



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 37

Enero de 2022

Sumario:

Veredicto del Jubileo I. Zurutuza-60, Problemas 2021 (#2) (I.Zurutuza).	1201
Final award H. Rinck 150 MT (L.M.González).....	1211
Introducción a las piezas de fantasía (P.Cañizares).....	1211
Obituarios (Redacción).....	1212
Concursos Problemas 2022 (Redacción).....	1213
Concursos ajenos (Redacción).....	1218
Black and white lives matter (B.Formánek).....	1220
Borrones de escribano (24) (J.A.Coello).....	1221
An original help retractor for solving (Redacción).....	1224
Opciones de restauración (18): fantasía (M.Uris).....	1225
Ejercicio de reconstrucción nº 37 (J.A.Coello).....	1227
Stalemate removal in the two-mover (H.Reddmann).....	1228
“El espejo”, an original rebus problem for solving (Redacción).....	1231
Five pieces suffice: helpmate triples with a topical under-promotion theme (V.Liskovets).....	1232
Novedad bibliográfica (Redacción).....	1234
Arreglos y versiones (M.Uris).....	1235
Selección de finales (P.Cañizares).....	1237
Phantom castling in Chess960 (S.He, A.Buchanan).....	1234

Veredicto del Jubileo I. Zurutuza-60, Problemas 2021 (#2)

Imanol Zurutuza

Sección A: problemas monofásicos

Han participado en esta sección 22 autores, con un total de 56 problemas [Miguel Uris, 11 (*4); Jorge M. Kapros, 8 (1*); Luis Gómez, 7; Luis Zaragoza, 6 (*4); José Antonio López Parcerisa, 4; Alberto Armeni, 3; José A. Garzón, 3; Salvador Blasco, 2; Valeriu Giurgian, 2; Gerhard Maleika, 2; Pavel Murashev, 2; José Antonio Coello, Ovidiu Craciun, Steven B. Dowd, Zoltán Labai, Jorge J. Lois (*), Kabe Moen, Alexandre Pankratiev, Kostas Prentos (*), Juan Ramón Piqué, Victor Sizonenko, Miroslav Svítek, Antonio Tarnawiecki (*), Almiro Zarur, 1 cada uno].

Varios problemas han sido descartados por estar total o parcialmente anticipados:

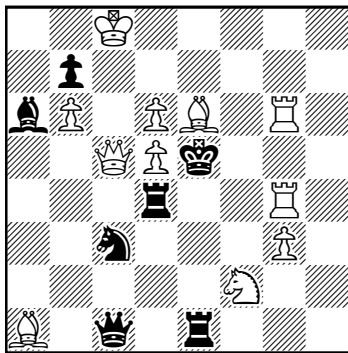
865, de Salvador Blasco: anticipado por Gustave J. Nietvelt, *L'Echiquier Belge*, 1943 [Blancas: Ra6 Th5 Tc1 Af3 Cf5 Cd4 f6 b3; Negras: Rc5 Tf8 Tf1 Ac3 Cc8 a7 f7 b6 b4 f2] (WinChloe ID 813881);

867, de Jorge Lois, Jorge M. Kapros: anticipado por Tibor Florian, *Parallèle 50*, 1947 [Blancas: Rg8 Dg7 Th5 Td1 Aa7 Aa2 Cd6 Cf5 b5 g5 b3; Negras: Rd5 Dd2 Th4 Td3 Af8 Ae4 Cf3 e6] (yacpdb ID: 441808, WinChloe ID: 561341, Albrecht ID: 247815);

983, de Alexander Pankratiev: anticipado por Bosko Miloskeski, *Best Problems*, 2012 —nº 2880— [Blancas: Re7 Th5 Aa5 Af5 Ce5 b6 b4 e3 d2 e2; Negras: Rb5] (yacpdb ID: 341869, WinChloe ID: 434682, Albrecht ID: 164531);

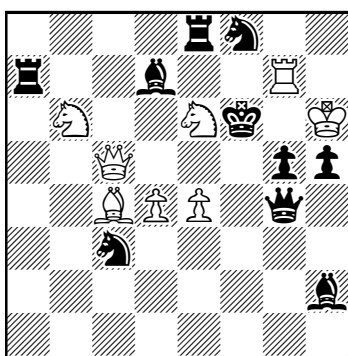
1106, de Antonio Tarnawiecki y Kostas Prentos: este problema, que inicialmente se incluyó en la sección de problemas multifásicos, ha sido reubicado en esta sección de monofásicos, dado que, tal y como nos señalaba Jorge Kapros, no se puede considerar ensayo temático la jugada 1.Dxg5?, indicada en la solución; no obstante, el problema está anticipado por Werner Holler, *Europa Rochade*, 1986-87, Recomendado [Blancas: Rh4 Df1 Tf6 Ad8 Cb6 Cb4 a6 a5 d5 c3; Negras: Rc5 Te5 Af5 Ch1 a7 b7 b5 f4] (yacpdb ID 316327, WinChloe ID 92405, Albrecht ID: 18838).

De los problemas restantes, he seleccionado los siguientes:

Luis Gómez1^{er} premio

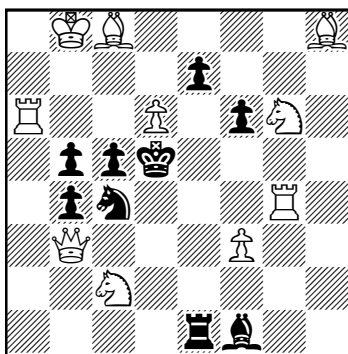
(11+7)

#2

Viktor Sizonenko2^o premio

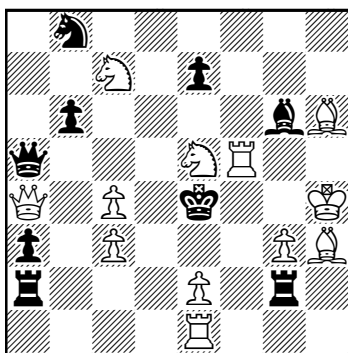
(8+10)

#2

Miguel Uris3^{er} premio

(10+9)

#2

Pavel Murashev4^o premio

(12+9)

#2

1^{er} premio. Luis Gómez (866)

El autor realiza el tema Martín —correcciones negras a cargo de dos piezas semiclavadas—. En la primera Corrección negra de tercer grado, a cargo del caballo negro, tiene lugar un preciso juego de autoclavadas y de aperturas y cierres de líneas, donde las blancas aprovechan la autoclavada de la torre. Alternativamente, en la segunda Corrección negra de tercer grado, a cargo de la torre negra de d4, las blancas aprovechan la autoclavada del caballo.

1.d7! [2.Dc7#]

1...C~ 2.Axd4#, 1...Cb5 2.Cd3#, 1...Ce2 2.Te4#,

1...Tde4,Tf4,Txg4 2.d6#, 1...Tc4 2.Cd3#, 1...Txd5 2.Dxd5#

1...Da3 2.T4g5#

2^o premio. Viktor Sizonenko (1087)

La clave cierra de forma preventiva la línea negra a7-d7, al tiempo que abre la línea blanca c4-f7, para crear la amenaza. Las tres piezas negras Te8, Cf8 y Ad7 se protegen de forma cíclica. Las defensas que se efectúan interfiriendo en e6 la línea blanca abierta —defensas en la misma casilla— conllevan otros tantos abandonos de guardia, que las blancas aprovechan para dar los mates.

1.Cc7! [2.Tf7#]

1...Ce6 2.Cxd7#, 1...Ae6 2.Cxe8#, 1...Te6 2.Dxf8#

1...De6 2.Dxg5#, 1...Cd5 2.Cbxd5#, 1...Te7 2.Dxe7#

3^o premio. Miguel Uris (985)

En posición de bloqueo, y sobre la base de un Grimshaw en la casilla e2, el autor realiza el tema Feldmann 1 —intercambio de las jugadas primarias y secundarias de dos correcciones negras—, combinado con la corrección negra de cuarto grado de la torre negra. El rey blanco acude preventivamente en apoyo de la torre blanca, en vista de la defensa 1...exd6, que evidencia la clave.

1.Rc7! (bloqueo)

1...A~ 2.D(x)d3#, 1...Ae2 2.Ce3#

1...T~ 2.C(x)e3#, 1...Te2 2.Dd3#, 1...Te6 2.Ab7#,

1...Te5 2.Cf4#, 1...Te4 2.fxe4#

1...exd6 2.Txd6#, 1...e6 2.Ab7#, 1...e5 2.Ce7#, 1...f5 2.Cf4#

4^o premio. Pavel Murashev (1095)

Con una buena clave ampliativa, que compensa preventivamente el cierre de la línea h6-e3 por la amenaza, el problema presenta tres grupos de variantes defensivas temáticamente diferenciadas: a) tres capturas de la pieza que amenaza mate; b) tres guardias directas; c) dos creaciones de fuga, con autoclavadas, que permiten mates por clavada:

1.Cg4! [2.Tf4#]

1...Axf5 2.Axg2#, 1...Dxf5 2.c5#, 1...Rxf5 2.e4# (a)

1...De5 2.Txe5#, 1...e5 2.Cf6#, 1...Tf2 2.Cxf2# (b)

1...Taxe2 2.Dc2#, 1...Tgxe2 2.Cf2# (c)

La jugada *1...Axf5 del juego aparente, que deja sin protección al Ce5, señala el camino al solucionista. [El autor presenta otro buen problema, con cierta similitud con este, en el n^o 1094.]

5º premio. Miroslav Svítek, Zoltán Labai (911)

Los autores presentan, simultáneamente, cinco pares cíclicos de motivos defensivos —ab-bc-cd-de-ea—, y seis pares de motivos defensivos en espiral —ab-bc-cd-de-ef—, donde a) clavada de la pieza que amenaza mate, b) Schiffmann II —una pieza negra se autoclava o realiza un movimiento Pelle, porque la jugada de la amenaza la desclavaría indirectamente; las blancas aprovechan esa clavada en la continuación—, c) creación de fuga por interferencia de línea, d) jaque, e) guardia directa de la línea de mate, f) creación de fuga por captura.

1.e5! [2.Cge4#]

1...Df4 (ab) 2.Txf4#, 1...Dg4 (bc) 2.Txg4#, 1...Cf5+ (cd) 2.Cxf5#,
1...Cxf7+ (de) 2.Cgxf7#, 1...Ae3 (ea) 2.hxg3#,
1...Cxe6 (ef) 2.Cf5#, (1...Ce8,Ch5 2.Cf5#)

1ª mención de honor. Luis Gómez (1088)

Buena clave ampliativa de sacrificio, que inmola la pieza que crea la amenaza de mate a la captura de tres piezas negras. El problema presenta una variante Anti-Levman (1...bxa4 2.Ce6#) —el control de una casilla x del campo del rey negro por una pieza blanca es suprimido por la jugada de mate, realizada por otra pieza; esto es posible porque la jugada negra precedente ha permitido a una tercera pieza blanca controlar la casilla x, tras la jugada de mate—, y un buen mate por doble clavada, tras la defensa 1...Rxc5.

1.Cc5! [2.Cb3#]

1...Ce4,Cf7 2.D(x)e4#, 1...Cxc5 2.Axf6#, 1...Rxc5 2.Dc4#,
1...bxa4 2.Ce6#, 1...bxc5 2.Td3#

2ª mención de honor. Miguel Uris (984)

El autor realiza en este problema el tema Dalton —la clave es efectuada por una pieza blanca que desclava una pieza negra; en las variantes, la pieza negra desclavada clava la pieza que la ha desclavado—, con cinco mates diferenciados a las defensas temáticas del caballo negro. Dadas las limitaciones del tema, y tratándose de un tema muy trillado, es inevitable que la matriz del problema resulte algo familiar, pero considero que la realización es original.

1.Dg2! [2.De4#]

1...Cc7 2.Ad7#, 1...Cb4 2.Td6#, 1...Ce7 2.Cf8#, 1...Cf6 2.Te5#,
1...Cxf4 2.Cdxf4#, 1...Ad6 2.Txd6#, 1...Db8 2.Dxd5#

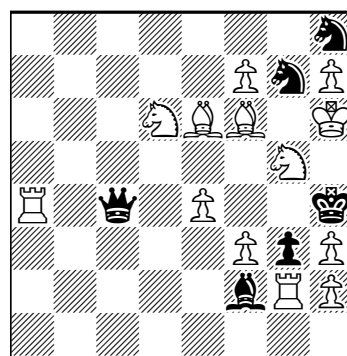
3ª mención de honor. Luis Gómez (906)

El problema presenta dos defensas Laitinen —las blancas amenazan un mate por batería de peón; las negras se defienden jugando a la casilla a la que amenaza mover—, junto con una buena diversidad de motivos estratégicos: semiclavada negra, batería blanca, mates por clavada, capturas recíprocas...

La jugada *1...Cxe6 del juego aparente evidencia la clave, por la fuga que concede al rey por c5, y priva al problema de mejor plaza.

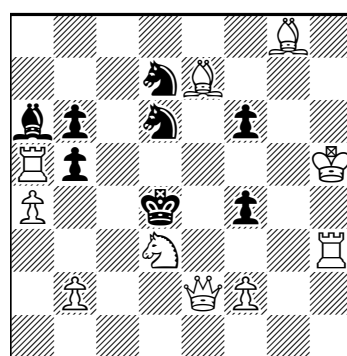
1.exd4! [2.d5#]

1...Ad5 2.Ab5#, 1...Cd5 2.dxe5#, 1...Cxe6 2.Dxe6#,
1...Cb5 2.Cg7#, 1...Cb3 2.cxb3#, 1...exd4 2.Txd4#,
1...dxc2 2.Df1#, 1...Axe4 2.Ab5#

**Miroslav Svítek
Zoltán Labai
5º premio**

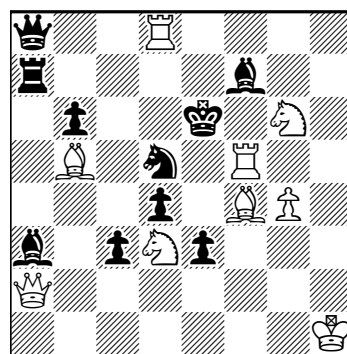
(13+6)

#2

**Luis Gómez
1ª mención de honor**

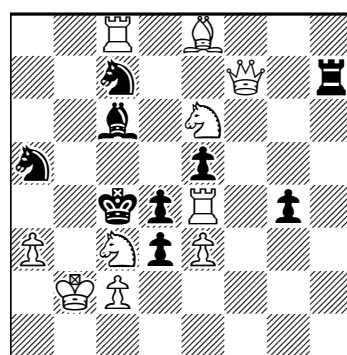
(10+8)

#2

**Miguel Uris
2ª mención de honor**

(9+10)

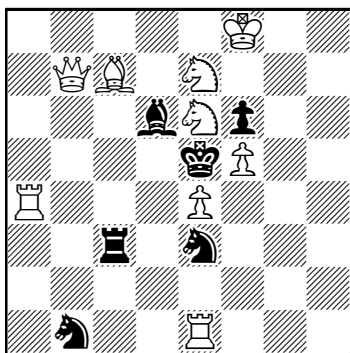
#2

**Luis Gómez
3ª mención de honor**

(10+9)

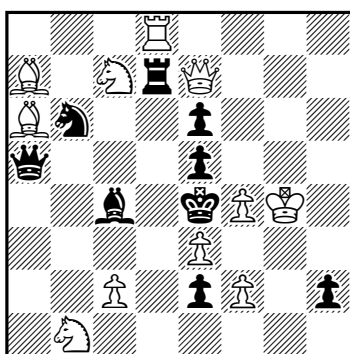
#2

Jorge M. Kapros
4ª mención de honor



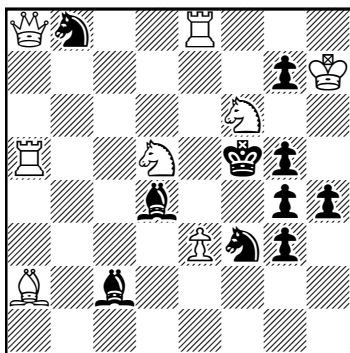
(9+6) #2

Luis Zaragoza
Miguel Uris
5ª mención de honor



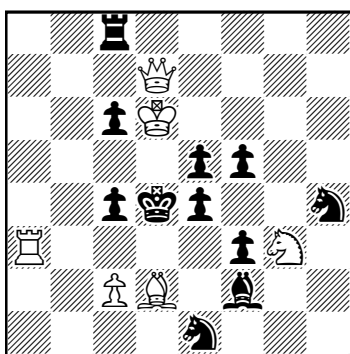
(11+9) #2

Jorge M. Kapros
6ª mención de honor



(8+10) #2

Miguel Uris
Luis Zaragoza
1er recomendado



(6+11) #2

4ª mención de honor. Jorge M. Kapros (910)

El problema presenta un interesante juego de Corrección negra a cargo del Ce3, donde se combinan defensas anti-Gamage —se amenaza un mate Gamage, con desclavada directa de una pieza negra a la que interfiere otra pieza negra, que las negras retirarán en sus defensas— y una variante Gamage (1...Cc4 2.Db5#) —las negras cierran la línea de su pieza clavada, lo que permite a las blancas desclavarla directamente en la jugada de mate—.

1.Db2! [2.Dh2#]
1...Ce3~ 2.Ta5#, 1...Cd5! 2.exd5#, 1...Cxf5! 2.exf5#,
1...Cc4! 2.Db5#, (1...Cd2 2.Dxc3#)

La jugada *1...Axc7 del juego aparente revela la solución.

5ª mención de honor. Luis Zaragoza, Miguel Uris (923)

Buena clave de sacrificio, que expone a la pieza que la realiza a la captura por parte de seis piezas negras de distinto rango. Inspirado en un problema de Dante H. Rizzetti, demolido por doble solución —nº 317, *Il Due Mosse* III/1 (enero de 1954) [Blancas: Rh4 Dg3 Th5 Ta3 Aa7 Aa6 Cb7 Cf4 e3 c2 f2; Negras: Re4 Dd7 Td8 Te7 Ab3 Aa1 Cb6 Ca4 f7 e6 e5 h3 g2]—, presenta una notable mejora.

1.Cd5! [2.Cf6#]
1...exd5 2.Dxe5#, 1...Cxd5 2.f3#, 1...Axd5 2.Ad3#,
1...Txd5 2.Dh7#, 1...Dxd5 2.Cc3#, 1...Rxd5 2.Ab7#,
1...exf4 2.Dxe6#

6ª mención de honor. Jorge M. Kapros (908)

Un tratamiento original del tema de las defensas Levman —el control de una casilla del campo del rey negro por una pieza blanca es suprimido por la amenaza, lo cual es posible porque una tercera pieza blanca controla dicha casilla (este control no existe sino después de la amenaza); las negras se defienden suprimiendo ese tercer control—. En este caso, la amenaza priva a la Te8 del control de las casillas e6, e5 y e4, al tiempo que abre sendas líneas sobre esas casillas a otras tantas piezas blancas —a8-e4, a5-e5 y a2-e6—. Las negras defienden cerrando alternativamente cada una de esas tres líneas.

1.Ch5! [2.Ce7#]
1...Cc6 2.Dc8#, 1...Ac5 2.Cxg7#, 1...Ab3 2.e4#

El autor presenta el mismo tema en el problema nº 907, con dos casillas temáticas y dos cierres de línea sobre cada una.

1er recomendado. Miguel Uris, Luis Zaragoza (913)

Realización del tema Uris-Zaragozá, expuesto por sus autores en el artículo “A new task?” —pág. 1071 del boletín *Problemas*, nº 34—, en su forma ideal. Se requiere que las blancas solo dispongan de seis piezas, todas de diferente rango —el rey, la dama, una torre, un alfil, un caballo y un peón—, y que cada una de ellas, incluido el rey, dé mate, un único mate; es decir, no se admiten los ‘duals defensivos’, por lo que las negras han de disponer, exactamente, de seis defensas.

1.Af4! [2.Axe5#]
1...Te8 2.Rxc6#, 1...exf4 2.Dg7#, 1...c3 2.Ta4#, 1...Axc3 2.Ae3#,
1...Cg6 2.Cxf5#, 1...Cd3 2.c3#

2º recomendado. José Antonio Coello (859)

Una buena realización del tema Ceará, que ya ha sido tratado por el autor en otras ocasiones —Desafío C.B/D.C.E., 1984, 4º recomendado [Blancas: Re2 Db3 Td6 Tf4 Ag5 Ad3 Cd8 Cf2 c5 c4 d2; Negras: Re5 Da7 Ta6 Th6 Ac8 Ah2 Cg7 Ce1 c6 d5 b4 c3]; *Problemas*, 1986, Recomendado [Blancas: Ra2 Dc1 Ta6 Td4 Ac8 Ae7 Cf8 Cf2 b3 d2 h2; Negras: Re5 Dg2 Ab5 Ch5 c7 d5 c3 f3] etc.—. Se presenta la serie completa de los seis motivos defensivos que requiere el tema: a) captura del peón que amenaza mate, b) clavada, c) intercepción en la 3ª fila, d) intercepción en la 4ª fila, e) concesión de fuga al rey negro, y f) control de la casilla de destino (x4).

1.Axc2! [2.d4#]

1...Txd2 2.Cxf3# (a), 1...Axc5 2.Dd6# (b), 1...Cd3+ 2.Cxd3# (c),
1...d4 2.Te4# (d), 1...Dxf5 2.Dxf5# (e),
1...Cb5,Cc6 2.C(x)c6#, 1...Axc5 2.Df6#, 1...Tb4 2.Cd7# (f)

3º recomendado. Luis Zaragoza, Miguel Uris (1089)

Los autores presentan en este problema el tema de la eliminación progresiva de mates múltiples —torneo temático *Il Due Mosse*, 1953—, de forma muy convincente.

1.Tc5! [2.Td5#]

1...e6 2.Cxe4,Cf7,Cxc8,Td7#, 1...Dd1 2.Cxe4,Cf7,Cxc8#,
1...Td3 2.Cxe4,Cf7#, 1...De6 2.Cxe4#, 1...Ac4 2.Cxc4#,
1...Axc6+ 2.Txc6#, 1...Txc7+ 2.Axc7#, 1...Txb8+ 2.cxb8=D#

4º recomendado. Jorge M. Kapros (986)

Tema Pergialis en una posición muy económica (Meredith) —la dama blanca clava una pieza negra, que será la única pieza negra clavada, con lo que crea una amenaza de mate por clavada a cargo de otra pieza; en las variantes, la dama blanca da al menos cuatro mates al inmóvil rey negro, desde distintas direcciones; uno de los mates tiene lugar por captura de la pieza clavada—. En este caso, se da el colmo de cinco mates, “máximo posible cuando la clavada es en diagonal”, tal y como indica el propio autor.

