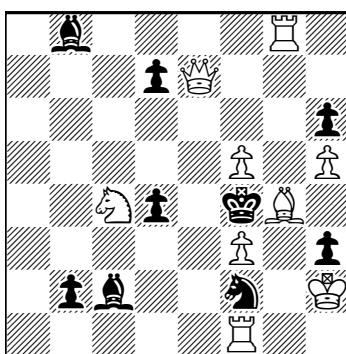
(10+9) #2

1.Df6? [2.Dxh6#]
1...Cxcg4+ a 2.Txcg4# A
1...Ce4! b

1.De1? [2.Dd2#]
1...Cxcg4+ a 2.fxcg4# B
1...Ce4 b 2.fxe4# C
1...Cd1 2.Dg3#
1...b1=C!

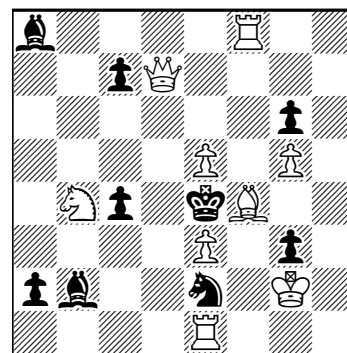
1.Dh4! [2.Dg3#]
1...Cxcg4+ a 2.Dxcg4# D
1...Ce4 b 2.Axh3# E
1...Ch1 2.Axh3#

(2)
Mejora



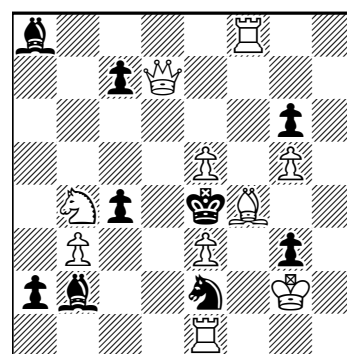
(9+9) #2

(3)
Centrado



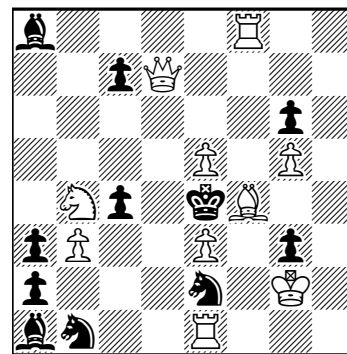
(9+9) #2

(4)
Diversidad



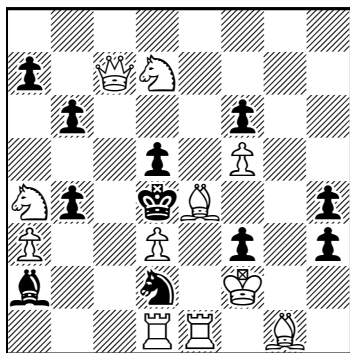
(10+9) #2

(5)
Opción



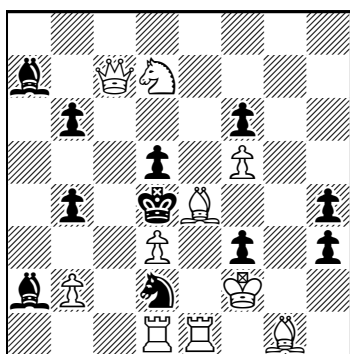
(10+11) #2

(6)
Zagoruiko



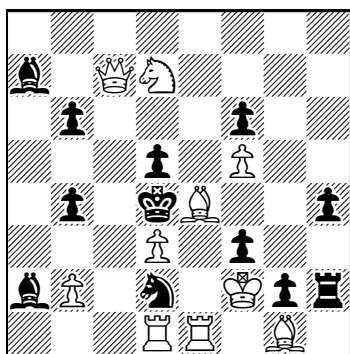
(11+11) #2

(7)
Mejora



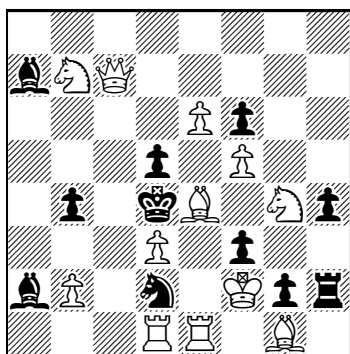
(10+11) #2

(8)
Pulido



(10+12) #2

(9)
Pulido



(12+11) #2

la refutación de dicho nuevo ensayo es bastante burda. En pocas palabras, es una mala refutación.

La cuestión es que salta a la vista que en el esquema original casi está completo un Zagoruiko 3x2; únicamente faltaría que en el ensayo 1.De6? el movimiento 1...Cd4 no fuera refutación, sino una defensa, y que recibiera un mate diferente al de las otras dos fases. Por lo que, pese a que se perdiese el tema Kharkov 2, merecía la pena intentar encontrar la forma de completar dicho Zagoruiko. Pero la cosa no estaba nada fácil. Todos los primeros intentos llevaron a un callejón sin salida y fueron en vano. Se probó e investigó en muchos sentidos, incluso cambiar la direccionalidad de los peones, a base de los cuatro giros del tablero, pero nada.

Fue tras un tiempo de dejar aparcado el asunto y luego retomarlo cuando se vislumbró una idea que, a la postre, fue fructífera y dirigió el asunto por el camino correcto. Con dicho nuevo enfoque, había que volver a la clave 1.De6! para el juego real.

Dicha idea constaba de dos partes. Por un lado, había que buscar un mate nuevo ante el movimiento 1...Cd4 cuando la DB estuviera en e6. Y eso podía conseguirse con el cierre de línea al ANa1 sobre su control en e5, que se producía tras 1...Cd4. Cambiando el color del Pe5, las blancas podían contestar a 1...Cd4 con 2.Dxe5#. Pero, claro, el cambio del color de ese peón nos ocasiona un contratiempo en el ensayo 1.Dg4?, ya que a la defensa 1...Cxf4+ no nos era eficaz la respuesta 2.Dxf4#, pues el nuevo PNe5 defendía en f4. Y en este punto es cuando entra en juego la segunda parte de esta remodelación.

Dado que a partir del diagrama 2 nos habíamos ahorrado un alfil blanco, dicho alfil podía usarse para dar el mate a través de una batería real, aprovechando que tras 1...Cxf4+ dicho caballo quedaba clavado, y contestar la defensa negra con 2.Rxg3#.

Todo este planteamiento, a su vez, ocasiona algún nuevo inconveniente, como por ejemplo que aparezcan soluciones no deseadas, lo que obliga a desplazar la posición otra columna hacia la izquierda y volver a situar la TB de la octava fila en la primera. El resultado se muestra en el diagrama 6.

En el diagrama 7 se aplican nuevas mejoras a la posición. Se ha sustituido el PNa7 por un AN, con lo que se gana una defensa (1...Ab8) en el juego real. También, si observamos los desarrollos del diagrama 6, comprobamos que los dos ensayos, tanto 1.Dc2? como 1.Df4?, tienen la misma refutación, 1...exf4!, lo cual no resulta muy lucido ni recomendable. Y dado que los mates de las defensas temáticas del ensayo 1.Dc2? ya existen en el juego aparente, dicho ensayo no nos aporta nada, resulta más conveniente incluir la fase del juego aparente y prescindir del ensayo, con objeto de no afeár el problema con una refutación similar en dos de sus fases.

Y aunque pueda parecer que la obra está vista para sentencia, todavía hay un defecto que corregir. Resulta que el ABg1 no tiene función alguna en la solución. Es lo que se conoce como 'pieza ociosa'. Esta circunstancia quita algo de brillo al acabado final y debe intentarse, si es posible, corregirlo. El diagrama 8 muestra cómo.

Tras haber llegado a la posición del diagrama 8, antes de dar por concluida la composición, es siempre conveniente dar de nuevo un repaso, con objeto de ver si queda algún defecto que corregir, o se puede implementar alguna mejora en su acabado final. Tras ello, se detecta que la clave del juego real (1.Dd6!) es de acercamiento, cosa que, aunque no es un defecto grave, no luce mucho. Si en lugar de esa clave fuera 1.Dd8!, con los mismos efectos y amenaza, sería mucho más conveniente, pues sería una clave de alejamiento del rey negro. Y también, por otra parte, se conseguiría que la defensa 1...Ab8 fuera del tipo Veliky (la pieza defensora realiza un movimiento simétrico a la pieza blanca que efectúa la clave). Con unos pequeños cambios, que se pueden apreciar en el diagrama 9, se consigue el objetivo.

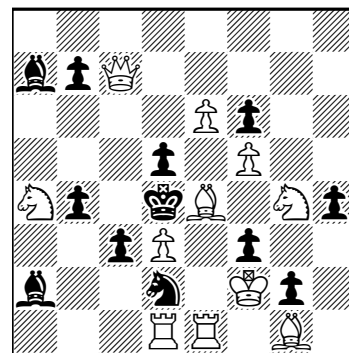
Por último, quedaría por ver si la TNh2 es prescindible. La función de esa pieza es únicamente refutar el ensayo 1.Txd2, con la amenaza de 2.Rxf3#, y es mucha pieza para solo esa tarea. Con unos nuevos ajustes, que se pueden ver en el diagrama 10, se consigue eliminar dicha torre. Tras ello, el proceso de creación del problema, con su pulido y acabado final, ha concluido. La obra presenta los temas Zagoruiko 3x2 y el tema Salazar, con la inclusión del ensayo 1.Axf3? E incluye, como motivos reseñables, dos baterías reales (*), bicolor, y una defensa Veliky (**).