1.Df5! [2.Td2#]

1...Ac2 2.Dxb5#, 1...dxc3 2.Dd5#, 1...Tg2 2.Dxe4#,
1...Cf3 2.Dxf3#, 1...Cf1 2.Dxf1#

5º recomendado. José Antonio Garzón (919)

El tema ‘Esencias del peón’ o tema Garzón, presentado por el autor en 2017, requiere que en su desarrollo se presenten las cinco jugadas distintas que puede realizar un peón, es decir, su movimiento básico —avance de una casilla— y las cuatro jugadas singulares —captura, avance doble, promoción y captura al paso—. El problema presenta las cinco variantes temáticas de forma nítida, sin juego secundario que desvíe la atención del solucionista.

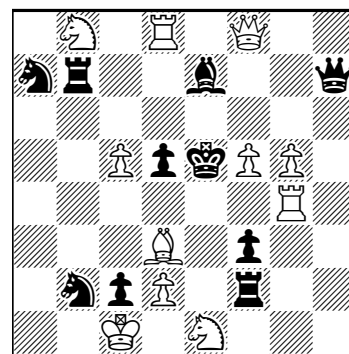
Considero un pequeño lunar, posiblemente inevitable, la posición apartada —en el planteo— del alfil que realizará la clave.

1.Ag3! [2.Axf4#]

1...Ad2 2.d4#, 1...Df6 2.gxf6#, 1...fxg3 2.f4#,
1...exd5 2.dxe8=D#, 1...f5+ 2.gxf6 e.p.#

José Antonio Coello

2º recomendado

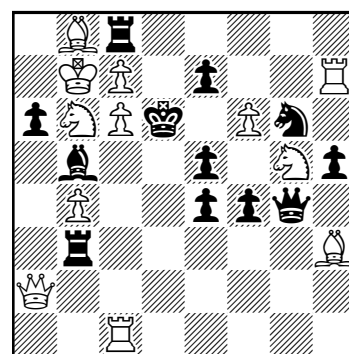


(11+10)

#2

**Luis Zaragoza
Miguel Uris**

3º recomendado

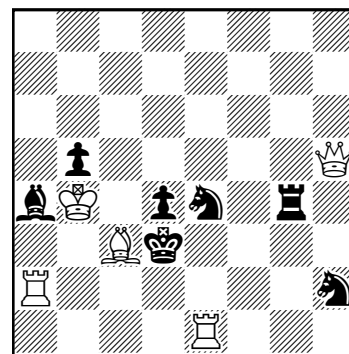


(12+12)

#2

Jorge M. Kapros

4º recomendado

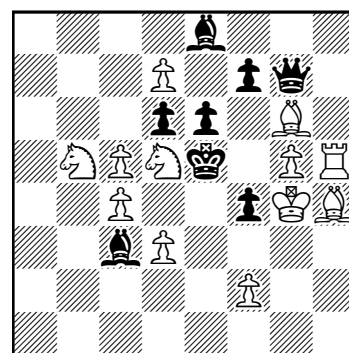


(5+7)

#2

José Antonio Garzón

5º recomendado



(12+8)

#2

Sección B: problemas multifásicos

Han participado en esta sección 23 autores, con un total de 45 problemas [Steven B. Dowd, 7 (1*); Luis Gómez, 5 (1*); Miguel Uris, 4 (2*); Anatolii Vasylenko, 4 (1*); José Antonio López Parcerisa, 3; Kabe Moen, 3; Pavel Murashev, 3; Gérard Doukhan, 2 (1*); Gerhard Maleika, 2; Alexandre Pankratiev, 2; Juan Ramón Piqué, 2; Miroslav Svítek, 2 (2*); Daniel Wirajaya, 2 (v); Alberto Armeni, Mark Basisty (*), Stanislav Juricek, Zoltán Labai (*), Jean-Marc Loustau (*), Leonid Makaronez, Bosko Miloskeski, Karol Mlynka, Kostas Prentos (*), Vladimir Sorochan, Antonio Tarnawiecki (*), 1 cada uno].

Varios problemas han sido descartados por estar total o parcialmente anticipados:

869, de Bosko Miloskeski: fue publicado por su autor en *Vratnica-64*, en abril de 2002;

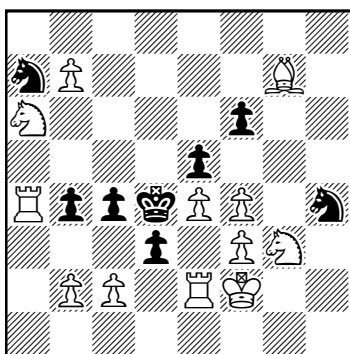
870, de Leonid Makaronez: anticipado por Giuseppe Brogi, 13^{er} Torneo Meredith, The Good Companion Chess Problem Club, 1921, 2^o premio [Blancas: Rh5 Df5 Ta3 Ab6 Ad3 f2; Negras: Rd4 Tc5 Tc2 Ab8 Cf3 b5] (yacpdb ID: 3215, WinChloe ID: 106192, Albrecht ID: 80797);

990, de Alexander Pankratiev: anticipado por Allan Werle, *Tidskrift för Schack*, 1940 —nº 8225— [Blancas: Rg1 Dc3 Cb2 Cd2 f2; Negras: Rc1 Ta1 Te1 Af1 f3 a2 c2 e2 g2] (yacpdb ID: 341869, WinChloe ID: 725954, Albrecht ID: 164531).

De los problemas restantes, he seleccionado los siguientes:

Miguel Uris

1^{er} premio



(12+8)

#2

1^{er} premio. Miguel Uris (873)

En un alarde de ingenio, con clave de promoción y posición de bloqueo y tres ensayos con amenaza, el autor realiza el tema Pseudo-Kiss completo entre los ensayos —1.A? (-) 1...a 2.B#, 1...b 2.C#, 1...!; 1.B? (-) 1...c 2.C#, 1...d 2.A#, 1...!; 1.C? (-) 1...e 2.A#, 1...f 2.B#, 1...!—, con el consecuente Pseudo-Salazar cíclico —1.A? (-) 1...a 2.B#, 1.B? (-) 1...b 2.C#, 1.C? (-) c 2.A#—, combinado con el tema Tver —las jugadas iniciales y las amenazas de los ensayos reaparecen como mates en las variantes del juego real—, entre los ensayos y el juego real.

1.Axf6? [2.Axe5#] 1...c3 2.Txb4#, 1...dxc2 2.Td2#, 1...Cc6!

1.Txb4? [2.c3#] 1...d~ 2.T(x)d2#, 1...exf4 2.Axf6#, 1...Cb5!

1.Td2? [2.Ce2#] 1...exf4 2.Axf6#, 1...c3 2.Txb4#, 1...Cxf3!

1.b8=C! (bloqueo)

1...exf4 2.Axf6#, 1...f5 2.Axe5#, 1...c3 2.Txb4#, 1...b3 2.c3#,

1...d~ 2.T(x)d2#, 1...dxe2 2.Cxe2#

(1...Ca~ 2.C(x)c6#, 1...Ch~ 2.C(x)f5#)

2^o premio. Pavel Murashev (1107)

El problema presenta una buena clave ampliativa en el juego real, junto con una clave biampliativa en el ensayo principal (1.Cb4?), y tres cambios de mate entre esas mismas fases. La jugada *1...Txa4 no tiene mate previsto —*1...Txa4 2.Te4+?? Rxd3!—, lo que evidencia la necesidad de que la clave sea realizada por el Cd3, circunstancia que facilita la tarea del solucionista y, a mi entender, resta valor al primer ensayo. [Véase también el nº 1108.]

1.Dh8? [2.Td5#] 1...Txe5 2.Dxe5#, 1...Txa4!

1.Cb4? [2.Te4#]

1...Txe5 2.Cc2#, 1...Rxe5 2.Dh8#, 1...d~ 2.Cbc6#, 1...Ag2!

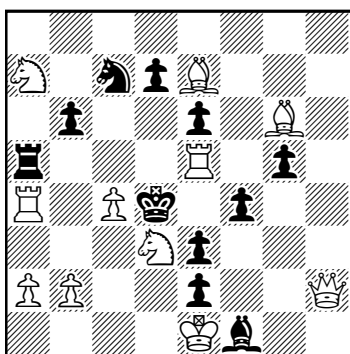
1.Cxf4! [2.Te4#]

1...Txe5 2.c5#, 1...Rxe5 2.Cxe2#, 1...d~ 2.Cc6#,

1...gxf4 2.Dxf4#, 1...Ag2 2.Cxe2#

Pavel Murashev

2^o premio



(11+11)

#2

3^{er} premio. Miguel Urís (991)

Opciones del Ce5, que cede su casilla a la Te7, creando la amenaza común a todas las fases. En los ensayos, la ocupación por el caballo de las distintas casillas de destino crea efectos perjudiciales para las blancas, que, tras las refutaciones —que serán defensas en el juego real—, no pueden acceder a las casillas desde las que, de poder hacerlo, darían mate, como ocurrirá en el juego real.

1.Cxf3? [2.Te5#] 1...Cg4!

1.Cc4? [2.Te5#] 1...Axd4!

1.Ceg6? [2.Te5#] 1...f4!

1.Ced7? [2.Te5#] 1...Te8!

1.Cf7? [2.Te5#] 1...g6!

1.Cg4! [2.Te5#]

1...Cxc4 2.Axf3#, 1...Axd4 2.c4#, 1...f4 2.De4#, 1...Te8 2.Td7#, 1...g6 2.Df7#, 1...fxg4 2.De4#

4^o premio. Gérard Doukhan, Jean-Marc Loustau (929)

Un problema complejo, cuya resolución requiere la máxima concentración. Presenta una corrección blanca de tercer grado, combinada con una reducción progresiva de amenazas, donde las amenazas eliminadas reaparecen como mates tras las defensas negras, con una buena clave, que desclava pieza negra y expone al rey blanco al jaque. La refutación por captura de pieza del segundo ensayo y el dual del juego secundario pueden obviarse.

1.Ce4~? (2.Dg3,Dd4,De4#)

1...Dxc8 2.Dg3#, 1...Dxd5 2.De4#, 1...Db4!

1.Cc5! (2.Dd4,De4#)

1...Dxd5 2.Dg3#, 1...Db4 2.Cd7#, 1...Rxc5 2.De4#, 1...Dxc8!

1.Cg5! (2.De4# C)

1...Cg3+ 2.Dxg3# A, 1...Cg7 2.Dd4# B, 1...Db4,Dxc8 2.Cxf7#, (1...Cxd6 2 Dg3,Dd4,Cxf7,Cxf3#)

Los autores ya habían tratado anteriormente este tema. Véase, Jean-Marc Loustau, Gérard Doukhan, *The Problemist*, 2020 [Blancas: Rg5 Dc5 Te8 Tf8 Ab1 Cd4 Cg4 f4 b3 c3 e2; Negras: Re4 Tg8 Td3 Ac8 Ae5 Cc4 Cb2 b6 g6 d5] (WinChloe ID: 812988, Albrecht ID: 253700).

5^o premio. Juan Ramón Piqué (935)

Excelente realización del clásico tema Ahues —los ensayos y la clave crean la misma amenaza; distintas piezas negras refutan los ensayos, accediendo a la misma casilla, en base al mismo motivo defensivo; en el juego real, tras las defensas que refutan los ensayos, se producen los mates que no pudieron darse en aquellos—. Opciones de la Tf5, que desaloja la casilla para crear la amenaza, pero, al mismo tiempo, provoca efectos negativos que las negras aprovecharán capturando alternativamente el Cb4, lo que impedirá la amenaza, al quedar el alfil sujeto a la defensa de la casilla d5.

1.Tf6? [2.Af5#] 1...Axb4! (2.Cf6??)

1.Txf2? [2.Af5#] 1...Txb4! (2.Cxf2??)

1.Tf8? [2.Af5#] 1...Dxb4! (2.Dxa8??)

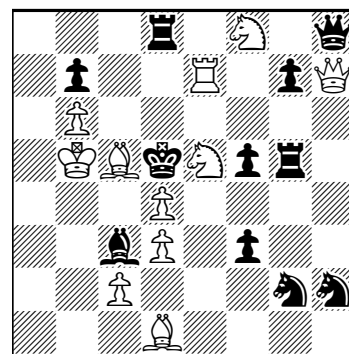
1.Tf7! [2.Af5#]

1...Axb4 2.Cf6#, 1...Txb4 2.Cxf2#, 1...Dxb4 2.Dxa8#

1...Tf3 2.gxf3#, 1...Af6 2.Cxf6#, 1...Cg3 2.Txe3#

Miguel Urís

3^{er} premio



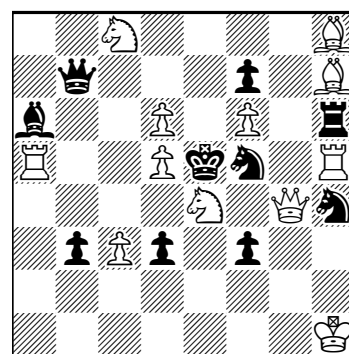
(11+11)

#2

Gérard Doukhan

Jean-Marc Loustau

4^o premio

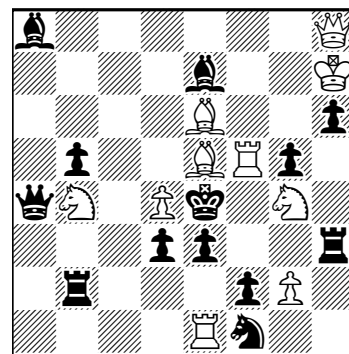


(12+10)

#2

Juan Ramón Piqué

5^o premio

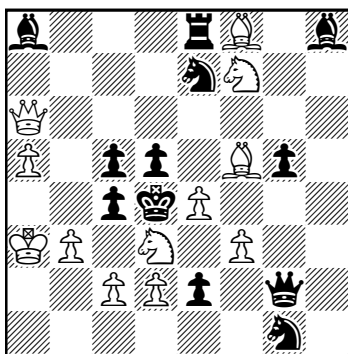


(10+13)

#2

G rard Doukhan

6  premio

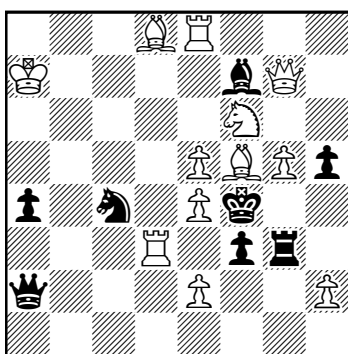


(12+12)

#2

Anatolii Vasylenko**Mark Basisty (†)**

1  menci n de honor

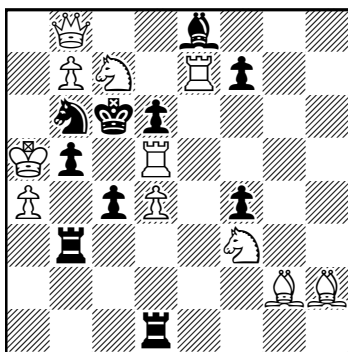


(12+8)

#2

Pavel Murashev

2  menci n de honor



(11+10)

#2

6  premio. G rard Doukhan (1099)

Otro problema moderno, que re ne una buena variedad de temas, bien conjuntados: un Pseudo-Le Grand —inversi n de amenazas y mates, a diferentes defensas—, entre el segundo y tercer ensayo; una correcci n blanca, entre el primer y tercer ensayo; una Paradoja Dombrovskis —1.X? (2.A#) 1...a 2.B#, 1.Y! (2.Z#) 1...a 2.A#— entre el primer ensayo y el juego real; dos correcciones de amenaza completas —en el segundo ensayo y en el juego real—, con claves ampliativas, tras la misma amenaza primaria, y las dos amenazas de la primera correcci n de amenaza que reaparecen como mates en la otra correcci n de amenaza.

*1...Ce~ 2.Axc5#, 1...cxb3 2.c3#

1.e5? [2.c3#] 1...Cxf5 2.Axc5#, 1...c3!

1.exd5? [2.Dxc4#] 1...Axd5 2.c3#, 1...Rxd5 2.Dd6#, 1...cxb3!

1.Cd~? [2.c3#] 1...dxe4 2.Dxc4#, 1...c3 2.Dd3#, 1...Dxf3!

1.Cxc5! [2.Ce6#] 1...Ce~ 2.c3#, 1...dxe4 2.Dxc4#, 1...Rxc5 2.Db6#

1  menci n de honor. Anatolii Vasylenko, Mark Basisty (1101)

Los autores realizan el tema Pseudo-Le Grand —inversi n de amenazas y mates, a diferentes defensas— entre los dos ensayos y el juego real. Ambas amenazas, la com n a los dos ensayos y la del juego real, se crean mediante cierre alternativo de l nea al Af7 sobre cada una de las dos casillas que debe controlar para evitar los mates a cargo del Cf6. Buenas claves ampliativas, en el segundo ensayo y en el juego real.

1.Te6? [2.Cd5#]

1...C~ 2.e3#, 1...Axe6 2.Cxh5#, 1...Ce3!

1.e6? [2.Cd5#]

1...C~ 2.Ac7#, 1...Ce5 2.e3#, 1...Axe6,Re5 2.Cxh5#, 1...Cd6!

1.g6! [2.Cxh5#]

1...Axc6 2.Cd5#, 1...Th3 2.Dh6#, 1...Tg5 2.Txf3#, 1...Rg5 2.Cd5#

2  menci n de honor. Pavel Murashev (1109)

La semibater a del planteo permite sendas correcciones blancas a cargo de cada una de sus piezas m viles. La jugada *ad libitum* de la Td5 permite una *doble refutaci n tem tica* —11  WCCT: en un ensayo (o en varios) y en la clave, una pieza blanca desocupa una casilla que, en el juego de variantes defensivas o en la refutaci n, ser  ocupada por al menos dos piezas negras—; en los dos ensayos que corrigen este primero, las

mismas refutaciones se presentan de forma alternativa, y las opciones de la torre quedan agotadas, lo que obliga a ensayar con el caballo, cuya jugada *ad libitum* ser  refutada por la captura del pe n d4, lo que obliga a buscar la jugada correctora, que ser  la clave. En el juego real se presentan dos nuevas defensas tem ticas en la casilla f3.

1.Td~? [2.Ce5#] 1...d5!,Cd5!

1.Tf5! [2.Ce5#] 1...Txd4 2.Cxd4#, 1...d5 2.Tf6#, 1...Cd5!

1.Txb5! [2.Ce5#]

1...Txb5+ 2.axb5#, 1...Txf3 2.Txb6#, 1...Cd5 2.Dxe8#, 1...d5!

1.Cf~? [2.Tc5#] 1...Cxd5 2.Axd5#, 1...Txd4!

1.Cd2! [2.Tc5#]

1...Tf3 2.axb5#, 1...f3 2.Txd6#, 1...Cxd5 2.Axd5#

3ª mención de honor. Daniel Wirajaya (996)

Opciones del Ac5, que evacúa la casilla para permitir el acceso al caballo a4, amenaza común a las cuatro fases, entre las que se realiza un triple Kharkov 2 —un movimiento negro es refutación en una fase y defensa en otras dos, con los mates cambiados—.

1.A~? [2.Cc5#] 1...Da1 2.Te3#, 1...Tc6!

1.Ad6? [2.Cc5#] 1...Axa4 2.Dxb7#, 1...Da1!

1.Ad4? [2.Cc5#] 1...Tc6 2.Txe5#, 1...Axa4!

1.Ae3! [2.Cc5#]

1...Tc6 2.Cg5#, 1...Da1 2.Cf2#, 1...Axa4 2.Dd5#,
1...Dxe3 2.Cxc3#

4ª mención de honor. Luis Gómez (932)

Buena realización del tema Bernard —en el juego aparente existe una jugada negra temática para la que no hay previsto un mate; en un ensayo, las blancas preparan un mate para dicha jugada, pero las negras lo refutan aprovechando el perjuicio que las blancas se han causado a sí mismas; en el juego real se produce un mate cambiado tras la jugada temática de las negras—.

*1...C~ 2.?

1.Ab6? (bloqueo)

1...C~ 2.D(x)d4#, 1...e3 2.Dxe3#, 1...T~ 2.C(x)f7#, 1...exd6!

1.d7? (bloqueo)

1...C~ 2.A(x)c7#, 1...e3 2.Dxe3#, 1...T~ 2.C(x)f7#, 1...Cd6!

1.Dxb4? (bloqueo)

1...C~ 2.D(x)c3#, 1...e3 2.Df4#, 1...T~ 2.C(x)f7#, 1...exd6 2.Af6#,
1...Cd4!

1.De3! (bloqueo)

1...C~ 2.d4#, 1...Cd4 2.Df4#, 1...exd6 2.Af6#, 1...T~ 2.C(x)f7#

5ª mención de honor. Anatolii Vasylenko (995)

El problema presenta el tema Ellerman-Mäkihovi entre el juego aparente y las dos últimas fases —en el juego aparente o en un ensayo a una jugada negra siguen dos mates diferentes, que en otras dos fases (en dos ensayos o en un ensayo y en el juego real), a la misma defensa, se separan—, combinado con el tema Rudenko —dos o más amenazas de una fase aparecen como mates en las variantes de fases posteriores— y el Kharkov 2 —un movimiento negro es refutación en una fase y defensa en otras dos, con los mates cambiados—.

*1...Dxd3 2.Cd5,Af2#

1.Ae4? [2.Cc2,Cd5#] 1...Dxf4 2.Te2#, 1...Dxd3!

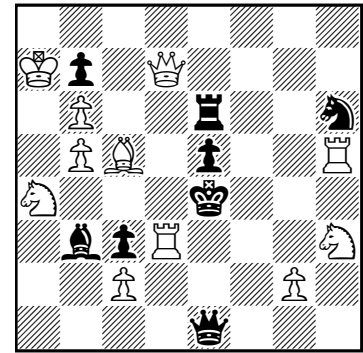
1.Ae2? [2.Cc2,Cd5#] 1...Dxe2 2.Txe2#, 1...Dxf4!

1.Te8? [2.Rf5#] 1...Dxd3 2.Cd5#, 1...Rxf4 2.Dh6#, 1...Dxf3!

1.De7! [2.Rd5#] 1...Dxd3 2.Af2#, 1...Dxf3 2.Cc2#, 1...Rxd4 2.Da7#

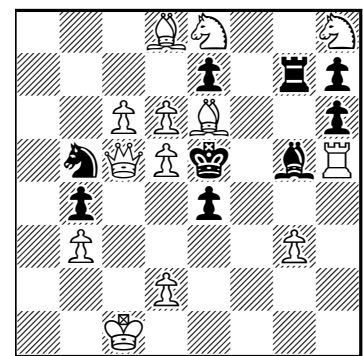
6ª mención de honor. Kabe Moen (930)

Un bello Rukhlis ideal —los mates del juego aparente reaparecen en el juego real tras diferentes defensas negras; a las defensas del juego aparente siguen mates cambiados—, con buen juego de la batería blanca de alfil y peón, que aprovecha las autobstrucciones negras para compensar interferencias blancas.

Daniel Wirajaya
3ª mención de honor

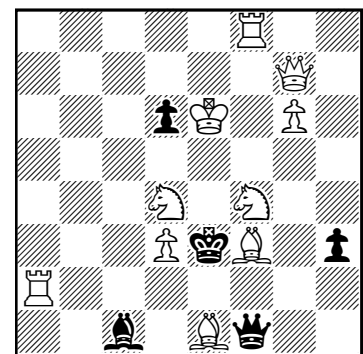
(11+8)

#2

Luis Gómez
4ª mención de honor

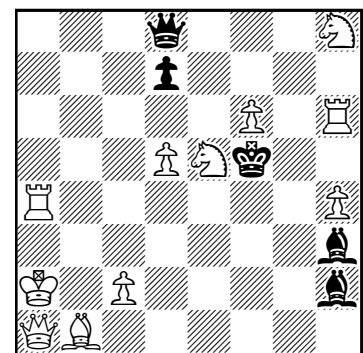
(13+9)

#2

Anatolii Vasylenko
5ª mención de honor

(10+5)

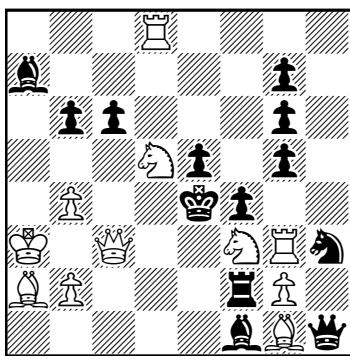
#2

Kabe Moen
6ª mención de honor

(11+5)

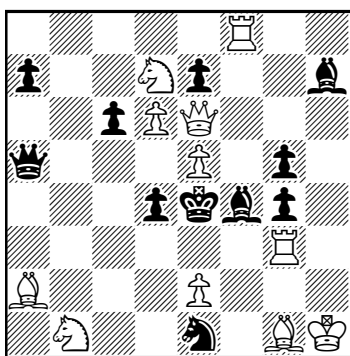
#2

Vladimir Sorochan
7ª mención de honor



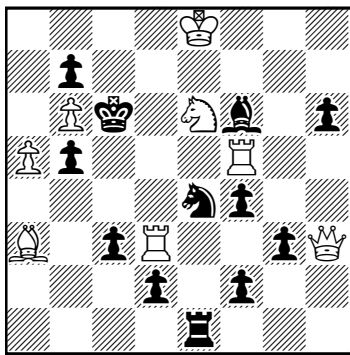
(11+13) #2

José Antonio López
1er recomendado



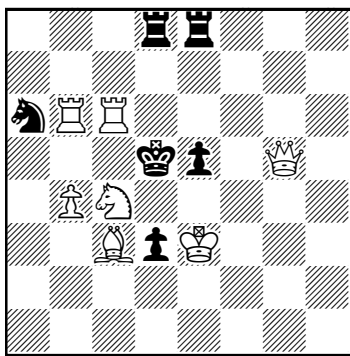
(11+11) #2

Juan Ramón Piqué
2º recomendado



(8+12) #2

Steven B. Dowd
3er recomendado



(7+6) #2

*1...Af4 2.c4#, 1...Axe5 2.c3#

1.Ceg6! [2.Th5#]

1...Af4 2.Txf4#, 1...Ae5 2.Dxe5#, 1...Ag4 2.c4#, 1...Dxf6 2.c3#, 1...Dxh8 2.Ce7#

7ª mención de honor. Vladimir Sorochan (936)

Con buena clave ampliativa, que expone al rey blanco a jaque, el problema reúne los temas Salazar —inversión de claves y mates, a la misma defensa—, entre el tercer ensayo y el juego real, y el Khar-kov 2 —un movimiento negro es refutación en una fase y defensa en otras dos, con los mates cambiados—.

*1...Rf5 2.Dxe5#

1.Cc7? [2.Dxe5#] 1...Txf3!

1.Ce7? [2.Dxe5#] 1...Txf3 2.Dxf3#, 1...Ab8!

1.Ce3? [2.Dxe5#] 1...Txf3 2.Dxc6#, 1...Ab8!

1.Dxc6! [2.Dxg6#]

1...Txf3+ 2.Ce3#, 1...Rf5 2.Ce7#, 1...Rd3 2.Dc4#

1er recomendado. José Antonio López Parcerisa (934)

El autor plasma en este problema el tema Fastosky —la clave clava una pieza negra, y tras dos defensas siguen mates por clavada de dicha pieza; en el juego aparente (o en un ensayo), las mismas defensas son autoclavadas directas, y vienen seguidas de mates por clavada cambiados—.

*1...Dxe5 2.Cc5#, 1...Axe5 2.Txg4#

1.Dc4! [2.Dxd4#]

1...Dxe5 2.Cc3#, 1...Axe5 2.Te3#, 1...c5 2.Dd5#,

1...Db4, Dd2 2.Dxc6#, 1...Cf3, Cc2 2.Dd3#,

1...Dc5, Dd5, Da4, Dc3, Db6 2.C(x)c3#, 1...Ae3 2.Txe3#

2º recomendado. Juan Ramón Piqué (1110)

Original combinación del tema Odessa —1.? (2.A,B#) 1...a 2.C#, 1...b 2.D#, 1...x!; 1.! (2.C,D#) 1...c 2.A#, 1...d 2.B#— con el Mai 2 —1.? (2.A,B#) 1...a 2.C,D#, 1...x!; 1.! (2.C,D#) 1...b 2.A,B#—.

1.Dg2? [2.Td6, Tc5#]

1...Ad4 2.Cxd4, Cd8#, 1...Ae7 2.Cd4#, 1...Ae5 2.Cd8#, 1...f3!

1.Dxh6! [2.Cd4, Cd8#]

1...Cg5 2.Td6, Tc5#, 1...Cd6+ 2.Txd6#, 1...Cc5 2.Txc5#

3er recomendado. Steven B. Dowd (992)

El autor presenta el tema Rice —en dos fases, las claves autoclavan directamente dos piezas blancas diferentes en la misma casilla; en al menos dos variantes, las negras desclavan la pieza que ha efectuado la clave, que da mate—, en una posición muy económica y armoniosa.

1.Axe5? [2.Dg2#]

1...Tf8 2.Af6#, 1...Tg8 2.Ag7#, 1...Txe5+ 2.Dxe5#,

1...Cc5 2.Txc5#, 1...Td6!

1.Cxe5! [2.Dg2#]

1...Tf8 2.Cf7#, 1...Tg8 2.Cg6#, 1...Td6 2.Txd6#,

1...Txe5+ 2.Dxe5#, 1...Cc5 2.Txc5#.

4º recomendado. Alberto Armeni (917)

El rey blanco, al realizar la clave, se expone a un total de seis jaques defensivos por parte de las negras. Un Rukhlis ideal —véase la definición arriba—, tal vez fortuito, enriquece el problema.

*1...Ad8 2.Tc5#, 1...Txf7 2.Te5#

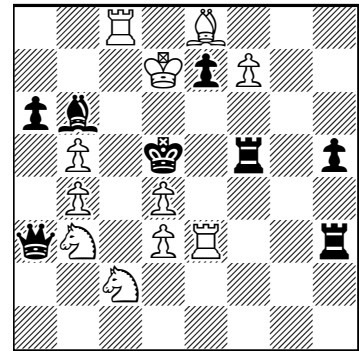
1.Rxe7! [2.Ac6#]

1...Ac5+ 2.Txc5#, 1...Ad8+ 2.Txd8#, 1...Te5+,Tf6 2.T(x)e5#,

1...Txf7+ 2.Axf7#, 1...Dxb4+ 2.Cxb4#, 1...Txe3+ 2.Cxe3#

Post scriptum

Agradezco a todos los autores su participación, y al director del torneo, Miguel Uris, su buen hacer. Lamento haber tenido que descartar de este veredicto algunos problemas que bien podían haber sido incluidos. Buruaga, octubre de 2021.

Alberto Armeni
4º recomendado

(11+8)

#2

Final award H. Rinck 150 MT

Luis Miguel González

El veredicto provisional del Torneo Memorial H. Rinck-150 pasa a ser definitivo, al no haberse recibido alegaciones relevantes que obliguen a modificarlo. Quedan, por tanto, confirmados los resultados preliminares, publicados en el boletín *Problemas*, nº 36, de octubre de 2021.

The provisional award of H. Rinck-150 MT becomes final since no relevant allegations have been received that require its modification. Therefore, the preliminary results, published in *Problemas*, No. 36, October 2021, are confirmed.

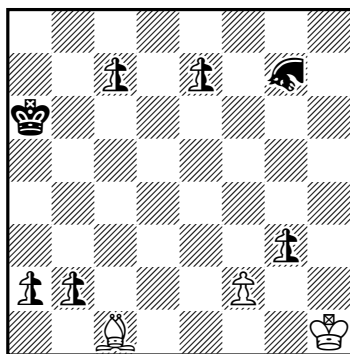
Introducción a las piezas de fantasía

Pedro Cañizares

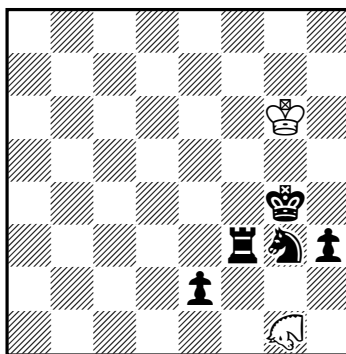
El Ubi-Ubi, una de las piezas de fantasía menos conocidas, puede realizar un suceso arbitrario de movimientos de caballo, si bien debe detenerse cuando captura una pieza. Es, por tanto, una pieza poderosa, que en un tablero vacío puede alcanzar cualquier casilla.

(1) Henning Muller**Alexander Chatziparaskewas***The Problemist*, 1992

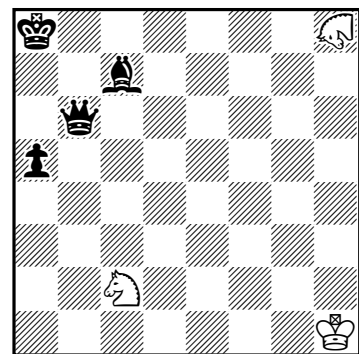
1º premio



(3+2+5) ♞ = Ubi-Ubi h=5

(2) Fritz Hoffmann*feenschach*, 1976

(2+5) ♞ = Ubi-Ubi #2

(3) Fritz Hoffmann*feenschach*, 1971

(3+4) ♞ = Ubi-Ubi h#2

(1) 1.a1=An c8=Cn 2.bxc1=Dn+ Dnc7 3.gxf2+ Anxg7 4.fl=Tn+ Tnf6+ 5.Cnd6 e8=, ahogado. ¡Qué escena! Un super-AUW. Aunque uno lo sospeche, encontrar los detalles requiere tiempo. Agradable.

(2) 1.Rh7! (bloqueo) 1...Rf4 2.Uxh3#, 1...Rh4 2.Uxf3#, 1...C~ 2.Uxe2#, (1...R~5 2.Uxf3,Uxh3#).

(3) 1.a4 Ua1 2.Db3 Cb4#.

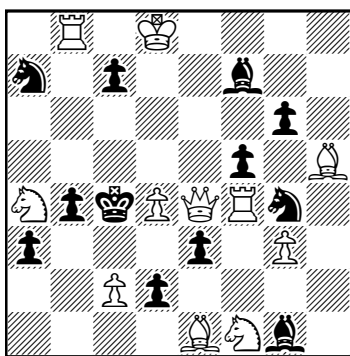
Obituarios

Redacción

Varios eminentes compositores han fallecido este pasado año 2021. La directiva de la SEPA desea expresar sus condolencias a sus familiares y amigos.

(1) Yves Cheylan

Jubileo SEPA-40 - A. F.
Argüelles-75, *Problemas*,
1977-78 - 1^{er} premio

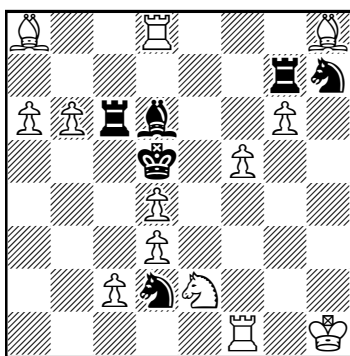


(11+12)

#2

(2) Piet Le Grand

Johan Christoffel van Gool
Problemas, 1987
1^{er}-3^{er} premio ex aequo

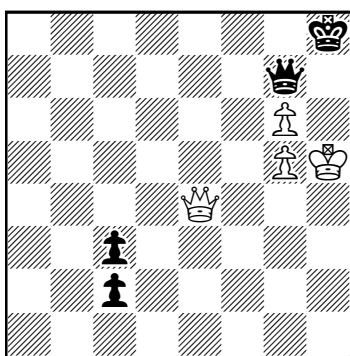


(13+6)

#2

(3) Marco Campioli

Jub. J. Rodríguez Ibrán-80,
Problemas, 2015
6^a mención de honor



(4+4)

+

Yves Cheylan (14/11/1938 - 1/5/2021), compositor francés, juez internacional desde 1978 y gran maestro internacional en composición desde 2007, especialista en problemas de mate en dos jugadas. En el diagrama 1 reproducimos el magnífico problema que obtuvo el 1^{er} premio en el torneo Jubileo SEPA-40 - A. F. Argüelles-75, *Problemas*, 1977-78, sección de mate en dos jugadas, que mereció elogiosos comentarios del juez, A. F. Argüelles —“un problema que presenta algo para mí inédito, de un interés excepcional, la aplicación al ‘dos jugadas’ de la idea del Plachutta, que en un mate en tres tiene su campo de desarrollo normal, al lograr la intercepción entre piezas de igual marcha”—, y fue incluido en el Album FIDE 1977-79. Entre otros muchos torneos, juzgó el concurso anual (#2) de la revista *Problemas* del año 1976.

1.Dh1? [2.d5#] 1...Cf6 2.Ae2#, 1...Ad5!

1.Df3? [2.d5#] 1...Ad5 2.De2#, 1...Cf6!

1.Db7? [2.d5#] 1...Ad5 2.Dxb4#, 1...Cf6 2.Ae2#, 1...d1=D!

1.Dg2! [2.d5#]

1...Ad5 2.De2#, 1...Cf6 2.Ae2#, 1...d1=D 2.Txb4#, 1...Cc6+, Cb5

2.D(x)c6#, 1...g5 2.Axf7#, 1...e2 2.Cxd2#, 1...Cf2 2.Cxe3#

Piet Le Grand (8/6/1935 - 14/8/2021), compositor holandés, creador y epónimo —junto con su hermano gemelo Henk— del moderno tema Le Grand —inversión de amenazas y mates entre dos fases, a la misma defensa—. Una muestra de su buen hacer es el problema 2, compuesto conjuntamente con su compatriota Johan Christoffel van Gool, en el que se realiza otro tema moderno, el Hannelius —las amenazas de los ensayos reaparecen como mates en el juego real, tras las defensas negras que constituyen las refutaciones de los ensayos, en orden inverso—.

1.Tf4? [2.Cc3# A] 1...Tb7! a

1.c3? [2.Cf4# B] 1...Td7! b

1.Tb1! [2.Tb5#]

1...Tb7 a 2.Cf4# B, 1...Td7 b 2.Cc3# A, 1...Cxb1,Cb3,Ce4 2.c4#

Marco Campioli (10/6/1954 - 17/10/2021), compositor italiano, principalmente de estudios, participó con éxito en algunos de los torneos organizados por la SEPA en los últimos años. Vemos un ejemplo en el diagrama 3.

1.De8+ [1.Da8+? Dg8 2.Dh1 c1D 3.Dxc1 Dc4 4.De1 Dc7=] 1...Dg8
2.De5+ Dg7 3.Db8+ Dg8 4.Dh2 Dg7 [4...De8 5.Rg4+ Rg7 6.Dh7+ Rf8 7.g7+-; 4...Dc8 5.De5+ Rg8 6.Dd5+ Rh8 7.Df3 Dg8 8.Dxc3+ Dg7 9.Dxc2+-] 5.Rg4+! [5.Dxc2? Dd4 6.Dh2 Dd7 7.De5+ Rg8 8.Dxc3 Dd1+!]=] 5...Rg8 6.Db8+ Df8 7.Dc7! [7.Da7?; 7.Db7? Df4+! 8.Rxf4 c1D+ 9.Rf5 Df1+]=] 7...Dg7 [7...c1D 8.Dh7#] 8.Dc4+ Rh8! [8...Rf8 9.Dc8+ Re7 10.Dc7+ Rf8 11.Dd8#] 9.Dc8+ Dg8 10.Dxc3+ Dg7 11.Dh3+ [11.Dxc2 Dxc6 12.Dxc6 tablas] 11...Rg8 12.Db3+ Rh8! 13.Db8+! Dg8 14.Dh2+ [14.De5+ Dg7 15.Dh2+ Rg8 16.Dxc2 Dd4+ 17.Rh5 Dh8+ 18.Rg4 Dd4+]=] 14...Dh7 15.Dxh7# [15.gxh7? c1D=].

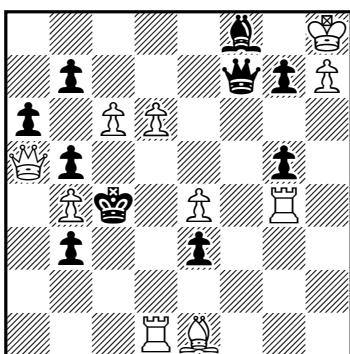
Concursos Problemas 2022

Redacción

Jubileo José Antonio López Parcerisa-80, #2 monofásicos (1162-1169); Jubileo Miguel Uris-60, #2 multifásicos (1170-1175); Jubileo José Antonio Coello-80, #3 (1176-1182); Jubileo Jordi Breu-95, h#2 (1183-1188). El anuncio de los concursos puede consultarse en la página 1158, boletín nº 36, de octubre de 2021. El plazo de admisión de originales finalizará el 31 de agosto de 2022.

(1162) Hubert Gockel

Alemania

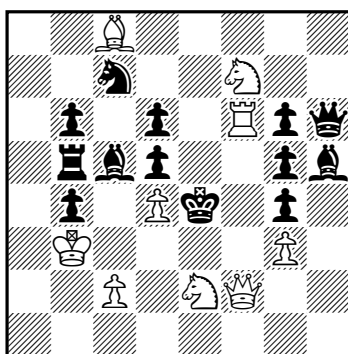


(10+10)

#2

(1163) Josef Burda

Chequia

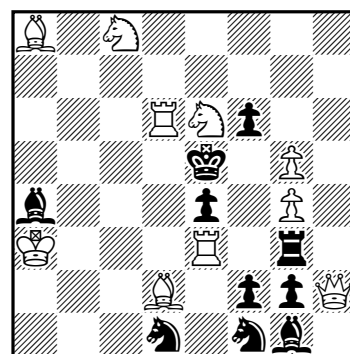


(9+13)

#2

(1164) Luis Gómez

Villanueva del Río Segura

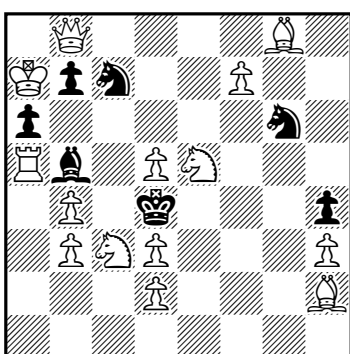


(10+10)

b) ♖a4→b1 #2
c) ♗a8→g2

(1165) Miguel Uris

Valencia



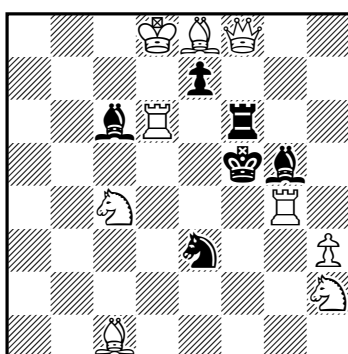
(14+7)

#2

(1166) Imanol Zurutuza

José Antonio Coello

Vitoria

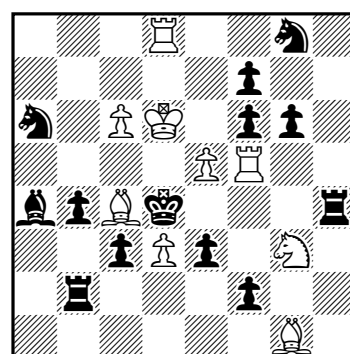


(9+6)

#2

(1167) Alberto Armeni

Italia

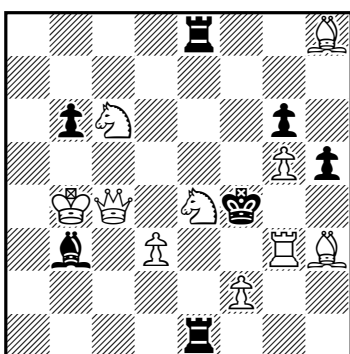


(9+13)

#2

(1168) Steven B. Dowd

Estados Unidos



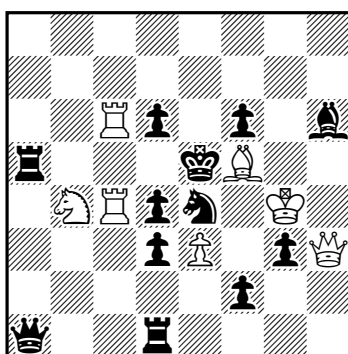
(10+7)

#2

(1169) Giuseppe Sardella

Antonio Garofalo

Italia

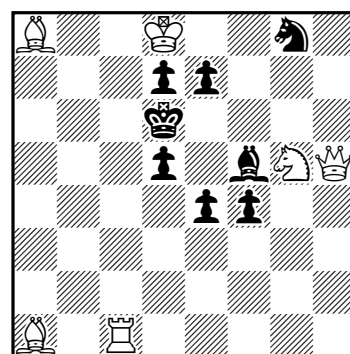


(7+12)

#2

(1170) Antonio Garofalo

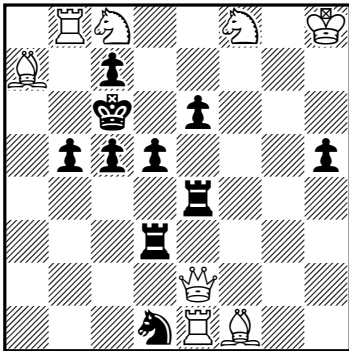
Italia



(6+8)

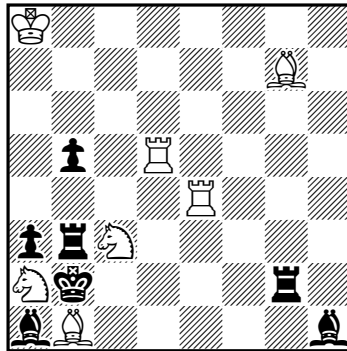
#2

(1171) Kabe Moen
Estados Unidos



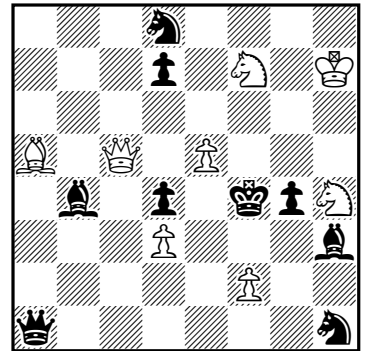
(8+10) #2

(1172) Kabe Moen
Estados Unidos



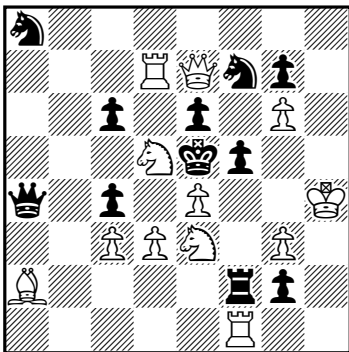
(7+7) #2

(1173) Alberto Armeni
Italia



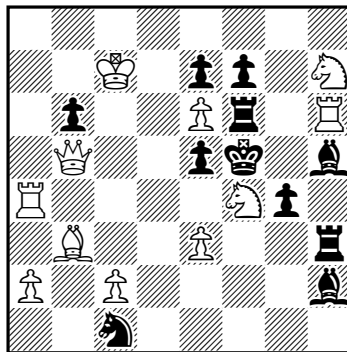
(8+9) #2

(1174) José Antonio Coello
Luis Gómez
Vitoria / Villanueva...