Como conclusión, se pueden extraer varios elementos de aprendizaje: cuando se crea que a la obra se le puede aportar algo más, hay que seguir estudiándola e investigando. Si creemos que hoy no podemos resolverlo, conviene dejarla reposar un tiempo y volver a ella más adelante, y tal vez las ideas que no vimos en su momento las veamos entonces. Si finalmente no conseguimos avanzar, pedir ayuda a un amigo siempre resulta muy provechoso.

(10) Luis Gómez

Miguel Uris

Problemas, 2020 (nº 772)



(11+12)

#2

1...Cc4 a 2. dxc4# A

1...Cxe4+ b 2. dxe4# B

1.Axf3? C [2.Re2#]*

1...Cf1 c 2.Df4# G

1...Rxd3+!*

1.Df4? G [2.De3#]

1...Cc4 a 2.Axf3# C

1...Cxe4+ b 2.Rxf3# D

1...Cf1 c 2.Axf3# C

1...dxe4!

1.Dd8! [2.Dxf6#]

1...Cc4 a 2.Dxd5# E

1...Cxe4+ b 2.Txe4# F

1...Ab8** 2.Db6#

Concurso Problemas 2020 (#2, tema libre, y h#2, temático)

Problemas, 2020 (#2)

Concurso de composición de problemas de mate directo en dos jugadas (#2), con tema libre. El plazo de admisión de originales finalizará el 31 de agosto de 2020. Actuará de director Imanol Zurutuza, y como juez Mario Guido García. Los originales deberán enviarse a la dirección de correo electrónico sepa.problemas@gmail.com y serán publicados en el boletín Problemas.

Concurso temático – Problemas, 2020 (h#2)

Concurso de composición de problemas ayudados en dos jugadas con el siguiente requisito temático: cada solución o juego aparente debe mostrar una desclavada. Las desclavadas anticipatorias también se consideran temáticas. La admisión de originales finalizará el 31 de agosto de 2020. Actuará de director Luis Miguel Martín y como jueces Jorge J. Lois y Jorge M. Kapros. Los problemas para el concurso deberán enviarse a la dirección de correo electrónico sepa.problemas@gmail.com y se publicarán en el boletín Problemas.

Problemas, 2020 (#2)

Chess problem composition tourney of #2 directmates with free theme. Entries should be sent before August 31, 2020. The director of the tourney is Imanol Zurutuza and the judge is Mario Guido García. Originals should be sent to the email address sepa.problemas@gmail.com and will be published in the bulletin Problemas.

Thematic tourney – Problemas, 2020 (h#2)

Chess problem composition tourney of helpmates in two moves with this thematic requirement: each solution or set play must show an unpin. Anticipatory unpins are also thematic. Originals must be sent before August 31, 2020. The director of the tourney is Luis Miguel Martín and the judges are Jorge J. Lois and Jorge M. Kapros. Originals should be sent to the email address sepa.problemas@gmail.com and will be published in the bulletin Problemas.

Para obtener más información, pueden contactar con la SEPA, en la dirección: sepa.problemas@gmail.com.

Opciones de restauración (12): demolición temática

Imanol Zurutuza - Miguel Uris

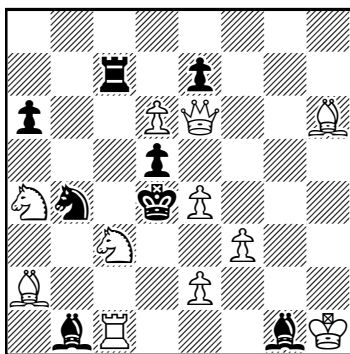
En la anterior entrega veíamos cómo hay problemas en los que, pese a que su juego real no presenta contratiempo alguno, en su posición aún puede existir un tipo de demolición oculta. Concretamente, en dicho artículo se trataba sobre las demoliciones por posición ilegal. Pero no solo por ese motivo puede ser que un problema de apariencia normal y correcta, cuya solución no parece arrojar ningún inconveniente, en realidad esté echado a perder. En estas líneas vamos a tratar este otro tipo de demolición que puede encontrarse algo oculta, no perceptible tras una primera y ligera ojeada. Nos estamos refiriendo a las demoliciones temáticas.

Entendemos como demolición temática toda aquella circunstancia por la cual el tema pretendido en la obra no logra completarse, o bien lo hace con un defecto muy grave. Dicho tipo de contratiempo puede deberse a causas de diversa índole y presentarse en cualquiera de los diferentes apartados que puede tener un problema: juego aparente, juego virtual, juego real; así como en cualquiera de sus fases.

(12) Francisco Salazar

Problemas, 1966

Recomendado



(11+8)

#2

*1...Ae3 2.Ag7#

1.exd5? [2.Ag7#]

1...Cd3 **a** 2.De4# **A**

1...Cc6! **b**, Cxa2!