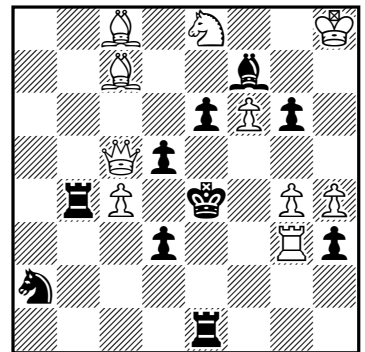
(12+11) #2

(1175) Luis Gómez
Villanueva del Río Segura



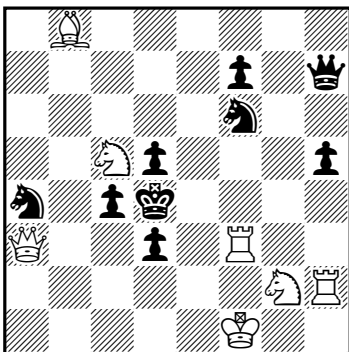
(11+11) #2

(1176) L. Lyubashevsky
Leonid Makaronez
Israel



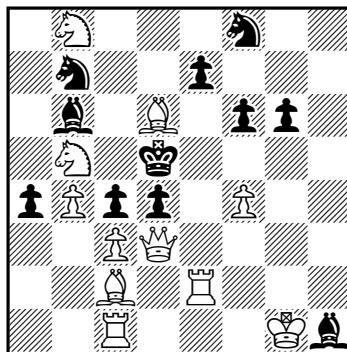
(10+10) #3

(1177) Leonid Makaronez
Victor Volchek
Israel / Bielorrusia



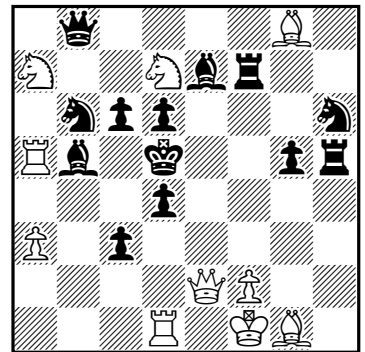
(7+9) #3

(1178) Miguel Uris
Valencia



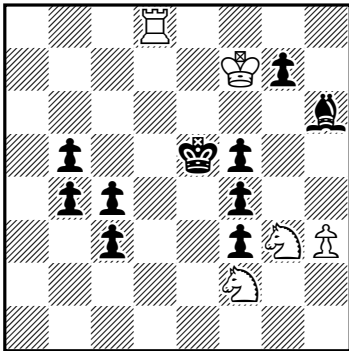
(11+11) #3

(1179) José Antonio Garzón
Valencia



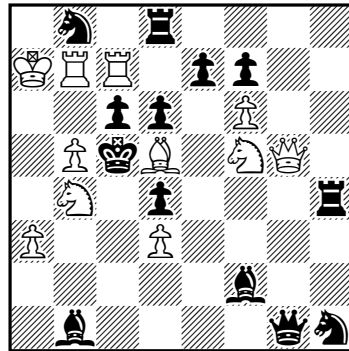
(10+13) #3

(1180) Alberto Armeni
Italia



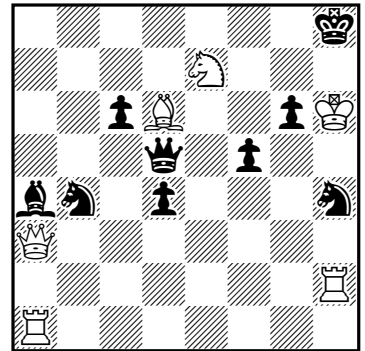
(5+10) #3

(1181) Gérard Doukhan
Francia



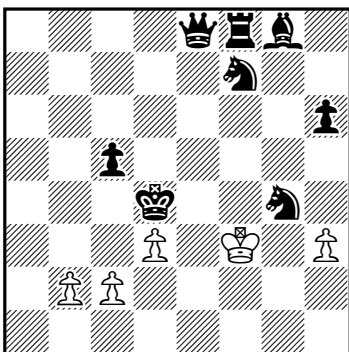
(11+13) #3

(1182) Alberto Armeni
Italia



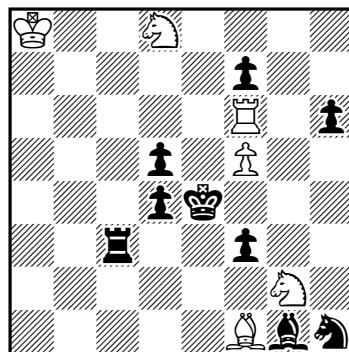
(6+9) #3

(1183) Nikola Stolev
Macedonia



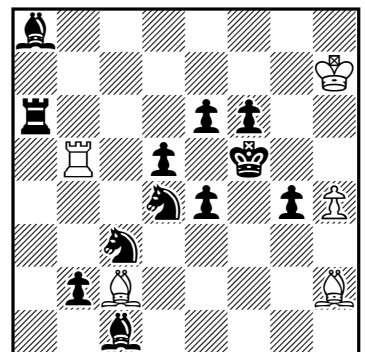
(5+8) b) ♖d4→h5 h#2

(1184) Antonio Garofalo
Italia



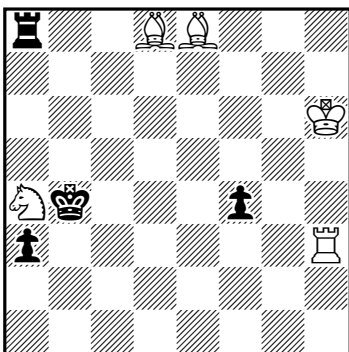
(6+9) b) ♕e4↔♙d4 h#2

(1185) Antonio Garofalo
Italia



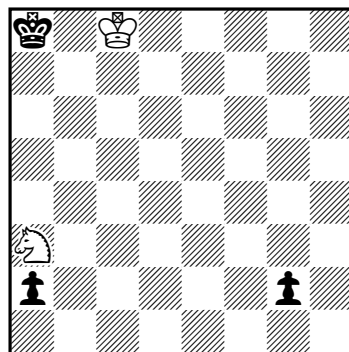
(5+12) b) -♙e6 h#2

(1186) Antonio Garofalo
Italia



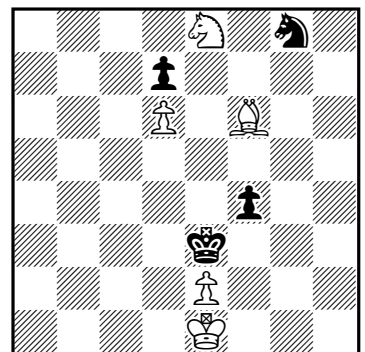
(5+4) b) ♙a8 h#2
c) ♜a8

(1187) Alberto Armeni
Italia



(2+3) 2.1.1.1 h#2

(1188) Alberto Armeni
Italia



(5+4) b) ♜g8 h#2

- (1162) Hubert Gockel: 1.Dc7! [2.Dxf7#] 1...Df~,D6~,Dh5,Ae7 2.cxb7#, 1...Df5! 2.exf5#, 1...D7~,De8 2.e5#, 1...Dd7! 2.cxd7#, 1...Dd5 2.exd5#, 1...Dg8+ 2.hxg8=D#.
- (1163) Josef Burda: 1.Aa6! (bloqueo), 1...Axd4 2.Dxd4#, 1...D~ 2.Cxg5#, 1...C~ 2.T(x)e6#, 1...Ta5 2.Ad3#.
- (1164) Luis Gómez Palazón: a) 1.Tf3! [2.Af4#] 1...Cde3 2.Ac3#, 1...Cfe3,Cxd2 2.Dxg3#, 1...e3 2.Tf5#, 1...fxg5 2.Dh8#; b) 1.Tb3! [2.Af4#] 1...Cde3 2.Ac3#, 1...Cfe3,Cxd2 2.Dxg3#, 1...e3 2.Tb5#, 1...fxg5 2.Dh8#; c) 1.Ted3! [2.Af4#] 1...Cde3 2.Ac3#, 1...Cfe3,Cxd2 2.Dxg3#, 1...e3 2.T3d5#, 1...fxg5 2.Dh8#.
- (1165) Miguel Uris: 1.Ah7! (bloqueo), 1...Cc~ 2.Ag1#, 1...Cxd5 2.Ce2#, 1...A~ 2.Ce2#, 1...Axd3 2.Cf3#, 1...Cg~ 2.Cf3#, 1...Cxe5 2.Ag1#, 1...b6 2.Dxb6#.
- (1166) Imanol Zurutuza, José Antonio Coello: 1.Dxe7! [2.De5#] 1...Cxc4 2.Txg5#, 1...Cxg4 2.hxg4#, 1...Af4 2.Txf6#, 1...Axe8 2.De4#, 1...T~ 2.Dxg5#, 1...Txd6+ 2.Cxd6#, 1...Tg6 2.Axg6#.
- (1167) Alberto Armeni: 1.e6! [2.Td5#] 1...Cc7 2.Rxc7#, 1...Ce7 2.Rxe7#, 1...Axc6 2.Rxc6#, 1...Th5 2.Tf4#, 1...c2 2.Ce2#, 1...e2 2.Axf2#, 1...gxf5 2.Cxf5#, 1...fxe6 2.Rxe6#.
- (1168) Steven B. Dowd: 1.Cd4! [2.Tf3#] 1...Ad1 2.Df7#, 1...Te3 2.fxe3#, 1...T1xe4 2.Ce2#, 1...T8xe4 2.Ce6#, 1...Txh8 2.Dc7#.
- (1169) Giuseppe Sardella, Antonio Garofalo: 1.Dg2! [2.Dxe4#] 1...Cd2 2.Cxd3#, 1...Cc3 2.exd4#, 1...Cc5 2.Dd5#, 1...Cg5 2.Dxg3#, 1...d5 2.Te6#.
- (1170) Antonio Garofalo: 1.De2? [2.Da6#] 1...d4!; 1.Dd1? [2.Dxd5#] 1...d4 2.Dxd4#, 1...e6 2.Cf7#, 1...Ae6 2.Cxe4#, 1...Cf6!; 1.Df7! [2.Dxd5#] 1...Ae6 2.Dxf4#, 1...e6 2.Dxd7#, 1...Cf6 2.Dxe7#.
- (1171) Kabe Moen: *1...Ta3 2.Dxb5#, 1...Th3 2.Dxb5#, 1...Ta4 2.Dxe6#, 1...Th4 2.Dxe6#, 1...d4 2.Dxe4#; 1.Da2? [2.Da6#] 1...Ta3 2.Axb5#, 1...Ta4 2.Txe6#, 1...d4!; 1.Dxh5! [2.De8#] 1...Th3 2.Axb5#, 1...Th4 2.Txe6#, 1...d4 2.Dxc5#.
- (1172) Kabe Moen: *1...Txg7 2.Te2,Td2#, 1...Txc3 2.Tb4,Txb5#; 1.Te1? [2.Ca4#] 1...Txg7 2.Te2#, 1...Txc3 2.Txb5#, 1...Tb4!; 1.Td1! [2.Ca4#] 1...Txg7 2.Td2#, 1...Txc3 2.Tb4#, 1...Tb4 2.Txb4#.
- (1173) Alberto Armeni: 1.De7? [2.Dg5,Df6#] 1...Cg3,g3 2.Dg5#, 1...Cxf7,Ce6 2.Df6#, 1...Axe7 2.Ad2#, 1...Cxf2!; 1.e6! [2.De5,Df5,Dg5#] 1...Cxf2 2.De5#, 1...Cxf7 2.Df5#, 1...g3 2.Dg5#, 1...Cg3,dxe6 2.De5,Dg5#, 1...Cc6,De1,d6 2.Df5,Dg5#, 1...Cxe6 2.De5,Df5#, 1...Axc5 2.Ad2#, 1...Dxa5 2.Dxd4#, 1...d5 2.Ac7#.
- (1174) José Antonio Coello, Luis Gómez Palazón: 1.Cf4? [2.Dxe6#] 1...Cf~ 2.Dxg7#, 1...Txf4+ 2.gxf4#, 1...Cc7!; 1.Df8? [2.Dxg7#] 1...fxe4 2.d4#, 1...exd5 2.De7#, 1...Tf4+ 2.gxf4#, 1...cxd3!; 1.Cf6! [2.d4#] 1...cxd3 2.Dxe6#, 1...Td2 2.Txf5#, 1...Tf4+ 2.gxf4#, 1...Dd1,Da7 2.Cxc4#, 1...c5 2.Td5#, 1...gxf6 2.Dc5#.
- (1175) Luis Gómez Palazón: 1.Cd5? [2.Cxe7#] 1...e4+ 2.Cf4#, 1...Txe6 2.e4#, 1...Rxe6 2.Dd7#, 1...Cxb3!; 1.Ad5? [2.Ae4#] 1...exf4 2.Ab3#, 1...Axf4 2.e4#, 1...Txe3 2.Txh5#, 1...g3!; 1.Df1! [2.e4#] 1...e4 2.Db5#, 1...exf4 2.Db5#, 1...g3 2.Cxh5#, 1...Txe3/f3 2.Txh5#.
- (1176) Leonid Lyubashevsky, Leonid Makaronez: 1.Dd6? 1...Rd4!; 1.Cd6+? 1...Rf4!; 1.Df2? [2.Df4#] dxc4 2.Dc5 [3.De5#] 2...Tb5 3.Qxc4#, 1...g5!; 1.cxd5! [2.dxe6 [3.De5#] Tb5 3.Dc4#] 1...Cc3 2.Dxb4+ Rxd5 3.Ab7#, 1...Td4 2.Dd6 [3.De5#] 2...Txd5 3.Df4#, 1...e5 2.Cd6+ Rf4 3.Df2#, 1...exd5 2.Df2 [3.Df4#] 2...Tf1/d4/g5 3.De3/Df3/Af5#.
- (1177) Leonid Makaronez, Victor Volchek: *1...Cc3 2.Cb3+ cxb3 3.Db4#, 1...Cxc5 2.Db2+ c3 3.Db4#, 1...Ce4 2.Txd3+ cxd3 3.Db4#; 1.Ce3! [2.Cc2+ dxc2 3.De3#] 1...Cc3 2.Td2 [3.Cc2#], 1...Cg4 2.Tf4+ Rxe3/De4 3.Te2/Cf5#, 1...De4 2.Cb3+ Rc3/cxb3 3.Cd1/Db4#.
- (1178) Miguel Uris: *1...e6 2.De4+ Axe4 3.Axe4#, 1...exd6 2.Cc7+ Axc7 3.Dxd4#; 1.Txe7? [2.De4+ Axe4 3.Axe4#] 1...Cxd6 2.Cc7+ Axc7 3.Dxd4#, 1...Ce6!; 1.Axe7! [2.Cc7+ Axc7 3.Dxd4#] 1...Ce6 2.De4+ Axe4 3.Axe4#, 1...cxd3 2.Ab3+ axb3 3.c4#.
- (1179) José Antonio Garzón: 1.f3? [2.Txd4#] 1...Th4!; 1.Cf6+? Rc5 2.Txb5+ cxb5 3.Dxb5#, 1...Axf6!; 1.f4! [2.Txd4#] 1...d3 2.f5 [3.Dxd3,De6#] d2 3.Dd3#, 2...Th4,Th3,c5,Cxd7,Af6 3.De6#, 2...Rc4 3.Da2#, 2...Cxf5 3.Axf7#, 1...Af6 2.Cxf6+ Rc5 3.Axd4#, 1...c5 2.Txd4+ cxd4 3.Txb5#, 1...Cxd7 2.Txd4+ Rc5 3.T~d1,d2#.

(1180) Alberto Armeni: 1.Cxf5? [2.Ce7 [3.Td5#]] 1...Ag5!; 1.Cge4! (bloqueo), 1...Ag5 2.Cxg5 [3.Cxf3#], 1...c2 2.Cd2 [3.Cxf3#], 1...b3 2.Cxc3 [3.Td5#], 1...g6 2.Cf6 [3.Td5#], 1...g5 2.Cf6 [3.Td5#], 1...fxe4 2.Cg4+ Rf5 3.Td5#.

(1181) Gérard Doukhan: 1.Ab3? [2.Ca6+ Cxa6 3.Txc6#] 1...Tc8!; 1.Axf7? [2.Ca6+ Cxa6 3.Txc6#] 1...Tc8 2.Cg7+ Dxc5, e5/d5 3.Ce6/Dxd5#, 1...e6!; 1.Cg7? [2.Ca6+ Cxa6 3.Txc6#] 1...Tc8 2.Axf7+ Dxc5, e5/d5 3.Ce6/Dxd5#, 1...Dxc5!, e5!; 1.Ae6? [2.Ca6+ Cxa6 3.Txc6#] 1...Tc8 2.Cg3+ d5 3.Dxd5#, 1...fxe6!; 1.Cg3? [2.Ca6+ Cxa6 3.Txc6#] 1...Tc8 2.Ae6+ d5 3.Dxd5#, 1...e5!; 1.Ag2? [2.Ca6+ Cxa6 3.Txc6#] 1...Te4 2.Cg3+ Te5, d5, e5 3.C(x)e4#, 1...Tc8 2.Cxe7+ d5 3.Dxd5#, 1...Dxc2 2.Dc1+ Ac2 3.Dxc2#, 1...Axd3!; 1.Cxe7! [2.Ca6+ Cxa6 3.Txc6#] 1...Tc8 2.Ag2+ d5 3.Dxd5#.

(1182) Alberto Armeni: *1...Ab3 2.Da8+ Dg8 3.Ae5#, 1...Df7 2.Ae5+ Df6/Dg7+ 3.Axf6/Axg7#; 1.Db3! [2.Ae5+ Dxe5 3.Dg8#] 1...Cd3 2.Db8+ Dg8 3.Dxc8#, 1...Cf3 2.Rxc6+ Cxh2/Ch4+ 3.Dh3/Txh4#, 1...Axb3 2.Ta8+ Dg8 3.Ae5#.

(1283) Nikola Stolev: a) 1.Cfe5+ Re2 2.Ad5 c3#, b) 1.Cg5+ Rg3 2.Dg6 hxc4#.

(1284) Antonio Garofalo: a) 1.Cg3 Cxf7 2.Cxf5 Te6#, b) 1.Ah2 Txf7 2.Ae5 Ce6#.

(1285) Antonio Garofalo: a) 1.Cxc2 Txb2 2.Ce3 Tf2#, b) 1.Cdxb5 Aa4 2.Cd6 Ad7#.

(1286) Antonio Garofalo: a) 1.Tc8 Th1 2.Tc4 Tb1#, b) 1.Ad5 Ah4 2.Ac4 Ae1#, c) 1.Cb6 Cc5 2.Cc4 Ca6#.

(1287) Alberto Armeni: 1.a1=T Cc4 2.Ta7 Cb6#, 1.g1=A Cb5 2.Aa7 Cc7#.

(1288) Alberto Armeni: a) 1.Cxf6 Cg7 2.Ce4 Cf5#, b) 1.Txe8 Ah4 2.Te4 Af2#.

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 que se reciban —directos en dos jugadas (#2, monofásicos o multifásicos) y en tres (#3) y ayudados en dos jugadas (h#2), con tema libre— y sean aceptados para su publicación participarán en los torneos anunciados en la página 1234 de este número del boletín. El resto de problemas originales, de cualquier género, únicamente se aceptarán en formato de artículos que incluyan los comentarios de los autores y las soluciones, que podrán publicarse en el número posterior del boletín.

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 enviados para su inclusión en la colección de WinChloe.

Pueden contactar con la Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA) en la siguiente dirección electrónica: sepa.problemas@gmail.com.

Submission of original material for publication in *Problemas*

The *Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez* (SEPA) welcomes the submission of any kind of original material related to chess problems for publication in its bulletin *Problemas*. SEPA is committed to a prompt evaluation and publication of all submitted material after the Editor's approval. All original #2, #3, and h#2 problems, which are accepted for publication, will participate in the tournaments announced on page 1234 of this issue.

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.

Concursos ajenos

Redacción

Anunciados

8º Torneo de Composición de la FRME, 2022: La Real Federación de Ajedrez de Marruecos organiza el 8º Torneo de Composición, en 8 secciones: I.: #2, juez: Kabe Moen (EEUU), enviar al director (sección I): Mustapha Bakani (Marruecos), bakanim@gmail.com. II.: #3, juez: Elmar Abdullayev (Azerbaiyán). III.: #n, juez: Oleg Efrosinin (Rusia). IV.: Estudios (+, =), juez: Franjo Vrabec (Suecia). V.: s#, juez: Yuri Gordian (Ucrania); enviar al director (secciones II-V): Vidadi Zamanov (Azerbaiyán), vidadi.zamanov@gmail.com. VI.: h#2, juez: Vidadi Zamanov (Azerbaiyán). VII.: h#2,5-3, juez: Harry Fougiaxis (Grecia). VIII.: h#3,5-n, juez: Vladimir Lastivka (Ucrania); enviar al director (secciones VI-VIII): Jamal M. Elbaz (Marruecos), jamalelbaz4@gmail.com. El tema, en todas las secciones, es libre. Enviar los problemas y estudios en formato Word y pdf. Fecha límite: 30 de septiembre de 2022. Veredicto en 2022. Todos los problemas recibidos serán presentados de forma anónima al juez. El veredicto se publicará en la website: frme.fr.nf.

Jubileo Vasil Dyachuk-50: La Organización Eslovaca de Composición de Ajedrez anuncia el jubileo en dos secciones: a) #2 ortodoxos (juez: Vasil Dyachuk), b) #2 fantasía; se permiten, simultáneamente, piezas y condiciones de fantasía (juez: Juraj Brabec). Fecha límite para el envío: 27 de marzo de 2022. Se entregarán premios en metálico a las tres mejores obras (40, 30, 20 euros), así como literatura sobre composición de ajedrez. Los problemas deberán enviarse a: Ivan Jarolín, ijarolin@gmail.com.