1.Cxd5? [2.Ag7#]

1...Cc6 **b** 2.Tc4# **B**

1...Cd3! **a**

1.Cd1! [2.Ag7#]

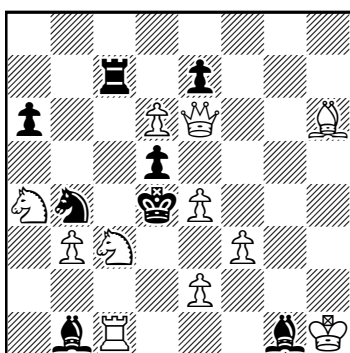
1...Cd3 **a** 2.Dxd5# **C**

1...Cc6 **b** 2.Dxd5# **C**

1...Ah2 2.Ae3#

1...exd6 2.Df6#

(12a)



(11+8)

#2

El problema que se muestra en el diagrama 12 lo hemos tratado en un artículo previo —*Dual evitado en las refutaciones*—, que se puede consultar en la página 948 de este mismo boletín. En dicho artículo se comenta la nueva idea que Francisco Salazar presentó en 1966, que versaba sobre la extensión del dual evitado a las refutaciones de los ensayos. En los desarrollos bajo el citado diagrama se puede constatar dicha estrategia.

Se observa que el juego real es correcto, sin dobles soluciones o dual alguno. Sin embargo, en el primer ensayo temático (1.exd5?) existe una doble refutación, que lo invalida y, por tanto, estropea toda la temática del problema. Se trata de una demolición en el plano temático; en esta ocasión, en su juego virtual.

La reparación de dicho problema requiere la eliminación de la refutación no deseada (1...Cxa2!), manteniendo el resto del juego ideado por el autor.

En una primera aproximación, vemos que si trasladamos el ABa2 a b3, se evita que pueda jugarse 1...Cxa2, y también, dado que la función de ese alfil es únicamente controlar c4, al aproximarse a dicha casilla en su nueva ubicación en b3, perfectamente puede ser sustituido por un PBb3 (diagrama 12a). Pero este cambio nos ocasiona un contratiempo inesperado, debido a que existe el ensayo no temático 1.Af4!?, para 2.De5#, el cual en la posición original se refutaba con 1...Axa2!, cosa que ahora no es posible y, aunque se ha arreglado la demolición del ensayo 1.exd5?, se nos ha estropeado el juego real, ya que se presenta una doble solución con dicho 1.Af4!, con lo que el problema queda totalmente demolido.

Toca, pues, buscar una refutación a esta solución no deseada. Como no puede cerrarse la línea del ABh6 a la casilla f4, dado que implicaría también el cierre a la casilla e3 y es imprescindible mantener esa línea abierta para el esquema básico del problema, la forma más sencilla que primero viene a la cabeza, para refutar 1.Af4 es defender la casilla e5, puesto que ni en los ensayos temáticos ni en el juego real se ha de producir ningún mate en dicha casilla. Lo más económico es que dicha función la ejerza un peón. Como no se puede añadir un PNf6, pues la amenaza en todas las fases va a ser 2.Ag7#, procederemos a cambiar el color del PBd6, como se

muestra en el diagrama **12b**. Con ello el problema queda restaurado y mantiene toda su temática de duales evitados en las refutaciones.

No obstante, se comprobará que, con el cambio del color de ese peón, se ha perdido una defensa del juego secundario, 1...exd6 2.Df6#. Y, aunque posiblemente esta sea la restauración más económica, no se puede considerar redonda, ya que no respeta y mantiene todo el juego original ideado por el autor. Lo procedente, si se puede, es buscar otro sistema para refutar la solución no deseada, que respete íntegramente todo el juego original. Para ello, y dado que defender e5 con un peón no ha resultado satisfactorio, lo intentaremos con la siguiente pieza disponible de menor rango, un caballo.

Pero instantáneamente se comprende que eso no va a ser posible, pues si e5 se defiende con cualquier pieza que no sea un peón, el problema no va a funcionar, ya que es obvio que va a desaparecer la amenaza común, tanto en los ensayos como en el juego real, 2.Ag7#. Si se tiene controlado e5 con una pieza, esta siempre podrá cubrir el jaque del alfil en g7. Por lo que, no pudiendo defender en e5, se tendrá que defender en f4 para poder refutar 1.Af4 con la captura de dicho alfil.

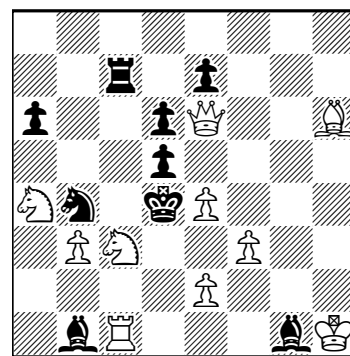
Para ello, añadiremos un CNh3 —en h5 no es viable, pues controla también f6 y g7—. Tras ello, toca desplazar el ANg1 a f2, a fin de eliminar 1...Cf2+, tal como se muestra en el diagrama **12c**. Y, aunque pueda parecer que la cosa queda solucionada, no es así. Por otro lugar del tablero surge un nuevo contratiempo: el ensayo 1.Cxd5? ya no es viable, pues aparece una segunda refutación, el jaque 1...Txc1+.

Para arreglar esto último, es preciso evitar que se produzca ese jaque. Como la TBc1 no se puede desplazar a c2, ya que cierra la línea al ANb1 y habría doble amenaza tras el ensayo 1.exd5?, se intenta buscar otra posible ubicación al rey blanco, para eludir el jaque. Pero, curiosamente, no existe. En cualquier otra casilla es susceptible de recibir un jaque, con lo que esta pieza se está convirtiendo en un estorbo.

No queda otra que usar una pieza que escude al RBh1 del jaque tras 1...Txc1+. Probamos con el AB que enviamos a la caja tras ser sustituido por un PBb3. No podemos situarlo en d1, pues a esa casilla debe ir el CBc3 en la clave del juego real, y situándolo en f1 nos provoca una doble solución (1.e3+) y duales inaceptables. Por lo que solo nos queda escudar con una TB el molesto jaque, como vemos en el diagrama **12d**.

Y, aunque de nuevo el problema queda reparado, no es un arreglo que deje satisfecho y no entrañe imperfecciones. Dicha TBg1 no interviene en ninguna de las fases del problema, lo cual es un defecto, y, además, es demasiada pieza para una función tan pobre. No es un buen arreglo, por lo que procede investigar la opción de usar el AB y ver la forma de evitar la doble solución y los duales. Ambas cosas se producen por la existencia del PBe2, por lo que eliminamos dicho peón y, para solventar otros contratiempos que surgen, realizamos otros ajustes necesarios: se añaden peones negros en a3 y d2, y se traslada el ANb1 a h7. Con todo ello, además, se tienen los temas Ellerman/Mäkihovi y Kharkov 2 (diagrama **12e**).

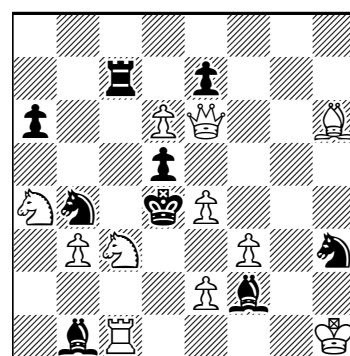
(12b)
Opción



(10+9)

#2

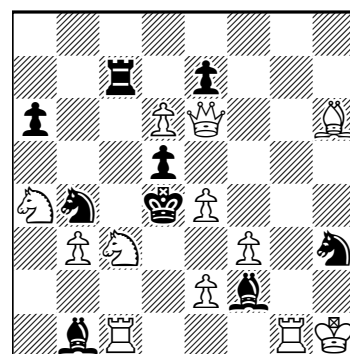
(12c)



(11+9)

#2

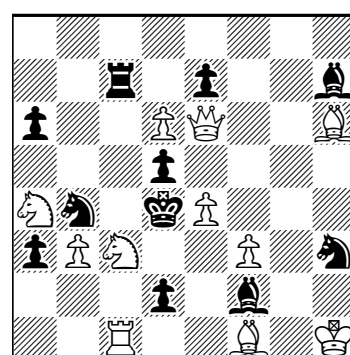
(12d)
Opción



(12+9)

#2

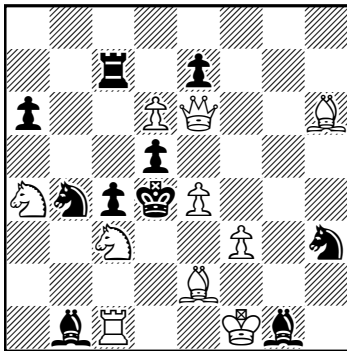
(12e) Miguel Uris
Imanol Zurutuza
Versión



(11+11)

#2

(12f) Miguel Uris
Imanol Zurutuza
 Corrección



(10+10) #2

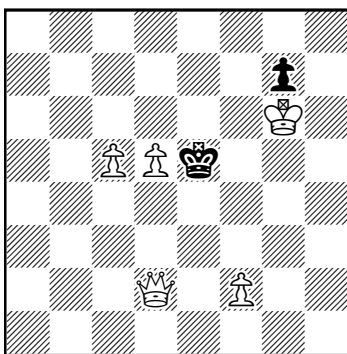
Pero pese a la buena apariencia y contenido de esta restauración, tampoco es exacta. No respeta en la totalidad el planteamiento del autor. En ese sentido, ha perdido cierta armonía y homogeneidad.