Memorial Roman Zalokotsky: La Comisión de Composición de la Federación Ucraniana de Ajedrez organiza un concurso formal de composición, para recordar al compositor Roman F. Zalokotsky, en las siguientes secciones: #2 (juez: Anatolij Mitjushyn); h#2 (juez: Anatolij Mitjushyn); h#3 (juez: Anatolij Mitjushyn); s#2-n (juez: Ivan Soroka). El tema es libre en todas las secciones. Los problemas deben enviarse a: GlorytoUA@i.ua. Fecha límite: 3 de mayo de 2022.

Magyar Sakkvilág, 2021: Miniaturas de mate directo en dos movimientos. Ortodoxo. Tema libre. Máximo dos obras por autor. Juez: Zoltán Labai. Premios: suscripciones *online* de *Magyar Sakkvilág*. Enviar los trabajos a Béla Majoros, a la dirección: msv.miniatur@gmail.com. El plazo de recepción se ha extendido hasta el 31 de julio de 2022.

2019-21 WCCI: La World Federation of Chess Composition invita a los compositores de todos los países a participar en el torneo individual del último trienio. El director del torneo es Valery Kopyl (v.kopyl@i.ua). La fecha límite para la recepción de los problemas es el 20 de enero de 2022. Todos los detalles y la información completa sobre el concurso está disponible en la web oficial en la WCCI: <https://www.wfcc.ch/competitions/composing/wcci2019-21/>

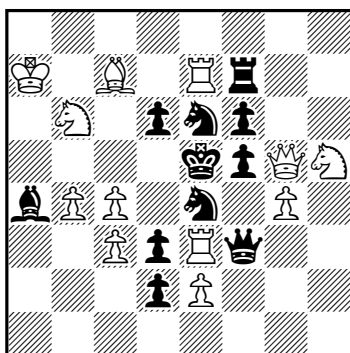
Juzgados

(1) Miguel Uris

Pat a Mat, 2020

dedicado a Miroslav Svítek

Mención de honor



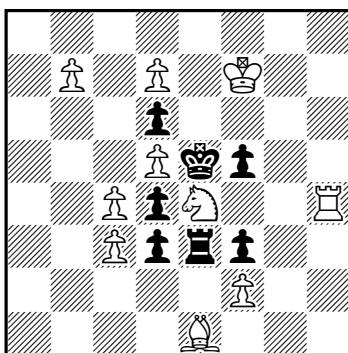
(12+11)

#2

(2) Miguel Uris

Šachová Skladba, 2020

Premio



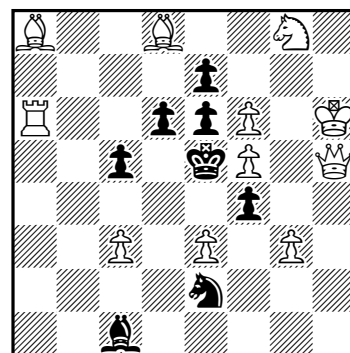
(10+7)

#2

(3) Luis Gómez Palazón

TM Yves Tallec, 2021

5ª mención de honor



(11+8)

#2

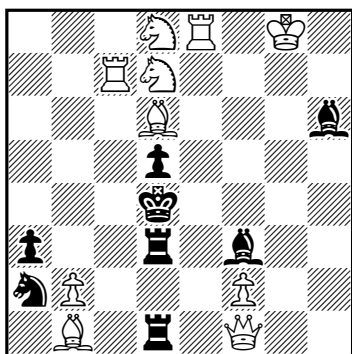
Pat a Mat, 2020, #2: (1) Mención de honor, Miguel Uris: 1.exd3? [2.d4#] 1...Txe7 A 2.Dxf6#, 1...Dxe3 B 2.Dxf5#, 1...d1=D!; 1.b5? [2.Cd7#] 1...Txe7 B 2.Dxf6#, 1...Dxe3 C 2.Dxf5#, 1...Axb5!; 1.c5! [2.Axd6#] 1...Txe7 C 2.Dxf6#, 1...Dxe3 A 2.Dxf5#. Brabec/Sovik (DM-32-23). Cambio cíclico de motivos defensivos. Motivos defensivos: A = Guardia indirecta por desclavada, B = Guardia directa sobre la casilla de la amenaza, C = Clavada de la pieza de la amenaza (autor).

Šachová Skladba, 2020, #2: (2) Premio, Miguel Uris: 1...d6~?? a; 1. C~? [2.cxd4#] 1...dxc3 d 2.Axc3#, 1...f4 b 2.Th5#, 1...Te4! c; 1. Cg5!? [2.cxd4#] 1...Te4 c 2.Cxf3#, 1...dxc3 d 2.Axc3#, 1...f4! b; 1. Cd2!/? [2.cxd4#] 1...f4 b 2.Th5#, 1...Te4 c 2.Cxf3# X, 1...dxc3! d; 1. Cc5! [2.cxd4#] 1...dxc5 a(AB) 2.b8=D#, 1...f4 b(BC) 2.Th5#, 1...Te4 c(CA) 2.Cxd3# Y, 1...dxc3 d 2.Axc3#. Ciclo Svítek (parejas cíclicas sobre tres motivos defensivos AB/BC/CA). Ciclo de defensas y refutaciones (dbc/cdb/bcd). Corrección blanca. Mate cambiado. Motivos defensivos: A = Guardia directa sobre la casilla de la amenaza, B = Creación de fuga por desbloqueo, C = Creación de fuga por interferencia de línea (autor).

Memorial Yves Tallec, 2021, #2: (3) 5ª mención de honor, Luis Gómez: 1.Axe7? [2.Axd6#] 1...d5 2.Txe6#, 1...exf5! x; 1.Df3? [2.De4# A] 1...exf5 x 2.Dd5# B, 1...Rxf5 2.Dh5#, 1...Cxc3/xg3 2.Dxf4#, 1...d5!; 1.fxe7? [2.f6# C] 1...exf5 x 2.e8=D# D, 1...d5 2.Txe6#, 1...Cd4 2.gxf4#, 1...Cxc3!; 1.Cxe7! [2.Cg6# E] 1...exf5 x 2.Dxf5# F, 1...d5 2.Txe6#, 1...Rxf6 2.Cc6#. Threat-Zagoruiko, Kharkov 2 (autor).

(4) Miguel Uris

TM Leopold Szwedowski,
2021 - 3^{er}-4^o premio ex aequo

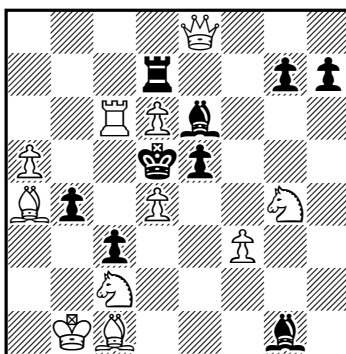


(10+8)

#2

(5) Miguel Uris

TM Leopold Szwedowski,
2021 - 1^{er} recomendado

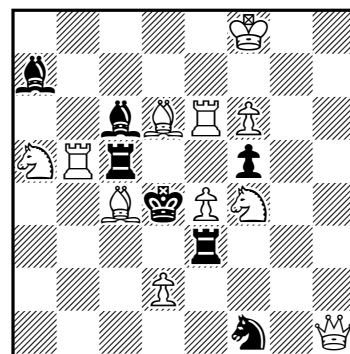


(11+9)

#2

(6) Luis Gómez

3^{er} TT FRME, 2021
1^{er} premio



(11+7)

#2

Memorial Leopold Szwedowski, #2: (4) 3^{er}-4^o premio ex aequo, Miguel Uris: *1...Ad2 x 2.Dxd3# X; 1.Tc5? [2.Cc6# A] 1...Cb4! a; 1.Te5? [2.Ce6# C] 1... Ag4! C; 1.Cb6? [2.Cc6# A, 2.Ac5# B] 1...Tc3 2.Ce6# C, 2.Ae5# D, 1...Af8 2.Cc6# A, 1...Cb4 a 2.Ac5# B, 1...Te1 y 2.Dxd3# X, 1...axb2!, 1.Cf6! [2.Ce6# C, 2.Ae5# D] 1...Te3 2.Cc6# A, 2.Ac5# B, 1...Af4 2.Ce6# C, 1...Ag4 c 2.Ae5# D, 1...Te1 z 2.Dxd3# X. Mai 2, separación de amenazas, mate transferido (autor).

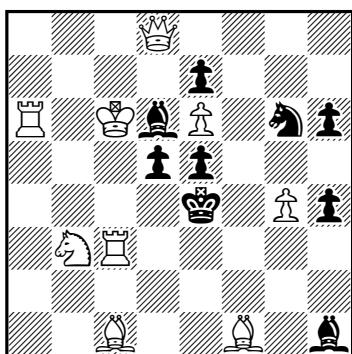
Memorial Leopold Szwedowski, #2: (5) 1^{er} recomendado, Miguel Uris: *1...Txd6 d 2.Tc5# D, 1...exd4 e 2.Cxb4# C; 1.Cxe5? [2.Ab3# A] 1...Axd4! c; 1.Dg6? [2.De4#] 1...Af5 b 2.Tc5# D, 1...hxg6! 1.Da8? [2.Ab3# A] 1...Tb7! a; 1.Dh5? [2.Dxe5# B] 1...Axd4 c 2.Cxb4# C, 1...Ah2 x 2.Cge3# X, 1...g5 2.Cf6#, 1...Af5! b; 1.Ae3! [2.Cxb4# C] 1...Tb7 a 2.Ab3# A, 1...Af5 b 2.Dxe5# B, 1...Axe3 y 2.Cgxe3# X. Dombrovskis, Pseudo Le Grand, Kharkov 2 (autor).

3^{er} TT FRME, #2: (6) 1^{er} premio, Luis Gómez: 1.Dg1? [2.Ce2# A] 1...Txc4 a 2.Cb3# B, 1...Cg3 2.Dxe3#, 1...Te5!; 1.Ad3? [2.Cb3# B] 1...Ad5/Tc3 b 2.Ae5# C, 1...Txd3 c 2.Ce2# A, 1...Txb5 2.Cxc6#, 1...Cxd2!; 1.Ad5! [2.Ae5# C] 1...Txe4 d 2.Cb3# B, 1...Ab8 2.Axc5#, 1...Txb5 2.Cxc6#, 1...Txd5 2.Tb4#. Pseudo Le Grand (x2) (autor).

7th Composing Tourney of FRME, #2: (7) 3^{er} premio, Miguel Uris: 1.Th3? [2.Ad3# A] 1...Cf4 2.Te3#, 1...Af3! a; 1.Da5? [2.Dxd5# B] 1...Cf4 2.Te3# C, 1...Ac5! b; 1.Axh6? [2.Te3# C] 1...Ac5 2.Dxd5# B, 1...d4 2.Cd2#, 1...Cf4! c; 1.Ta2! [2.Te2#] 1...Af3 a 2.Ad3# A, 1...Ac5 b 2.Dxd5# B, 1...Cf4 c 2.Te3# C. Dombrovskis (3-fold), Pseudo Le Grand, Somov B2 (autor).

(7) Miguel Uris

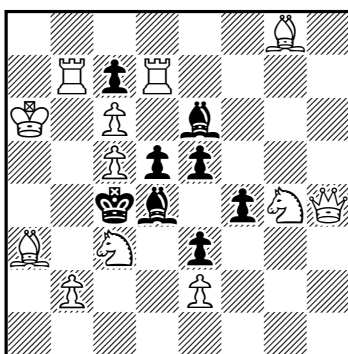
7º torneo de la FRME, 2021
3er premio



(9+9) #2

(8) Luis Gómez Palazón

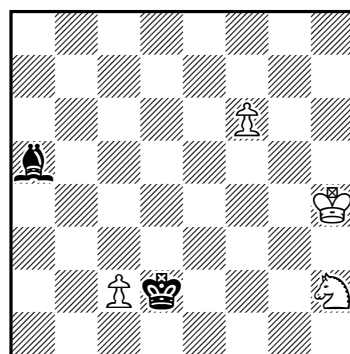
7º torneo de la FRME, 2021
5ª mención de honor



(12+8) #2

(9) Luis Gómez Palazón

9th FIDE World Cup
Recomendado



(4+2) +

7º torneo de la FRME, #2: (8) 5ª mención de honor, Luis Gómez: *1...f3 2.Cxe3# E 2.Cxe5# F; 1.Ce4? [2.Tb4# A, 2.b3# B] 1...dxe4 2.Bxe6#, 1...Bc3! a, 1...Bxc5! b; 1.De7? [2.Tb4# A] 1...Axc5 b 2.Dxc5# D, 1...Axc3! a; 1.De1? [2.b3# B] 1...Axc3 a 2.Dxc3# C, 1...Axc5! b; 1.Txd5! [2.Tb4# A] 1...Axc3 a 2.Cxe3# E, 1...Axc5 b 2.Cxe5# F, 1...Ac8 2.Td7#, 1...Axd5 2.Axd5#. Barnes, Kharkov\Rotterdam, Kharkov-2 (autor).

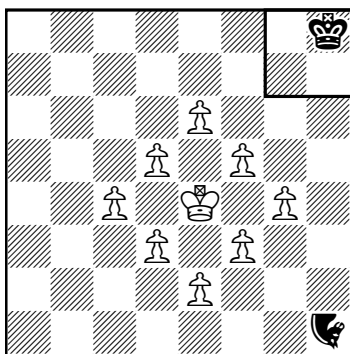
9th FIDE World Cup in Composing, studies: (9) Recomendado, Luis Gómez: 1.Cf1+! [1.f7? Ab4!; 1.Cf3+? Rxc2! 2.Cd4+ Rd3; 1.c4? Ad8=] 1...Rxc2 2.Ce3+ Rd3 3.Cd5: A) 3...Ae1+ 4.Rg4! [4.Rg5? Af2! 5.f7 (5.Cf4+ Re4 6.Ce6 Ag3! 7.f7 Ad6=) 5...Ac5 6.Rf6 Af8 7.Ce7 Re3 8.Cg6 Ah6] 4...Af2 5.Cf4+ Re4 [5...Rc4 6.f7 Ac5 6.Rf5] 6.Ce6 Ae1 7.Cc5+ Rd5 8.f7; B) 3...Ad8 4.Ce7 Re4 5.Rg5! Re5 6.Cc6+; C) 3...Ad2 4.Rh5! Ac1 5.Cb4+ Rc4 6.f7. “Contenido lo suficientemente interesante para un estudio de solo seis elementos. El rey blanco debe elegir la casilla correcta en tres ocasiones, y el caballo interfiere, por dos veces, la acción del alfil negro, a lo largo de la diagonal a3-f8, en su control al peón blanco de f (juez, Oleg Pervakov).”

(1) Bedrich Formánek

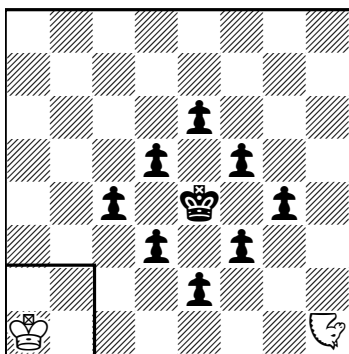
Original

Dedicated to Joaquim Crusats

b)



(9+2) The black camel Ch1 eliminates all of the opponent's soldiers (pawns) and in 9 series moves anchors in the palace of her beloved (black) king



(2+9) The white camel Ch1 eliminates all of the opponent's soldiers (pawns) and in 9 series moves anchors in the palace of her beloved (white) king

Black and white lives matter

Bedrich Formánek
Bratislava, Slovakia

Inspired by the pattern in Joaquim's New Year's Day card composition (PDB Server P1384837) I noticed that there are two possibilities for a camel to take all the eight pawns and land near the corners of the board.

The reflection between both solutions of 1, which are shown in two different colors, led me to another reflection that I use here as the motto of the composition to promote unity and love among all the people across the world.

Solution on page 1226.

Solution to the retro problem in the last issue (p. 1200). Our regular solver Hans Nieuwhart sent in the correct solution; the position is released as follows: -1.g3xRf4 Ra4-f4 -2.Qg4-h3 Ra8-a4 -3.Qa4-g4 Rb8-a8 -4.Qa8-a4 b6-b5 -5.a7-a8Q Ra8-b8 -6.a6-a7 a7xSb6 -7.Sc4-b6 Rb8-a8 -8.Sd6-c4 Ra8-b8 -9.Sf5-d6 Sg4-h6 -10.Sh6-f5+ Se5-g4 -11.a5-a6 Sc4-e5 -12.a4-a5 Sd6-c4 -13.a3-a4 Se8-d6 -14.a2-a3 Sd6xQe8 -15.Qf8-e8, etc.

Borrones de escribano (24)

José Antonio Coello Alonso

En muchas ocasiones nos encontramos con problemas en los que el rey blanco no ejerce misión alguna en el juego y es una simple figura que debe estar presente en el tablero solo para legalizar la posición, ya que su ausencia la dejaría ilegal, al no contemplarse en el reglamento de juego su captura. Por lo general, los autores los ubican en esquinas donde no estén expuestos a jaques y no precisen de piezas adicionales que hagan solo de escudo de protección a incómodos jaques. Los seis problemas planteados en la remesa anterior son ejemplos en los que el rey blanco tiene poca o nula misión, y me he servido de su necesaria presencia para utilizarlo en la eliminación de las demoliciones que arruinan las obras. Para lograr su corrección me he apoyado en los desplazamientos de otras piezas, de forma que, manteniendo las mismas economías de los originales, y con un desplazamiento del rey blanco y otra pieza, he corregido los seis problemas con la imprescindible colaboración del rey, que contribuye con su misión al rescate de las obras.

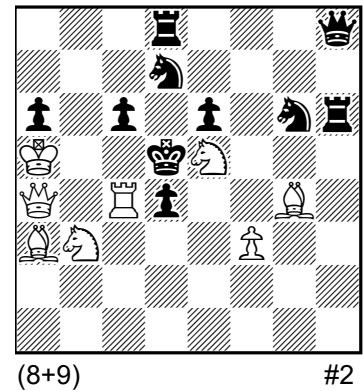
Todos los participantes han descubierto la necesidad de recurrir a esa pieza en sus restauraciones, y con varias coincidencias con mis arreglos en unos y con diferentes recursos en otros, se ha demostrado de nuevo la diversidad de mecanismos que se pueden realizar con un objetivo común, como es la recuperación correcta de problemas demolidos. Cito, como siempre, la lista de los fieles seguidores de esta sección, a quienes agradezco sus elogiosos comentarios por los divertidos momentos que disfrutan realizando sus trabajos de restauración. Son Jordi Breu (JB), Ricardo Franceschini (RF), Luis Gómez (LG), Hans Nieuwhart (HN), Manuel Sanz (MS), Miguel Uris (MU) e Imanol Zurutuza (IZ), y damos la bienvenida al amigo valenciano Luis Zaragozá (LZ), cuya ausencia en esta sección me sorprendía, conocedor como soy de su talento como restaurador.

Y vamos ya con los comentarios a las reformas de la remesa 23, que también ha provocado muchas dudas de selección a este comentarista.

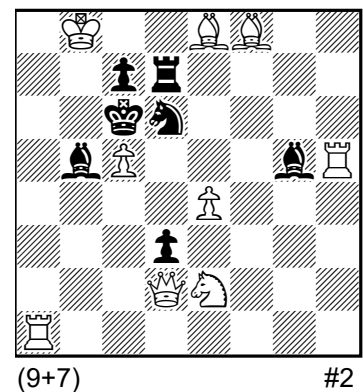
(159b) El rey blanco en a1 hace la misma labor en la caja de sobrantes, pero en esa casilla impide al Ah3 ocupar la casilla g4 para hacer soluble el problema, al estar expuesto al jaque de la Th6. Desplazando el rey a la casilla a5, única disponible en todo el tablero, el problema queda debidamente arreglado. Todos han coincidido con esta reforma a excepción de MS, quien ahorra el Cb3 a costa de añadir PBe3, PNb7 y e4. Otro recurso eficaz, pero que no recupera la economía del caballo con la adición de los peones. Ingenioso.

(160b) Para restaurar este problema he desplazado el Ra8 a b8, desde donde sigue cumpliendo su misión de controlar b7, y la Da5 a d2 — también puede ser a e1—, sin necesidad de incorporar material. Coinciden conmigo LG, IZ y HN, quien ahorra el Pc2 desplazando la Tc1 a a1, lo que cambia el mate temático, y ese ahorro le hace acreedor a su selección. Los demás participantes han optado por otro sistema menos económico, incorporando un CNf7, con algunas variaciones de gusto personal. Han utilizado ese recurso JB, MS, LZ y MU, pero este último ha enviado tres versiones más, de las que selecciono una **(160c)**, en la que, con mucha invasión en la posición, ha conseguido mantener el tema Baby, con mejor economía, en una versión un tanto liberal, que no deja de tener su mérito e interés. También el trabajo de RF es interesante e ingenioso, pese a perder economía: cambia por DN el Ag5 y desplaza el Af8 a e7.

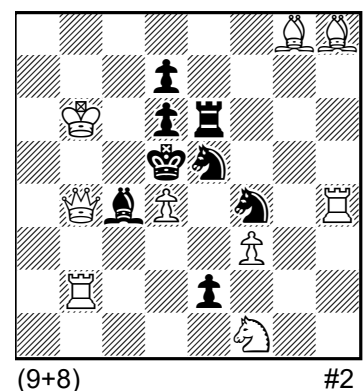
(159b) corrección
José Antonio Coello



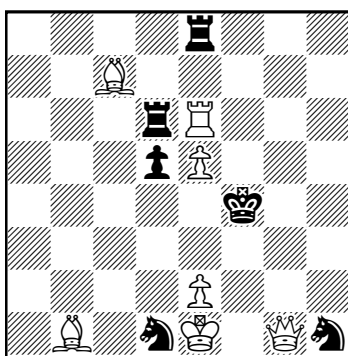
(160b) corrección
Hans Nieuwhart



(160c) corrección
Miguel Uris



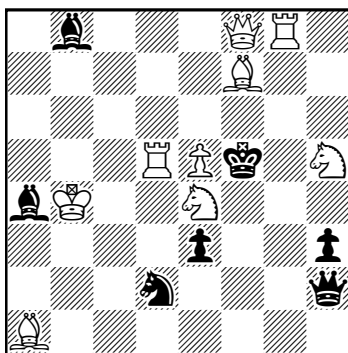
(161b) corrección
Miguel Uris, Luis Gómez,
Luis Zaragoza



(7+6)

#2

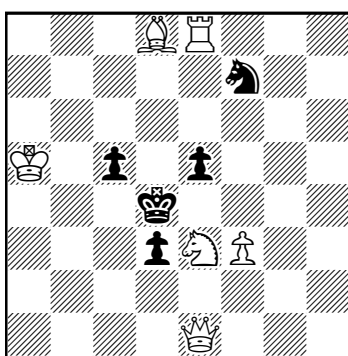
(162b) corrección
Ricardo Franceschini,
Luis Gómez, Miguel Uris



(9+7)

#2

(163b) corrección
Jordi Breu



(6+5)

#2

goniza MU, que en una primera versión ubica el RB en h4 y la Tg5 en h5, ganando economía al cambiar el Cg3 por un Pbf3, pero envía otra versión con la misma economía numérica de la de JB (6+5), ahorrando el alfil en vez de la torre. Su versión también resulta ingeniosa. Las demás han repartido la posición del rey entre a5 y h4, con ligeras diferencias. La única coincidencia ha sido la posición de RF, LG e IZ, que se distingue de la de MU en que mantienen el CBg3. La de MS coincide con la mía, pero la mejora, al cambiar el Cg3 por un Pbf3, y la de HN difiere de la mía al cambiar el color del Pg4 y desplazar la torre a h5. LZ se limita a añadir un PBg4, y es el único que mantiene al RB en su sitio.