Veamos con lupa los desarrollos del original, en cuanto a sus dos movimientos temáticos se refiere: 1...Cc6 y 1...Cd3. Observamos que ambos, como efecto negativo, tienen en común el cierre de una línea de acción a una pieza negra. Cuando el caballo va a c6 interfiere a la TNC7 sobre c4 y cuando lo hace a d3 cierra la línea al ANb1 en su control de e4. Guarda una armonía y la estrategia de dual evitado es homogénea. Sin embargo, en la versión del diagrama 12e, cuando el caballo va a d3 no cierra línea alguna, sino que su efecto negativo es una autobstrucción, que hace posible 2.Ce2#. Se ha perdido dicha armonía y, con ello, el problema ha mermado en uno de sus aspectos. No es un arreglo preciso.

Con todo ello, resulta obvio que el ANh7 debe de volver a su ubicación original en b1. Pero eso nos ocasiona un dual grave en el ensayo 1.exd5? ante la defensa temática 1...Cd3, pues recibe los mates 2.De4# y 2.Ce2#. Esto se puede evitar desplazando al ABf1 a e2, pero entonces volvemos al contratiempo del jaque con 1...Txc1+ en el ensayo 1.Cd5? Y es llegados a este punto cuando se descubre el recurso adecuado. ¿Por qué no poner un ‘tapón’ en la columna c? En efecto, con la inclusión de un PNC4 se resuelve el problema del jaque al rey blanco y se mantiene íntegra toda la temática y variantes del original. Solo resta eliminar el PNa3 y el PNd2, y reubicar al rey blanco. El resultado final de esta restauración se muestra en el diagrama 12f.

Las demoliciones de tipo temático también pueden encontrarse en los gemelos. La solución de la posición del diagrama inicial puede ser correcta, pero en alguno de sus gemelos puede haber un error de cualquier índole, como una doble solución o alguna imperfección en las variantes temáticas.

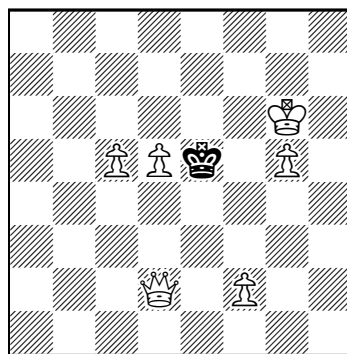
(12g) Jozsef Szogyh
Die Schwalbe, 1979



(5+2) #2

b) After key c) Cont. after key

(12h) Imanol Zurutuza
 Corrección



(6+1) #2

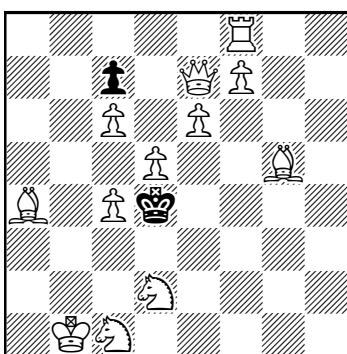
b) After key c) Cont. after key

Veamos un par de ejemplos.

El diagrama 12g muestra un desarrollo con gemelos consecutivos. En este caso la posición inicial de cada gemelo es la que se produce tras ejecutar la clave en la posición anterior. En este problema, en el gemelo b), además de la solución pretendida, 1.d6! (bloqueo), existe una segunda: 1.Rg5!?, para 2.f4#.

Esto puede solucionarse sustituyendo el PBf2 por un CBf1, pero no resulta un arreglo muy económico. Es preferible idear un arreglo que evite que las blancas puedan jugar ese no deseado 1.Rg5. Para ello, se puede añadir un PNh6 cubriendo g5, lo que, debido a que la clave pretendida es de bloqueo, obliga a incluir otro PBh5. Con ello se consigue un apaño más económico, dado que dos peones son preferibles a una pieza.

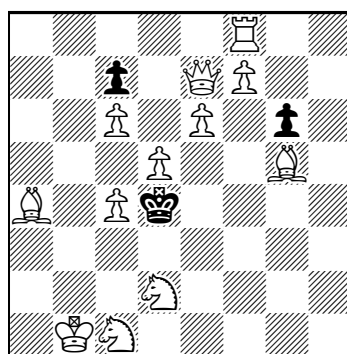
(12i) Vladimir Erohin
Rev. Romana de Sah, 1975



(12+2) #2

b) Move b1 e1 c) Move b1 g4

(12j) Vladimir Erohin
Rev. Romana de Sah, 1975



(12+3) #2

b) Move b1 e1 c) Move b1 g4

No obstante, aún existe un arreglo mejor, sin perjuicio en la economía de la posición. En el original, el

PNg7 tiene, precisamente, la función de que en el gemelo c) no valga también como clave 1.Rg5!? (bloqueo), al disponer las negras del movimiento 1...g6. Es decir, sin ese PNg7, en el gemelo c) surge la doble solución de 1.Rg5, y con el PNg7 esa doble solución nos aparece en el gemelo b). Por lo tanto, hay que evitar 1.Rg5, pero de una forma más económica y simple que la de añadir los peones en la columna h. Esto se consigue añadiendo un PBg5, con lo que el PNg7 se puede enviar a la caja, pues el blanco ya no va a disponer del movimiento 1.Rg5 en ninguno de sus gemelos. Con ello, además de mantener la condición de miniatura en el problema, se gana el rasgo de *Rex solus* (12h).