(164b) Solamente dos versiones, las remitidas por JB y MU, han coincidido con la mía [Blancas: Rf1 Dg2 Ae5 Ab3 Ce4 c6 d4; Negras: Rf5 e7 g6 g4], que consideraba bastante coherente y respetuosa con el autor. Sin embargo, MU ha enviado otra versión, coincidente con la de RF, que pone en cuestión que mi arreglo respete íntegramente el original, ya que no consideré la posibilidad del jue-

(161b) Las correcciones remitidas por MU y LG superan en economía e ingenio a la mía, pues me limité a desplazar el Ra1 a e1 y el Pa3 a b4, manteniendo las mismas piezas del original, sin percatarme de que era posible una sustanciosa mejora económica, conservando la solución del autor. Lo curioso del caso es que, a la vista de estas versiones —fusionando las ideas correctoras de ambas [Blancas: Re1 Dg1 Tg5 Ac7 Ab1 e5 e2; Negras: Rf4 Te8 Td6 Cd1 Ch1 g6 d5]—, se puede mejorar aún más la economía si, a partir de la versión de LZ [Blancas: Ra1 Dg1 Te6 Ac7 Ab1 e5 e2; Negras: Rf4 Dd6 Te8 Cd1 Ch1 d5 a3], se desplaza el Ra1 a e1, se elimina el Pa3 y se convierte la dama negra en torre. Propongo a los artífices esta versión como definitiva, compartiendo la autoría.

Los demás participantes han enviado sus restauraciones con ideas similares a mi arreglo, con ligeros matices que alteran la economía y emplazando en diferentes casillas el rey blanco. Ninguno ha coincidido entre sí, ni conmigo. Muy interesante ha resultado esta propuesta a la vista de los resultados.

(162b) Como ya intuía en mi comentario de presentación, era de esperar que en este problema habría coincidencias en su arreglo. El mío consistió en desplazar el rey blanco a h7, única casilla donde está libre de jaques, y aprovechar el Pb7, que ya no debe ser un escudo del RB, para dejarlo en b6 y evitar la jugada demoledora 1.Cc5. Idéntico recurso han utilizado JB, MS, IZ y LZ, pero es preciso admitir que la versión en la que han coincidido RF, LG y MU es más elegante, pues aprovecha la ubicación del rey blanco para sujetar al Ce4, culpable de la demolición, que se evita por 1...Df4+, de forma que el Pb7 puede ir a la caja. La misma idea se supone que ha tenido HN, quien ha ubicado el RB en a4, eliminando el alfil negro, pero permite el jaque del peón lo que evidencia la clave. La ganancia económica no está justificada ante el jaque del planteo, que la clave debe evitar, pero la idea era buena.

(163b) De las versiones correctoras recibidas solo la de JB ha coincidido con la mía. Transcribo su comentario, de fino humor, al recurso utilizado: “La corrección se consigue despertando al monarca blanco y metiéndolo en la faena del Pa5, que ha sido trasladado a g4”. Pero envía otra versión, realizada como pasatiempo, con ánimo de ganar economía, pero que, según él mismo censura, desfigura la posición original y que es mejor olvidar. Yo no estoy de acuerdo con esa opinión y considero que es la versión más económica de las recibidas y que merece ser recogida en las bases de datos, pues respeta la idea y el juego planteados por el autor. Un caso parecido lo prota-

go aparente, con los mates tras las defensas 1...g3 y 1...g5, que resultan cambiados en el juego real. Pensé que con mantener el Ellerman-Makihovi tras la defensa 1...g3 entre los ensayos 1.Ad5? y 1.Af7? y la solución quedaba debidamente corregida la obra, con la misma economía y convirtiendo la demolición en ensayo temático. Creo que es justo considerar la posición reproducida en el diagrama como la más adecuada, aunque no esté presente el Ellerman-Makihovi, tal vez no pretendido por el autor. Esta versión, aunque quebranta seriamente la economía, enriquece el juego, al incorporar una nueva defensa, 1...c5, que introduce un nuevo cambio de mate entre las dos fases. Los demás participantes sí mantienen el tema citado, probablemente influenciados por mi comentario sobre la posible intención del autor. Coinciden IZ y MS, quienes incorporan un PNg7, igual que LG y HN, quienes además ubican el rey blanco en c6, ahorrando el Pc6. LZ añade un PBh6.

La nueva serie de *borrones* que planteo a continuación presenta problemas demolidos con el mismo defecto: el jaque al blanco en el planteo. Este tipo de demolición es más frecuente de lo que pudiera pensarse, pues se supone que los compositores deberían vigilar con mucho celo esta circunstancia, ante la agresividad de esa jugada. Y en ocasiones no resulta sencillo encontrar un arreglo adecuado, ya que no se presentan muchos recursos a utilizar, como veremos en los ejemplos seleccionados.

(165a) Este problema me ha llegado a través de nuestro asiduo seguidor, el amigo Imanol Zurutuza, que lo arregló con su acostumbrada maestría y me invitó a que yo hiciera lo propio por si coincidíamos en su arreglo. No fue así, ya que mi versión, aunque correcta, era menos económica que la suya. Me gustó ver las diferencias, y me propuse plantearlo como *borrón*, en espera de posibles coincidencias entre las versiones de nuestros avispados seguidores.

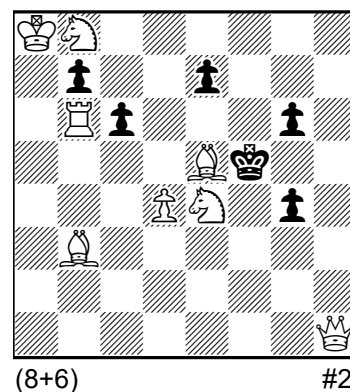
Es extraño que nuestro gran compositor no tuviera en cuenta la clara jugada 1.Dxh5+, que conduce inexorablemente al mate, pero más extraño es que al juez también se le escapase ese error. El problema es realmente de una gran calidad, al fusionar la batería real con el tema Pape, pero esa demolición lo arruina. No me ha resultado sencillo encontrar el recurso para su arreglo, pero sí disfruté de una gran satisfacción al conseguirlo, satisfacción que espero puedan también experimentar nuestros fieles restauradores.

(166a) La clave, 1.Dd1!, no es muy atractiva, aunque conceda una fuga al rey, ya que clava una pieza negra, pero es la ideada por el autor, que no vio los mates que siguen a la agresiva 1.Tf5+, que es bastante sencillo de evitar, mejorando además la imagen del problema y respetando el mismo juego defensivo.

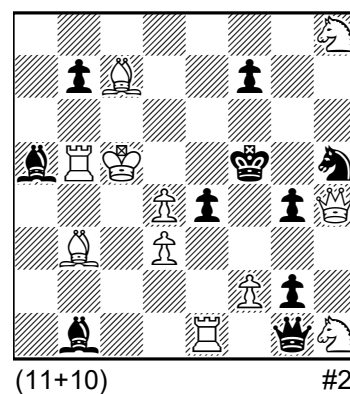
(167a) En su publicación original no figura el PNg7, que alguien ha añadido, tal vez para evitar la demolición 1.Ce8?, pero su presencia no evita la solución 1.Ce3+, que es preciso eliminar para dejar correcto el problema y además mantener los ensayos 1.Cb5? y 1.Cc8?, refutados por 1...Af4! y Tb3! No será muy difícil conseguirlo, y habrá en este arreglo mucha disparidad de criterio.

(168a) En este caso, son dos las demoliciones que arruinan este interesante Albino: el agresivo jaque 1.Dxf6+ y 1.De7!, que amenaza 2.Cf3#. No me resultó sencillo encontrar la fórmula para eliminar las

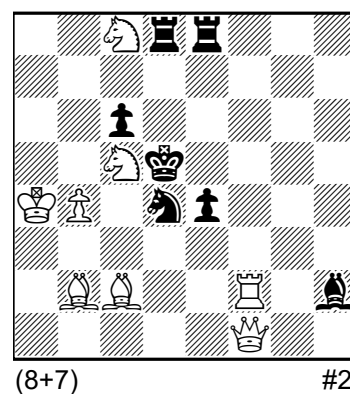
(164b) corrección
Ricardo Franceschini
Miguel Uris



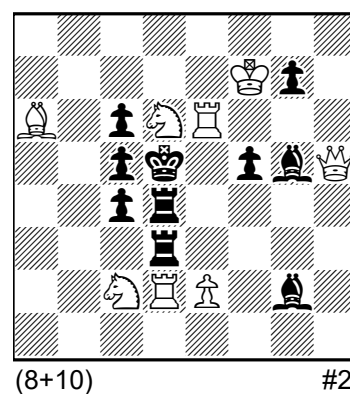
(165a) Julio Peris
T.T. L'Echiquier, 1936-37
2º premio



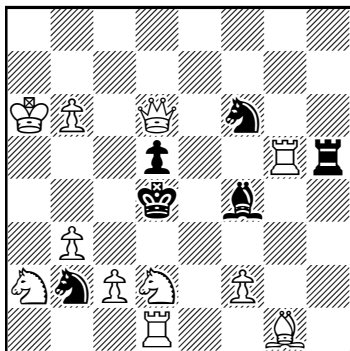
(166a) Peter Durst
Východosl. noviny, 1978



(167a) H.A.F. v.d. Heyden
Problemblad, 1965

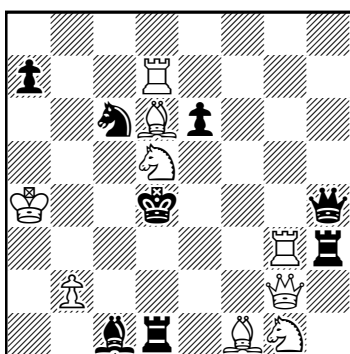


(168a) Rudolf Pieprzyk
Problemista, 1966



(11+6) #2

(169a) Philippe Robert
Europe Echecs, 1979
3^{er} recomendado



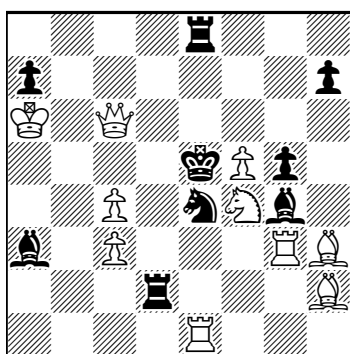
(9+8) #2

dos demoliciones y mantener el juego íntegro previsto por el autor, así como su economía, pero esta última circunstancia no es preciso que condicione la investigación de los amigos restauradores, que pueden utilizar el material que consideren necesario.

(169a) Otra excelente obra del desaparecido compositor galo, que plantea cambios de mates entre el ensayo 1.Dc2? y la solución 1.De2!, pero su mérito queda ensombrecido ante la demolición 1.Ce2+, que parece difícil de evitar, si tenemos en cuenta que esa jugada representa el mate tras una defensa del ensayo, que debe mantenerse para que el arreglo sea válido. Resultará muy entretenido restaurar este problema, que no ofrecerá excesiva dificultad.

(170a) En este problema se dobla la dificultad, pues son dos los jaques que dejan demolida esta posición, rica en variedad defensiva. Es raro que el autor no previese la agresiva y demoledora jugada 1.Txe4+ y la también evidente 1.Cd3+, que dejan el problema totalmente desvirtuado. Lo afean también la clave restrictiva y las fugas del rey negro en el planteo, sin mates previstos, así como un dual, defectos estos que he respetado escrupulosamente en mi arreglo, porque no he sido capaz de eliminarlos. Confío en que la sagacidad de nuestros restauradores pueda descubrir la manera de mejorar sustancialmente esta obra, ya que mi versión se ha quedado a medias, al limitarme solo a dejar la solución prevista por el autor.

(170a) Sven Ekstrom
Schackvärlden, 1940

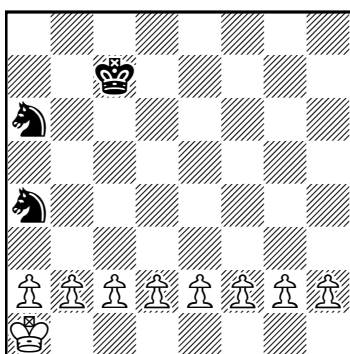


(10+9) #2

Las posiciones se deberán remitir a <jantoniocoello@gmail.com>, antes del 28 de febrero de 2022.

(1) Igor Vereshchagin
Andriy Frolkin
Original

An original help retractor for solving Redacción



(9+3) Help retractor
-2b,1w & h#1

Problemas is pleased to offer an original help retractor problem for solving jointly composed by our readers from the Russian Federation and Ukraine (1).

In this problem White and Black cooperate, both in the retro and forward play, to achieve the ultimate goal of mating the black king. First of all, Black retracts a move, then in turn White retracts another move, and finally Black retracts his second move so that he can play a different forward one that allows White to mate him in one move. Needless to say, all retractions must be to legal positions.

Have fun solving this is entertaining problem and checking why the solution is unique. You can send the solution along with your comments to the email address sepa.problemas@gmail.com for the April issue of the bulletin.

Corrección. El problema 1 de la página 900 del número 29 de enero 2020 fue compuesto sobre la base de un esquema inicialmente desarrollado con Steven B. Dowd, por lo que su nombre debe figurar también como autor del problema (J.C.).

Opciones de restauración (18): fantasía

Miguel Uris

La restauración de problemas demolidos en la modalidad de fantasía difiere sensiblemente del resto de reparaciones de problemas de otras disciplinas, en cuanto a los recursos a emplear se refiere. Pues, si bien varios de los sistemas y recursos reparadores empleados en otros campos también pueden ser útiles en el terreno de la fantasía, existen otros que son endémicos y propios de esta modalidad. Por citar un ejemplo, si para reparar un mate en dos, en el que ya hay dos caballos blancos en la posición, se precisase incluir otros dos caballos blancos más, el arreglo no acabaría de ser bueno, además de poco ortodoxo; sin embargo, en una posición en la que ya hubiera, por ejemplo, cuatro saltamontes o *grasshopper* negros, el hecho de que añadieran dos o tres más (cuatro, etc.) no supondría inconveniente alguno.

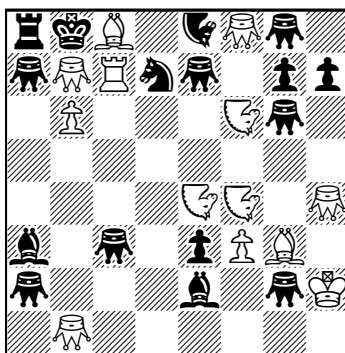
En la posición del diagrama **18**, además de la solución ideada por el autor, 1.Ng4!, también es válida la brutal 1.Nxe8!?, que deja el problema demolido por doble solución. Incorporando un nuevo saltamontes o *grasshopper* (G) negro en h5, que defiende el ANe2, se repara el problema (**18a**).

En el **18b**, quien es considerado el *padre del Fairy Chess* pretendía 1.Rb5!, con la amenaza 2.Ga5, seguido de 3.Ge1#. Pero se le pasó por alto que también es posible 1.Txg4!?, para 2.Gf3 (entre otras), seguido de 3.Gd1#. En esta ocasión, no se necesitará añadir ninguna pieza de fantasía. Sustituiremos el PNg4 por dos peones blancos en f3 y f4 (**18c**).

Un doble contratiempo se produce en el problema del diagrama **18d**. Por una parte, la pretendida solución, 1.Ga3 bloqueo, es refutada con 1...Ga2!, que deshace el *zugzwang*. Y, por otra parte, existe la no pretendida solución, con mate corrido, 1.Dd2+ Rg3 2.Dxh2#.

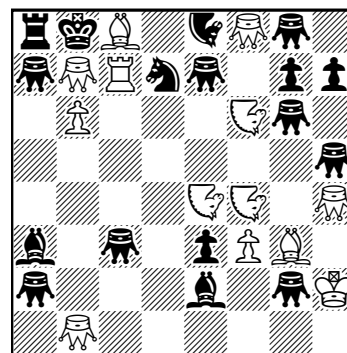
Para eliminar la refutación, cortaremos de raíz: quitaremos el GNh2. En cuanto al mate corrido, está claro que hay que quitar el apoyo en h2 a la DB. No es suficiente con añadir un PBh4, pues al controlar g5, surge otro mate corrido: 1.Tf5+ Rxf5 2.De4#. Tampoco sirve, con ese PBh4, correr el PNh6 a g6 y la TBh5 a g5, pues se carga uno de los mates cambiados

(18) Mark F. Gordian
Zadachi i etyudy, 1928



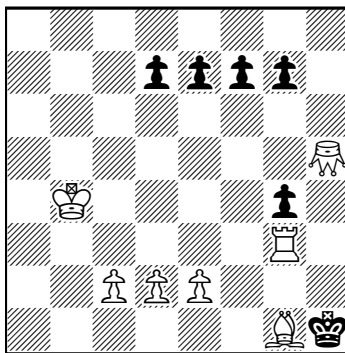
(13+16) ♞♞ = Nightrider #2
♟♟ = Grasshopper

(18a) Miguel Uris
Corrección



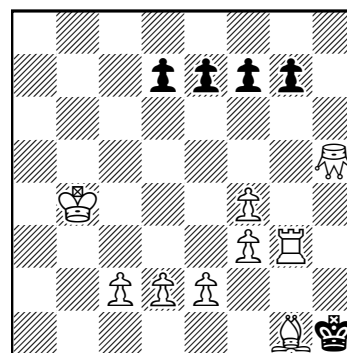
(13+17) ♞♞ = Nightrider #2
♟♟ = Grasshopper

(18b) Thomas R. Dawson
The Pittsburg Gazette Times,
1916



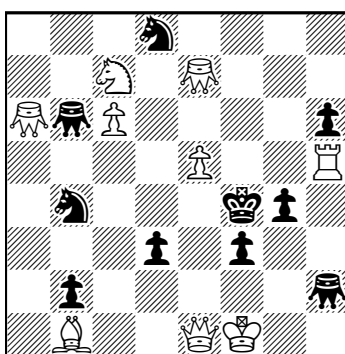
(7+6) ♟ = Grasshopper #3

(18c) Miguel Uris
Corrección



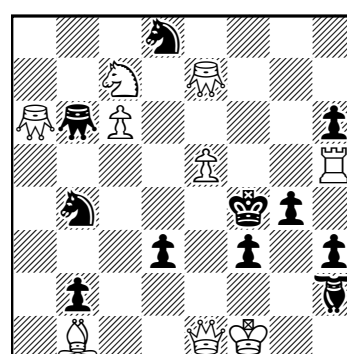
(9+5) ♟ = Grasshopper #3

(18d) William E. Lester
The Fairy Chess Review,
1944



(9+10) ♟♟ = Grasshopper #2

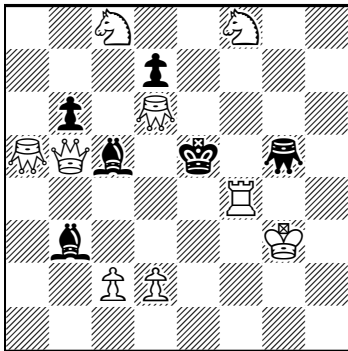
(18e) Miguel Uris
Corrección



(9+11) ♟♟ = Grasshopper #2
♞ = Bishop hopper

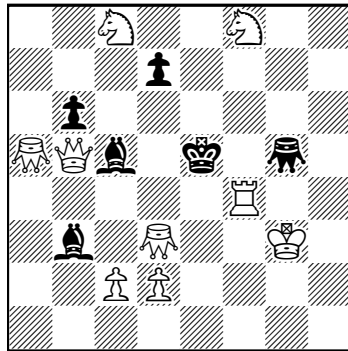
con respecto al juego aparente, al existir un dual: 1...g3 2.De4, Dxb4#. Además de que ya no se cambia el mate, pues 2.Dxb4 es el mate en el juego real. Hay que reparar el problema, manteniendo dichos cambios de mate. Juego virtual: 1...f2 2.Dxf2#, 1...g3 2.De4#; juego real: 1...f2 2.De3#, 1...g3 2.Dxb4#. Una posible solución es sustituir el GNh2 por un alfil-saltamontes o *bishop hopper* (Bh) negro y añadir un PNh5, con lo que, además, se gana una variante: 1...Bhxe5 2.Dxe5# (18e).

(18f) Thomas R. Dawson
The Problemist, 1943



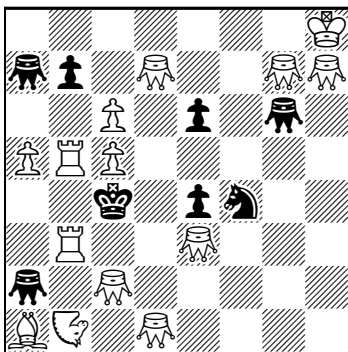
(9+6) ♞♞ = Grasshopper #2

(18g) Miguel Uris
Corrección



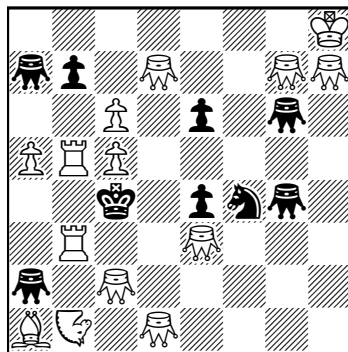
(9+6) ♞♞ = Grasshopper #2

(18h) Daniel Joffart
British Chess Magazine,
1969



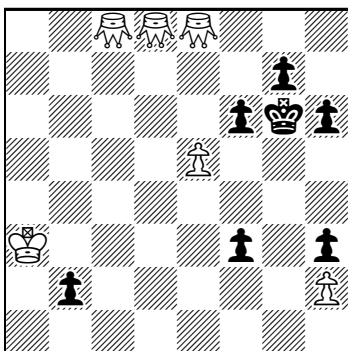
(14+8) ♞♞ = Grasshopper #2
♞ = Nightrider

(18i) Miguel Uris
Corrección



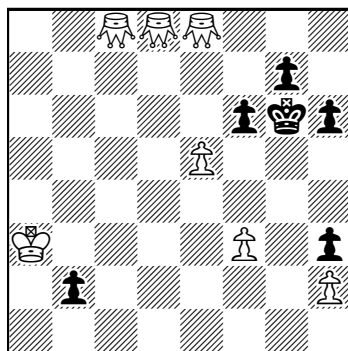
(14+9) ♞♞ = Grasshopper #2
♞ = Nightrider

(18j) Marcel E. Nordlohne
Probleemblad, 1969



(6+7) ♞ = Grasshopper h#3
b) ♜b2→c2
c) ♜b2→d2
d) ♜b2→e2
e) ♜b2→f2

(18k) Miguel Uris
Corrección



(7+6) ♞ = Grasshopper h#3
b) ♜b2→c2
c) ♜b2→d2
d) ♜b2→e2
e) ♜b2→f2

De nuevo un problema de Thomas Dawson. La idea del problema 18f es jugar 1.Gd1!, con la amenaza 2.d4#, presentando un juego de defensas en la misma casilla, para desclavar indirectamente el ANc5: 1...Bd5 2.Db2#, 1...d5 2.De8#, 1...Gd5 2.De2#. Pero hay mate corrido tras 1.d4+ Rd5 2.Dxc5#. Para arreglar el problema, puede echarse mano de un recurso muy habitual en los problemas ortodoxos. Se desplaza el GBd6 a d3 (18g).

Un interesante problema se muestra en el diagrama 18h. Las cuatro defensas negras se responden con cuatro movimientos a una misma casilla, pero realizados por diferentes piezas. Este sería su desarrollo: 1.Ga3! [2.T5b4#] 1...Cd3 o Cd5 o Gd6 o Gd4+; 2.Nc3 o Tc3 o Ac3 o Gc3#. Desgraciadamente, 1.Na3+ también conduce al mate, 1...Rd5 2.Gd6#. El problema se puede arreglar añadiendo un ANc8, o bien un GNg4 (18i).

En el 18j, con el mecanismo de los gemelos, el autor desarrolla un *Allumwandlung super*.

- a) 1.b1=G e6 2.Gh7 Gf5 3.Gh5 Gf7#
- b) 1.c1=T e6 2.Tc5 Gc4 3.Th5 Gf7#
- c) 1.d1=A e6 2.f2 Gf5 3.Ah5 Gf7#
- d) 1.e1=D e6 2.Dh4 Gf5 3.Dh5 Gf7#
- e) 1.f1=C e6 2.Cg3 Gf5 3.Ch5 Gf7#

La obra presenta varias demoliciones en una misma fase. En el gemelo c, el primer y segundo movimiento negro pueden intercambiarse, y también es posible promocionar una dama.

El problema se repara con tan solo cambiar de color el Pnf3. Ahora, el gemelo c será: 1.d1=A e6 2.Axf3 Gf5 3.Ah5 Gf7# (18k). Quizá, esta demolición sea un fallo de edición.

Solution of the problem on page 1220: a) 1.Cxe2 2.Cxd5 3.Cxg4 4.Cxd3 5.Cxe6 6.Cxf3 7.Cxc4 8.Cxf5 9.Cg8: b) 1.Cxg4 2.Cxd5 3.Cxe2 4.Cxf5 5.Cxc4 6.Cxf3 7.Cxe6 8.Cxd3 9.Ca2.

Ejercicio de reconstrucción nº 37

José Antonio Coello Alonso

Otro ejercicio, el presentado con el nº 36, cuya reconstrucción ha sido muy interesante, por la variedad de posiciones que pueden ocupar diferentes piezas para conseguir las mismas estrategias. Se trataba, como en alguna ocasión anterior se ha planteado, de restaurar un problema demolido a partir de los datos de su solución, y todos los participantes lo han conseguido, con mejor o peor economía y habilidad, y no ha sido fácil para este comentarista seleccionar la mejor versión, pues todas están muy bien trabajadas.

El problema original lo podemos ver en el diagrama 1, y resulta insoluble ante la defensa 1...Tc4! Su solución tiene dos duales defensivos, que se han evitado en las versiones recibidas, y además una fuga en el planteo que alguno de los participantes ha sabido corregir. Y este detalle ha sido elemental para tomar la decisión de seleccionar el diagrama 2, que fusiona las posiciones a las que han llegado Miguel Uris y Luis Gómez, con pequeños retoques que me he permitido, pues casi son iguales: la de Miguel tiene la dama blanca en c2 y la de Luis en c1, en la primera línea, donde tiene más libertad, y la de Luis tiene el Cc8 en e8, desde donde controla la casilla f6, restando protagonismo al rey blanco, que ya la domina, por lo que Miguel lo sitúa en c8. Ambas posiciones previenen la fuga del rey en el planteo y evitan, como el resto de participantes, los duales defensivos del Ac7 y la Tb4. Ganan, además, la economía del alfil blanco y el peón negro. Las demás posiciones recibidas tienen la misma estructura y, por tanto, la misma solución, con detalles diferenciales poco significativos, poniendo de manifiesto otra vez la diversidad individual del gusto en los acabados.

Jordi Breu envía dos posiciones: la oficial, respetando las jugadas de las pistas facilitadas, y otra a la que agrega dos defensas más. En ambas evita la fuga en el planteo del rey negro con la DBc4 y clave ampliativa, y en su versión libre cambia la dama negra por torre, ganando economía (8+7). También utiliza el mismo sistema Manuel Sanz, que desplaza toda la posición una casilla a la derecha, lo que le permite ahorrar el alfil blanco, y cambia por caballo un alfil negro (9+7). La versión de Hans Nieuwhart resulta menos económica, al tener la necesidad de incorporar un caballo negro para evitar un dual. Y, finalmente, Imanol Zurutuza y Antonio Garofalo envían trabajos muy similares en su estructura, pero podrían haber mejorado sus economías, de forma sencilla. El primero ahorraría el PNe3 situando el PBb2 en d2, desde donde también previene la fuga del rey, y el segundo ganaría el PBe7 desplazando el Ac8 a c7, y habría previsto la fuga si desplaza la Da8 a c1 y el Pb2 a d2. Muy extraño que se le haya escapado ese detalle, con lo bien que cuida siempre sus acabados el amigo italiano.

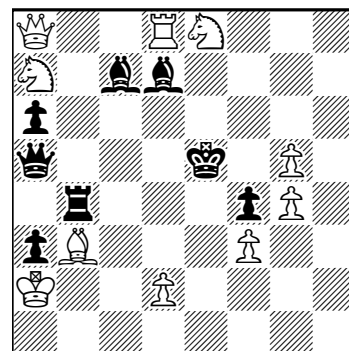
La experiencia ha sido muy gratificante, ya que he comprobado que ninguna de las posiciones ha coincidido con mi arreglo, que tiene puntos en común con todas, pero he necesitado un PNh7 para evitar un dual, lo que me ha obligado a perder economía (9+8).

En el ejercicio de reconstrucción nº 37, voy a repetir la experiencia y plantear otro problema demolido, que he restaurado —contaba con cuatro soluciones no deseadas—. Estas son las jugadas de su solución, a partir de las cuales los amigos reconstructores volverán a hacer de restauradores.

1. Ce7! (2.De4,Dxd6#) 1...Cb4 2.Ae5#, 1...Cdf4 2.Da4#, 1...Cexc5 2.Cf3#, 1...Cg5 2.Cb3#, 1...Td5 2.Dxd5#, 1...Txc6 2.Cxc6#, 1...Dxf5 2.Cxf5#

Las soluciones se deberán enviar a <jantoniocoello@gmail.com>, antes del 28 de febrero de 2022.

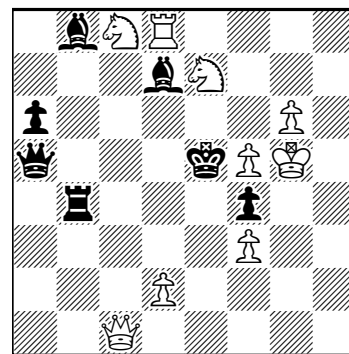
(1) J. Gimat
Problemblad, 1949



(10+8)

#2

(2) corrección
Miguel Uris, Luis Gómez



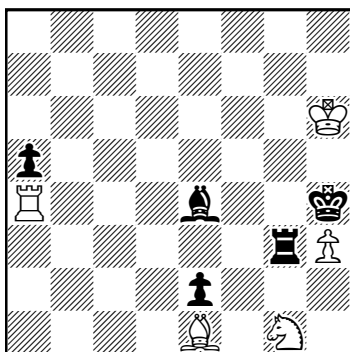
(9+7)

#2

Stalemate removal in the two-mover

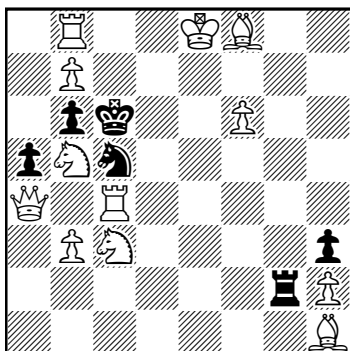
Hauke Reddmann - Hamburg, Germany

(1) William A. Shinkman
The Golden Argosy, 1929



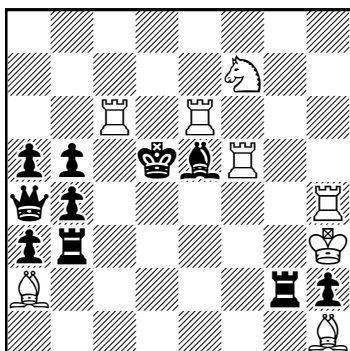
(5+5) 1.Bb4!

(2) Hauke Reddmann
Mat Plus Forum, 2021



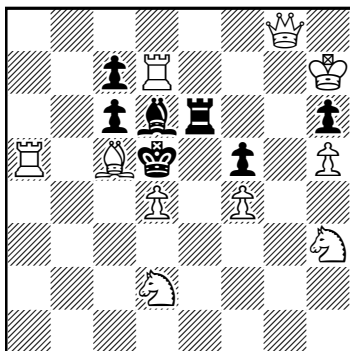
(12+6) 1.Re4! #2

(3) Hauke Reddmann
Mat Plus Forum, 2020



(8+10) 1.Rf3! #2

(4) Wjatscheslaw Kopajew
Schweizer. Schach., 1991



(10+7) 1.Rf7! #2

Given positions with initial stalemate of Black, the record **1** (no #2, just added black moves after the key!) is well known. Usually, construction records are further split into A (standard), B (with promoted material) and C (illegal position), but in this case topping the record surely is only possible with fairy pieces or conditions, as the author maximally utilized the possibilities of the matrix.

Problem newcomer James Malcom (JM) now had the idea to ask how many added black moves are possible in a #2 with initial stalemate of Black. This means relevance of two further conditions which may ease construction: D (wK in check) and E (play not completely dual free). Obviously it borders on ridiculousness speaking of stalemate if the wK is in check since the position with right-of-move reversed would be illegal then, which was also pointed out in the thread. But formally it makes no difference as the whole concept of set play already involves counterfactual logic.

Immediately, especially the author of this article (HR) and Jacques Rotenberg (JR) delved into tinkering and outdid each other with a stream of new side conditions and records. Three indicator numbers are most interesting here: the number of legal black moves after the key (x), the number of different white mates (y) and the number of movable black pieces (z). All these numbers may be maximized (or minimized), also in combination. The problem mentioned above thus might be indexed as A,32,0,4 with maximal x.

1. General Records

a) x maximal

JM started the thread with some first attempts and then 19 moves, JR fine-tuned the position to 20 (all not shown). Here a classic mental block stroke: the maximum “obviously” is attained by unpinning two line pieces (like in the Shinkman problem, also two pawns might get mobile), and line pieces have the most moves after all. But alas, what good is this for when the horrible cook danger forces a lot of protection pawns hindering their movement! HR sassily took a knight (2) and obtained A,22,3,2 a long time after the thread started. Putting the wK into check seems pathetic since this gives a total chaos of pins and unpins needed to make this work, but this is deceiving: DE,23,2,2 is possible (not shown). And if one ogles only upon maximizing x, the current record is BDE,25,3,2 (3). The reader is encouraged to find 23 variants with minor defects (or even better without), which should probably be possible.

b) y maximal

A pure y record with standard material allows ten rook variants (see below). In case one also wants to increase x or z simultaneously, HR found a position A,14,6,2 – but he wasn’t the first one (4). Another matrix with A,10,6,3 remarkably was found in a beginners’ tourney (5). The problem by Laszlo Apro, *Illustrierter Beobachter*, 9.4.1932 (A,7,6,3, not shown) is also notable. Does anyone manage 11 different mates without „cheating” (see below) or more than six mates for more than one piece unstalemated (z>2)?

c) z maximal

Although four movable figures are probably the maximum under the condition you also like to maximize x (a double unpin allows A,8,2,4 – not shown), sacrificing a knight against a pawn easily gives A,7,2,7 (6). The reader is invited to repair the blemish that most moves don't parry the threat, or to ruthlessly up the ante with a BC/D/E type record.

2. Piece records

HR suggested to only count the moves of a single black piece (i.e. ?,x,y,\$, where it is most convenient to directly replace \$ by the piece symbol – note that nothing speaks against mobilizing other pieces by the key). x or y or both may get maximized.

a) King

A maximum is shown by 7 with A,5,1,K. 8 shows a star flight A,4,4,K, which can easily be varied to A,5,4,K (Robert G. Thompson, *The Problemist Fairy Chess Supplement* 1932), although 8 looks a bit more esthetical. This probably also yields the maximal y.

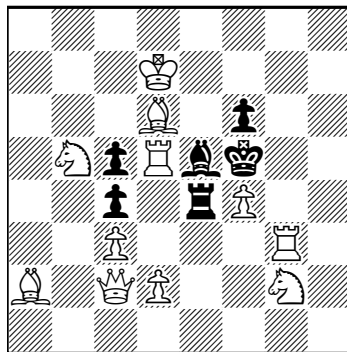
b) Queen

Obviously, you can only have one variant – not much fun! Problem 9 was built ad hoc and has two solutions and two tries, both phases showing A,1,1,Q. The bored fairy chess friend may pin the queen by a N, followed by a Q unpin interference and either a neat double check on the poor king's crown, or QxQ#. (Pure mechanics sets the limit to ?,27,?,Q resp. ?,8,8,Q.)

c) Rook

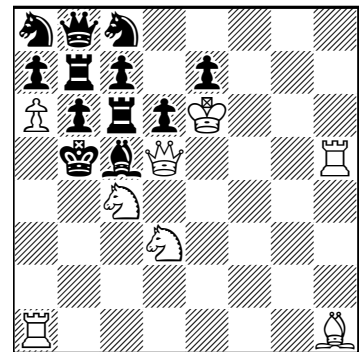
The whole rook cross 10 with A,14,6,R can be done even as a miniature D,14,6,R or, with a bit of cheating, B,14,7,R resp. D,14,7,R (all not shown). A maximum of unique variants A,10,10,R was already done in the Stone Age (Adolph J. Fink, *Pittsburgh Gazette Times*, 5.7.1914), the better looking 11 by record specialist Morse easily can be upped

(5) A. Mangiaracina
Il Problema, 1933



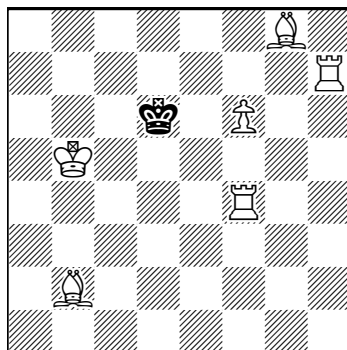
(11+6) 1.Rd3! #2

(6) Hauke Reddmann
Mat Plus Forum, 2020



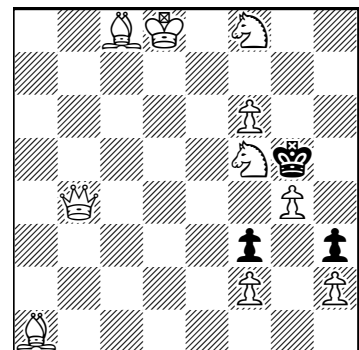
(8+12) 1.Sxb6! #2

(7) W. W. Kusmitschew
Schachmat. Kompos., 1997



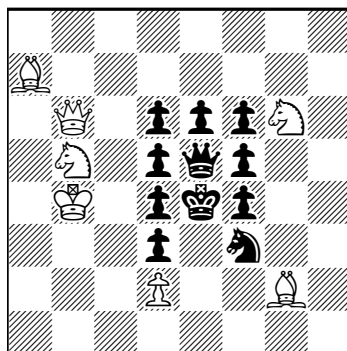
(6+1) 1.f7! #2

(8) Arthur Harth
Northwest Chess, 1975



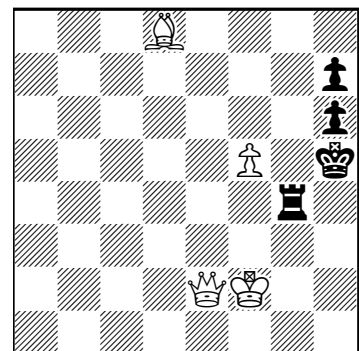
(10+3) 1.Sd4! #2

(9) Hauke Reddmann
MatPlus Forum, 2020



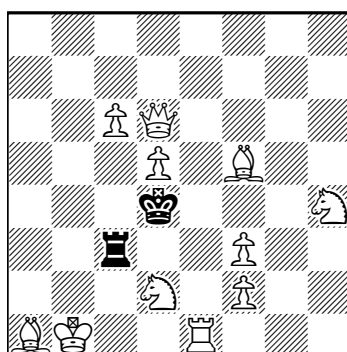
(7+11) 1.Qxd6! 1.Sxd4! #2

(10) G. Rol (after J. R. Morse)
Mat Plus Forum, 2020



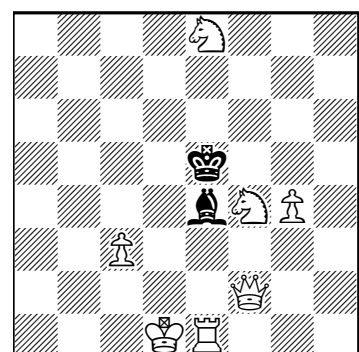
(4+4) 1.Kf3! #2

(11) Christopher J. Morse
Financial Times, 1973



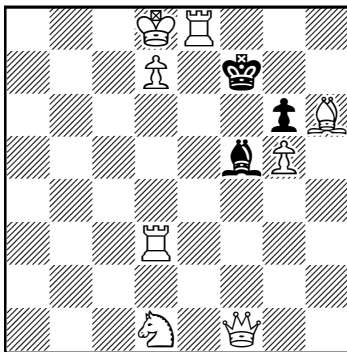
(11+2) 1.Kb2! #2

(12) Hauke Reddmann
Mat Plus Forum, 2020



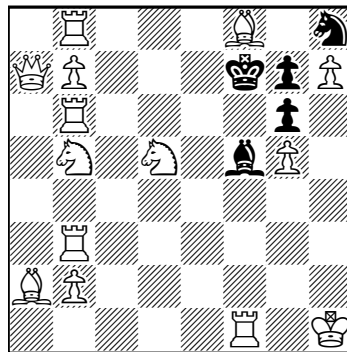
(7+2) 1.Ke2! #2

(13) Hauke Reddmann
Mat Plus Forum, 2020



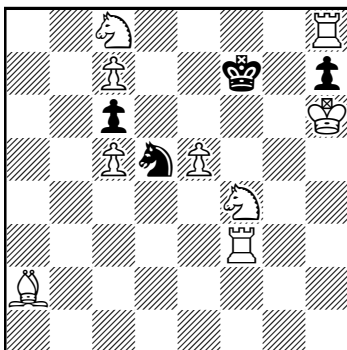
(8+3) 1.Sf2! #2

(14) Jacques Rotenberg
Mat Plus Forum, 2020



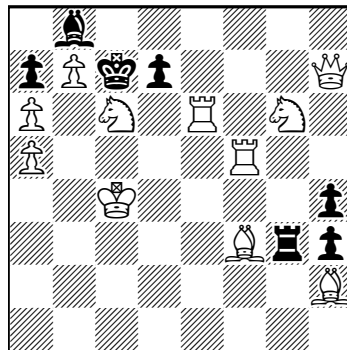
(14+5) 1.Sf6! #2

(15) J. L. Bailey
Good Companion Folder, 1916



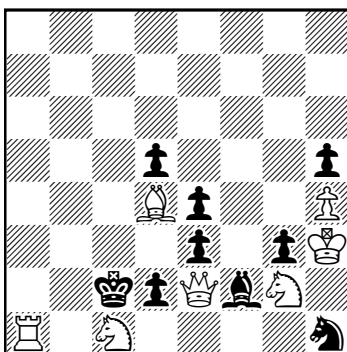
(9+4) 1.Rb3! #2

(16) H.Reddmann (v.J.Rotenberg)
after J. Albarda, M.P.Forum, 2020



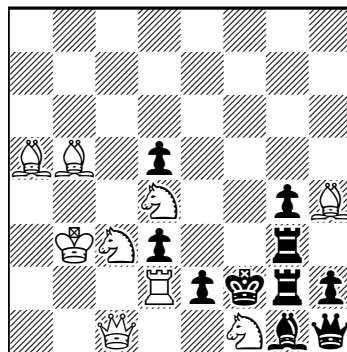
(11+7) 1.Se7 #2

(17) J. R. Neukomm
L'Italia Scacchistica, 1924



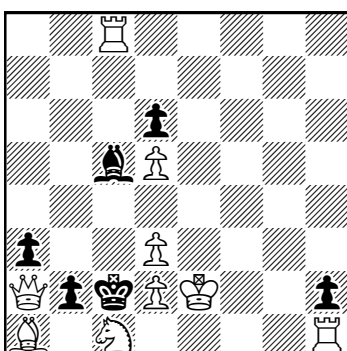
(7+9) 1.Qxe3! #2

(18) J. Rotenberg (a. H.Reddmann)
Mat Plus Forum, 2020



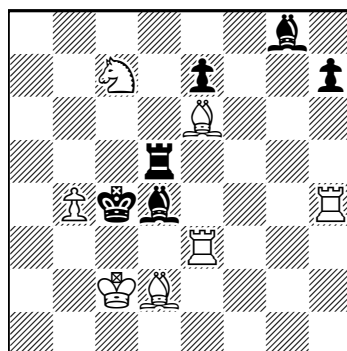
(9+10) 1.Rxd3! #2

(19) Hauke Reddmann
Mat Plus Forum, 2020



(9+6) 1.Qxa3! #2

(20) Jacques Rotenberg
Mat Plus Forum, 2020



(7+6) 1.Bg4! #2

to B,11,11,R with an additional battery, as A. Buchanan and JR found independently (not shown). As usual, dualistic versions could increase x (see thread).

d) Bishop

A complete bishop cross A,13,3,B can be done easily (12). Maximizing y instead, the 13 with A,6,6,B astonishingly stayed unanticipated. (Well, only record-wise, see the Apro problem mentioned above, which also shows A,6,5,B. Or HR didn't search enough.) The unbelievable 14 with B,7,7,B squeezed out another B variant of the matrix (plus one of the P).

e) Knight

The double maximum was found about one second after the Big Bang (with even two perfectly working matrices, horizontal or diagonal). From tons of problems only the first known 15 with A,8,8,S was chosen; a better economy is easily possible (see thread).

f) Pawn

This undoubtedly yields the most fascinating and complex problems of this article. The patented scheme for a duel BP4 against knight already was done by Albarda. Again HR independently found the same matrix 16 with A,4,4,P and merely added the initial stalemate. (Woe the fat stinker on f5 only needed to avoid a dual!) JR fine-tuned the result and added some tries fitting nicely into the problem. But this is not the pawn maximum yet, after all H. W. Bettmann, *La Strategie* 1910-1912, already showed all six promotions Q/S of a single pawn (with five different mates and no initial stalemate, that is). HR's first remotely correct try largely stole (unknowing, as always) from the 17 (no stalemate either, but "White to play", three mates). It was finalized by JR: 18, BE,4,4,P. (E because of the silly exf1B?.) As usual the old rule holds: If you have to construct with a sledgehammer, your matrix sucketh. Thus later HR found a simple construc-

tion 19 with E,5,4,P. (E because of the even sillier b1S?? or bxc1R??, which not even defend against the threat Qxb2, but we are stern today.)