Otro caso de demolición en un gemelo lo podemos ver en el diagrama 12i. El problema desarrolla un Zagoruiko 3x2, apoyado con dos gemelos en los que se varía la posición del rey blanco. Pero en el gemelo b), cuya solución pretendida es 1.Td8! (bloqueo), también vale 1.Af4!?, igualmente con posición de bloqueo.

La corrección de este problema —suponemos que del propio autor— se publicó ese mismo año, en la misma revista. También en esta ocasión se trata de un arreglo sencillo y económico: basta con añadir un PNg6 (12j).

El problema del diagrama 12k desarrolla el tema Fleck en el siguiente ensayo: 1.Rf1? [2.Dc5, Dc4, Dxc3#] 1...Cd5 o Ce4 o e4 o Axc6; 2.Dc5 o Dc4 o Dxc3 o Cxc6#, 1...Tc8! Luego, en el juego real, ante una amenaza nueva y única, se repiten las mismas defensas y mates. Pero la obra presenta dos contratiempos en su ensayo. Por una parte, tiene una segunda refutación, 1...Aa6+!, y, por otra, también existen varias defensas del CNc3 que tan solo detienen una de las amenazas y reciben dos mates, 1...Cb5, Ca2, Ce2, Cb1, Cd1; 2.Dc5, Dc4#, lo cual hace que el Fleck no sea puro y quede en lo que se denomina un *Partial Fleck*.

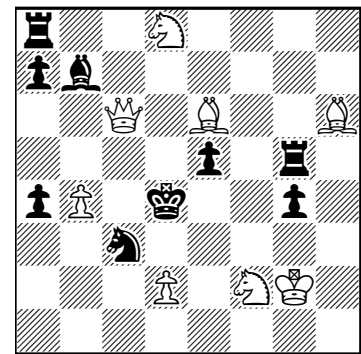
Eliminar la doble refutación no resulta muy complicado, pero para eliminar todas esas defensas del CNc3 que estropean la temática, va a ser preciso modificar la ubicación del mencionado caballo negro. Y, como se deben mantener las defensas 1...Cd5 y 1...Ce4, la única opción posible es situar el CN en f6. Ello nos va a ocasionar nuevos contratiempos, principalmente por la existencia de la defensa 1...Cd7, que solo detiene una de las amenazas.

Una de las posibles formas de evitar esto consiste en poner un elemento negro en la casilla d7; elemento que no va a poder ser un peón, pues, pese a que se clave con una TBd8, siempre podrá jugar 1...d6, refutando la clave del juego real, o bien 1...d5 en el ensayo, cerrando la línea al ABe6 en su apoyo a la DB para el mate en c4, con lo que de nuevo nos quedaría una defensa con dos mates, lo que obligaría a añadir un Pbb3 para paliar dicha circunstancia.

Entonces, en d7, habrá que situar un AN, obviamente clavado por una TBd8. Y como la DBc6 también debe de estar clavada en el planteo, y ya no disponemos de ese AN, habría que incluir una DNa8, lo que obliga a desplazar la TNa8 a a7, para evitar la solución 1.Dxa8 y para que el ensayo tenga refutación (1...Tc7!).

Pero hay una opción mejor. Puesto que va a haber una TBd8 que clavará lo que se sitúe en d7, podemos poner en d7 un PB, pues,

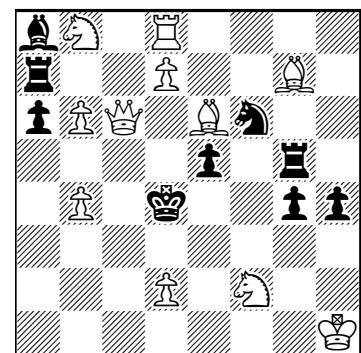
(12k) Herbert Ahues
Die Schwalbe, 2000



(8+9)

#2

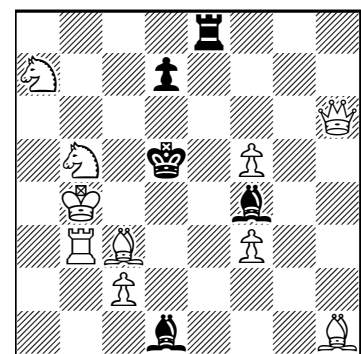
(12l) Miguel Uris
Corrección



(11+9)

#2

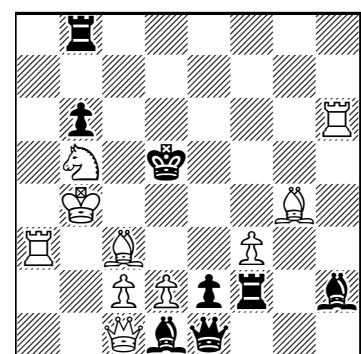
(12m) Fernand Calvet
L'Echiquier Belge, 1948



(10+5)

#2

(12n) Miguel Uris
Corrección



(10+8)

#2

aunque el CN capture en esa casilla, no tendrá ningún efecto defensivo, al quedar clavado. De esta forma, ya no es necesario el uso de una DN, pues, para clavar a la DB, se situará, en la gran diagonal, el AN de casillas blancas, que vuelve a estar disponible. Como último retoque, variaremos la posición del rey blanco, con objeto de evitar que existan dos ensayos (1.Rg1? y 1.Rf1?) equivalentes (**12l**).

Sobre este arreglo, también puede resultar interesante intercambiar sus fases, de forma que el ensayo pase a ser el juego real, y viceversa. Por una parte, la posición queda más económica, y por otra, el tema Fleck resulta más lucido en el juego real que en el juego virtual. Esto se puede conseguir con la siguiente posición: [Blancas: Rg1 Db6 Tc8 Af7 Ad6 Ca8 Ce2 c7 a4 c2; Negras: Rc4 Th5 Aa7 Cf8 Ce6 b7 d5 g4 h4].

En el diagrama **12m**, de nuevo tenemos de fondo el tema Fleck. Concretamente, un Fleck-Karlström, ya que en el juego real, además de la separación de los mates de la amenaza, existen también tantas defensas que detienen todas las amenazas como el número de estas. En este caso se juntan dos tipos de demolición en su única fase: una de corte clásico, al existir tres soluciones no deseadas, y otra de carácter temático, al haber defensas con más de un mate, al igual que sucedía en el problema anterior.

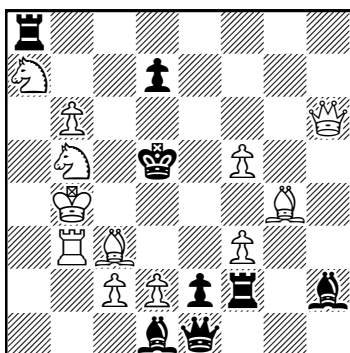
La solución pretendida de este problema es la siguiente:

1.Ag7! [2.Cc3, Td3, c4#] 1...Axc2, Ae2, Axf3 2.Cc3#, 1...Tc8 2.Td3#, 1...Te3, Ae5 2.c4#, 1...Ad2+ 2.Dxd2#, 1...Ad6+ 2.Dxd6#, 1...Te4+ 2.fxe4#

Pero hay tres soluciones más: 1.Db6!, 1.Dxf4!, 1.Cc7+! Y también existen las defensas: 1...Tb8, Te6, Axb6 2.Td3, c4#, 1...Te5 2.Dd6, Td3, c4#, 1...Ae3 2.Dd6, Cc7, Cc3, c4#, que, al recibir más de un mate, arruinan la temática.

Para la restauración de este problema será necesaria la incorporación de material y cambiar una de las defensas Karlström (1...Te4+ 2.fxe4# por 1...Txf3 2.Axf3#). Observamos que las variantes que estropean el apartado temático derivan de defensas realizadas con la TNe8 y el ANf4, por lo que se procederá a cambiar la ubicación de dichas piezas. Por otro lado, vemos que dos de las soluciones no deseadas son ejecutadas por la DBh6, por lo que también se variará su emplazamiento, y se sustituirá con una TBh6 su función en la sexta fila. Para terminar, la solución no deseada 1.Cc7+ ya queda invalidada al haber variado de posición al ANf4, pues la función de este alfil, en cuanto al jaque en d2 se refiere, se trasladará a una DN incorporada al juego (**12n**).

(12o)
Opción



(12+8)

#2

Cabe añadir que existe también la opción de restauración que se presenta el diagrama **12o**, en la que, como puede observarse, se mantiene la ubicación original de la DBh6, de tal modo que se puede prescindir de la segunda TB. Pero ello conlleva la necesidad de añadir un caballo y dos peones blancos, lo cual se ha considerado menos económico.

Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA)

Junta Directiva. Presidente: José Antonio Coello Alonso; vicepresidente: Luis Miguel Martín; secretario: Imanol Zurutuza; tesorero: Joaquim Crusats; vocales: José Miguel Plantón y Miguel Uris.

web: <http://sepa64.blogspot.com.es>; dirección electrónica: 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, Joaquín Pérez de Arriaga y Miguel Uris.

© 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.