3. Helter & Skelter

JR suggested $?x,y,\$$ records where x is the natural maximum for the piece $\$,$ and either y or economy is maximized. Most already were mentioned, but he and HR gave some additional ones (not shown). As a neat puzzle the reader shall find a position for (the) one Q variant as a miniature – it’s tricky! (Other current record holders for the other pieces were already mentioned above: K5, R14. Further B7, S8, P4 can be done with 7,6,7 pieces, respectively – not shown.)

JR also suggested that Black is not stalemated but merely gets a lot of additional moves with respect to the set play. (The Shinkman problem likewise could get this treat by replacing the B with a Q, probably the maximum again.) His $A,n=23$ (20) resp. $B,n=24$ (not shown) surely can be topped (HR did a very gruesome – moreover some moves produce quasi-duals – with 28 added moves, not shown), and I would expect records already have been tried in the White-to-play genre.

4. Onward ho!

Anybody finding a new record is encouraged to post it on MPF into the epic thread – of course only after publication elsewhere, if inclined so. The thread is also a good destination to report corrections, additions (no chance to check all 500+ problems with stalemate removal on the Albrecht alone!) and anticipations.

This article is a mop-up of an epic thread on the MatPlus Forum. Almost all problems not shown explicitly can be found in the epic thread: <https://bit.ly/3mRUVMI>

“El espejo”, an original rebus problem for solving

Redacción

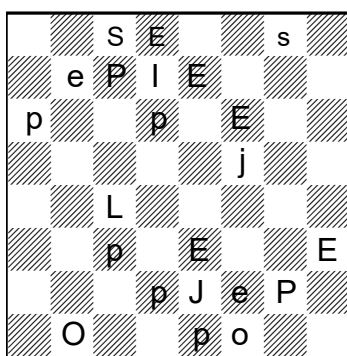
In a new intercontinental joint effort, the rebus wizards from Ukraine and Canada have sent in a problem based on an entirely new, and highly genre-specific, concept that we are most pleased to offer here for solving.

Diagram 1a is perfectly mirrored to yield its twin 1b. One would, in principle, expect that the same letters would stand for the same units in both solutions, but the composers, with great skill, are here to remind us that this is not necessarily so.

After solving the problem, we are left wondering whether Alice would still have exclaimed “*Oh, Kitty, how nice it would be if we could only get through into Looking-glass House!*” had she known beforehand of this problem and realised how unexpected everything could become in there.

You can send the solution and your comments to the email address sepa.problemas@gmail.com for the April issue of the bulletin. Mirror, mirror on the wall, who’s the best solver of them all?

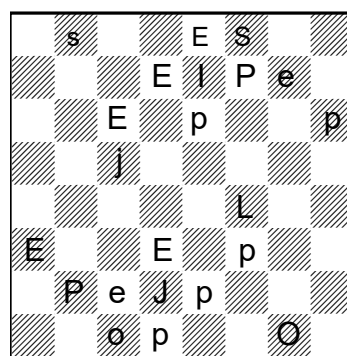
(1a) Andriy Frolkin
 Jeff Coakley
 Nina Omelchuk
 Original



b) reflect left to right

“EL ESPEJO”

(1b)



(11+11)

Each letter represents a different type of piece.
 Uppercase is one colour, lowercase is the other.
 Determine the position and the last move.
 The letter on d7(e7) is a small L, not a capital i.

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.

Five pieces suffice: helpmate triples with a topical under-promotion theme

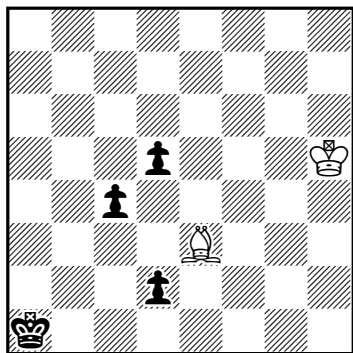
Valery Liskovets - Minsk, Belarus

The following attractive triple has served as the starting point of my present contribution:

(1) Torsten Linß

feenschach, 2015

Dedicated to Thomas Brand



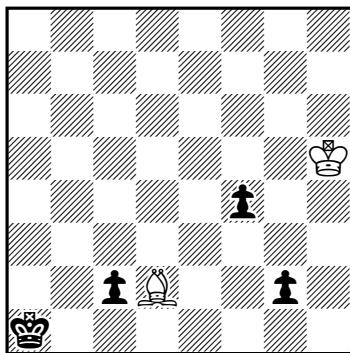
(2+4)

h#6

(2) Andrew Buchanan

Die Schwalbe, 2018

Dedicated to Torsten Linß



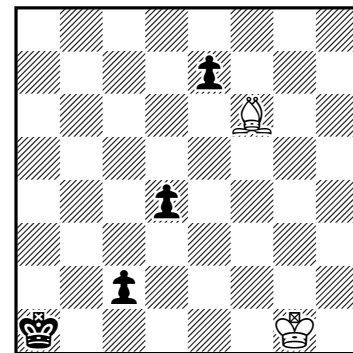
(2+4)

h#6

(3) Andrew Buchanan

Die Schwalbe, 2018

Dedicated to Ph. Schnoebelen



(2+4)

h#6

(1) 1.c3 Kg4 2.c2 Kf3 3.c1=R! Ke2 4.d1=B+ Kd2 5.Bb3 Kxc1 6.Ba2 Bd4#.

(2) 1.f3 Kg4 2.f2 Kf3 3.c1=B! Ke2 4.f1=B+ Kd1 5.Lc4 Kxc1 6.Ba2 Bc3#.

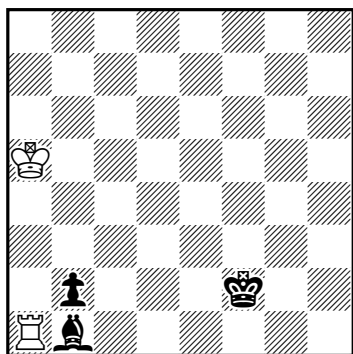
(3) 1.c1=S! Bxe7 2.d3 Kf2 3.d2 Ke3 4.d1=B Kd2 5.Lb3 Kxc1 6.Ba2 Bf6#.

Here we see apparently the first threefold implementation of the theme that is widely known under the name the “*Schnoebelen theme*”: a promoted piece is captured on its promotion square without having moved. It appears most frequently in proof games (where it has been introduced initially) but also in other genres including helpmates (not without controversy). Andrew luckily complemented the R-promotion of 1 by two similarly constructed and distinctly motivated B- and S-promotions of the same pawn. The problems are not twins in common understanding. But they are remarkably homogeneous, what allows me to call them *siblings* (informally, with no rigorous definition of this term).

6 pieces only, super-miniatures, quite economical. Nevertheless, I decided to pose the question: is not it possible to reduce this number? That is, to implement the same theme in the challenging *tanagra* form (a task). Easily, although a bit unexpectedly, I’ve managed to answer in the affirmative. Here is the corresponding (R,B,S) triple:

(4) Valery Liskovets

Original

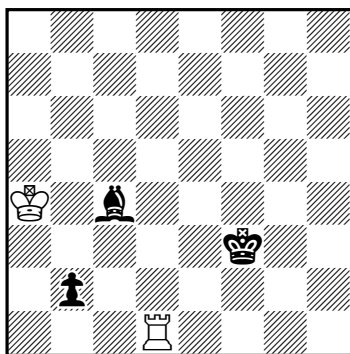


(2+3)

h#4

(5) Valery Liskovets

Original

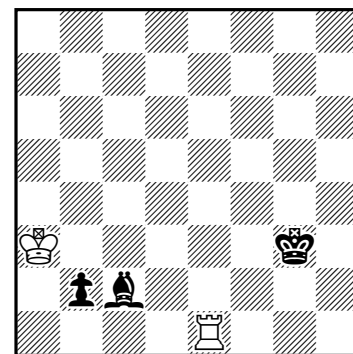


(2+3)

h#4

(6) Valery Liskovets

Original



(2+3)

h#4.5

(4) 1.Bd3 Kb4 2.b1=R+! Kc3 3.Ke1 Kxd3 4.Kd1 Rxb1#.

(5) 1.Ke2 Ra1 2.b1=B! Kb4 3.Kd1 Kc3 4.Be2 Rxb1#.

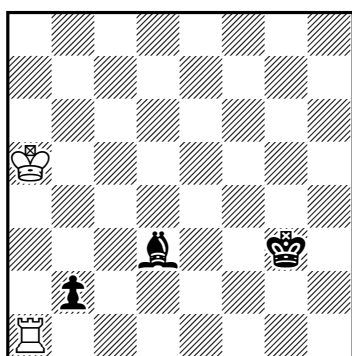
(6) 1...Ra1 2.b1=S+! Kb2 3.Kf2 Kxc2 4.Ke1 Kd3 5.Kd1 Rxb1#.

Again we see three distinct under-promotions followed by their captures “sur place”. The components 4–6 are fairly uniform, as well. However, this tanagra triple is noticeably weaker than the initial sample 1–3 in several respects including the length, diversity and quality of the solutions and also the “weights” of the pieces. Such is the price of the record implementation. There is one advantage, *ideal mates*. Moreover, siblings 5 and 6 exhibit the familiar *Maslar theme* (the clear long maneuver started with the critical move 1...Ra1).

Deliberately, for a greater diversity, all officers are placed distinctly (there was some choice). In the opposite direction, sacrificing the quality of the solution, we may try to transform 4–6 so as to bring the positions as close to each other as possible. I’ve succeeded even up to a twin-like form. Namely, the sound tanagra 7 consists of 3 extended, two-step, twins that implement Schnoebelen promotions into rook, bishop and knight. *Three-in-one!*

(7) Valery Liskovets*Original*

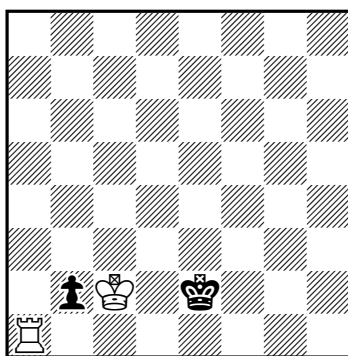
Dedicated to Andrew Buchanan



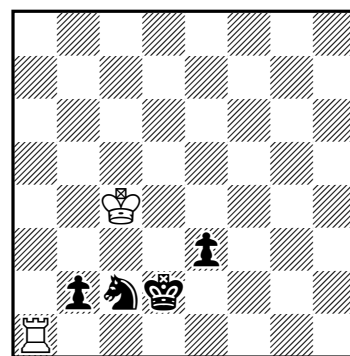
(2+3) a) diagram h#4
 b) bBd3→e2, wRa1→d1
 c) bBd3→c2, wKa5→a3

(8) Valery Liskovets*SuperProblem, 2021*

Version



(2+2/3) b) +bBc4 h#3

(9) Valery Liskovets*SuperProblem, 2021*

(2+4) b) bPe3→d3 h#3

(7) a) 1.Kf2 Kb4 2.b1=R+! Kc3 3.Ke1 Kxd3 4.Kd1 Rxb1#; b) 1.Kf2 Ra1 2.b1=B! Kb4 3.Ke1 Kc3 4.Kd1 Rxb1#; c) 1.b1=S! Kb2 2.Kf2 Kxc2 3.Ke1 Kd3 4.Kd1 Rxb1#.

Still the mates are *ideal*. However, in general the solution of the triplet 7 is more degraded in comparison with the siblings 4–6: additional repetitions of moves including two keys have appeared whereas bB’s moves and one of two instances of the Maslar theme have disappeared. So, both related triples possess their own advantages.

Now, restricting ourselves to conventional twins and not necessarily adhering to the 5-piece limit, we may proceed in order to combine pairs of distinct Schnoebelen under-promotions of a pawn. For two pairs (R,B) and (B,S), I’ve recently made this successfully using the same matrix; see 8 and 9.

(8) a) 1.b1=R! Kc3 (tempo) 2.Ke1 (Kd1?) Kd3 3.Kd1 Rxb1#;

b) 1.b1=B+! Kb2 (tempo) 2.Kd1 Kc3 3.Be2 Rxb1#.

(9) a) 1.b1=B! Kb3 (Kc3?) 2.Kd1 Kc3 3.e2 Rxb1#; b) 1.b1=S! Kb3 2.Kc1 Ka2 3.d2 Rxb1#.

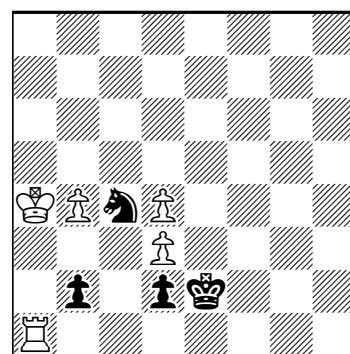
Two remarks.

1. Problems 8 and 9 could have easily been transformed into the Neyman type instead of the twinned one. However, I believe that in the case of a single thematic pawn, twins represent Schnoebelen’s paradox more convincingly and spectacularly than multiple solutions. A strict choice every time; there should exist no successful alternative promotion.

2. Both siblings jointly exhibit one more economy record in this theme: 3-move implementations of all under-promotions (repre-

(10) Valery Liskovets*SuperProblem, 2021*

Version



(5+4) zero position h#3
 a) wKa4→c3
 b) bPd2→e3
 c) bSc4→c2

sented even twice for the B-promotion).

The 3rd pair of promotions (R,S) is more formidable for realization. I did compose such a twinned problem as well, however not a miniature. It was published simultaneously with **8** and **9** at the popular Russian chess problem website *SuperProblem*. Instead of that problem, I represent here its extended version **10** enriched by a B-promotion. Again “three-in-one” but implemented now on a more regular twin construction and stipulated h#3.

(10) a) 1.b1=R! dxc4 2.Ke1 (Kd1?) Kd3 3.Kd1 Rxb1#; b) 1.b1=B! Kb3 2.Kd1 Kc3 3.e2 Rxb1#; c) 1.b1=S+! Kb3 2.Kd1 Ka2 3.Kc1 Rxb1#.

In general, this *full triple Schnoebelen theme* (or task) deserves to be developed further including combined promotions of distinct pawns.

Novedad bibliográfica

Redacción



Peter Gvozdjak nos anuncia la reciente publicación del libro *Uri Avner: Close Encounters with the Chess Pieces*, dedicado al gran maestro israelí (13/1/1941 - 10/6/2014), cuatro veces vencedor del torneo mundial de composición (*World Chess Composition Tourney* – WCCT) —tres veces en la sección de ayudados y una en la sección de fantasía—, y editado por Raffi Ruppin y Jacques Rotenberg. La obra recopila una selección de las mejores composiciones del autor —13 mates directos en dos jugadas, 15 mates en tres, 3 en más jugadas, 39 ayudados, 52 inversos y 35 problemas de fantasía—, con detallados comentarios a cargo de Kjell Widlert.

Se pueden consultar las páginas de muestra en la dirección <http://fidealbum.com>. El precio del libro es de 19,90 euros más los gastos de envío, que en el caso de España son 4,20 euros.

Para pedidos, consulta sobre medios de pago —transferencia bancaria, paypal, western union...—, etcétera, se ruega contactar con Peter Gvozdjak —peter.gvozdjak@gmail.com—.

SEPA 2022 Tourneys

SEPA organizes the following chess problem jubilee tourneys for 2022:

#2 (single phase) informal tourney: Jubilee José Antonio López Parcerisa 80

Problems with free theme. Originals must be sent before August 31, 2022. The director of the tourney is Imanol Zurutuza and the judge is Gérard Doukhan. Originals should be sent to the email address imanol.zurutuza@outlook.es and will be published in the bulletin Problemas. No more than two entries per author per issue (including joint works).

#2 (multiphase) informal tourney: Jubilee Miguel Uris 60

Problems with free theme. Originals must be sent before August 31, 2022. The director of the tourney is Luis Gómez and the judge is Miguel Uris. Originals should be sent to the email address gomezpalazon@gmail.com and will be published in the bulletin Problemas. No more than two entries per author per issue (including joint works).

#3 informal tourney: Jubilee José Antonio Coello 80

Problems with free theme. Originals must be sent before August 31, 2022. The director of the tourney is José A. Garzón and the judge is José Antonio Coello. Originals should be sent to the email address joangarro@telefonica.net and will be published in the bulletin Problemas. No more than two entries per author per issue (including joint works).

h#2 informal tourney: Jubilee Jordi Breu 95

Chess problem composition tourney of orthodox helpmates in two moves of free theme. Originals must be sent before August 31, 2022. The director of the tourney is Luis Miguel Martín and the judge is Vitaly Medintsev. Originals should be sent to the email address sepa.problemas@gmail.com and will be published in the bulletin Problemas. No more than three entries per author (including joint works).

Arreglos y versiones

Miguel Uris

El problema del diagrama 1 pretende un *reversal* entre el ensayo 1.Af8? [2.Te1#] 1...Ta7! y el juego real 1.Te8! [2.Af8#], todo ello acompañado de un mate cambiado tras 1...Txd6+, del *set play* (o bien del ensayo) al juego real. Pero la obra presenta una segunda solución tras 1.Af6+!?

En la versión corregida (2), llama la atención su mejora en economía: una unidad menos en el total de piezas, y la dama negra ha sido sustituida por una torre negra. Y, pese a que la dama blanca en el juego real ejerce solo como alfil, en el juego virtual protagoniza tres interesantes ensayos (1.Dg2?, 1.Dd1?, 1.De1?), que enriquecen el juego.

En el diagrama 3, podemos ver un trabajo del excelente compositor ucraniano, Aleksandr Mochalkin (1951-1996). La composición plantea un Zagoruiko 3x2 (reducido, 5 mates), combinado con un Salazar doblado, todo ello desarrollado a través de los ensayos 1.Ac6? y 1.Ab5?, con 1.dxc7! como clave en el juego real, y con 1...Cxc2 y 1...Cxc4 como defensas temáticas. Desafortunadamente, el problema tiene una segunda solución, 1.Dxg7+!? Rxe4 2.De5#, que lo arruina todo.

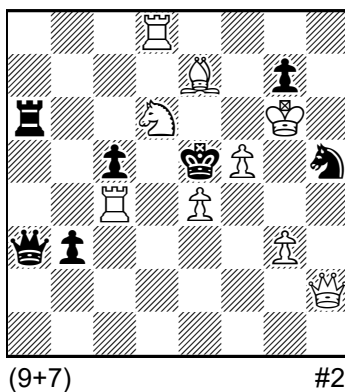
Aunque a priori puede parecer que el contratiempo es de fácil arreglo, que bastaría con que se evitase que el blanco pudiera capturar en g7, la cosa no es tan sencilla. Se da la circunstancia de que en el ensayo 1.Ac6? la amenaza es, precisamente, 2.Dxg7#.

Un recurso para arreglar este buen problema puede encontrarse si se procura al rey negro una fuga futura, para cuando haya ido a e4, tras 1.Dxg7+. La casilla mejor candidata para esto es f3. Para ello, se deberá cubrir d3 de forma distinta a con un PBe2, ya que este último también fiscaliza f3, favoreciendo la doble solución. Se guardará d3 con el CBa4, situándolo en c1, y su antigua función la realizarán dos peones blancos. Con eso, y unos necesarios ajustes más, el problema queda reparado (4).

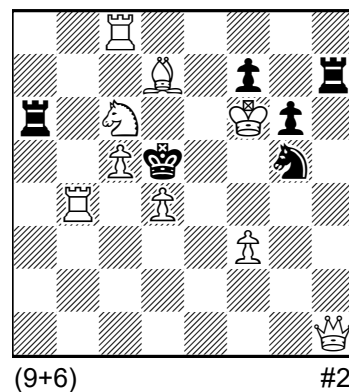
En el problema 5, se pretende un bloqueo tras 1.Ta3!, derivando en dos posibles variantes, a las que el blanco responde en la misma casilla (a4), con diferentes piezas: 1...b4 2.Ca4 y 1...bxc4 2.Aa4. Pero también se consigue el bloqueo con 1.Ra1!? o 1.Rb1!?

Para reparar el problema, se puede echar mano del recurso de mover toda

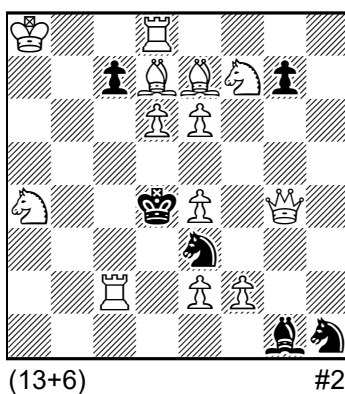
(1) Walter Henke
Wocheupost, 1987



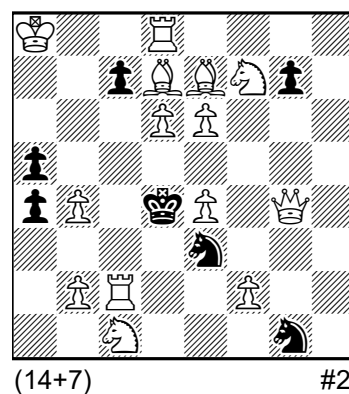
(2) Steven B. Dowd
Kostas Prentos
Versión corregida



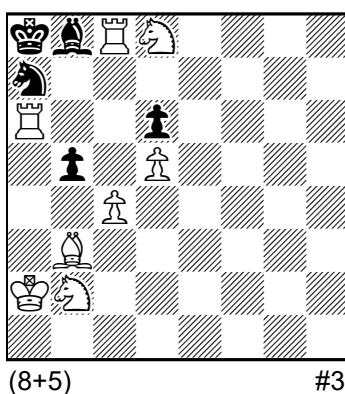
(3) Aleksandr Mochalkin
Mat (Beograd), 1986 (v)



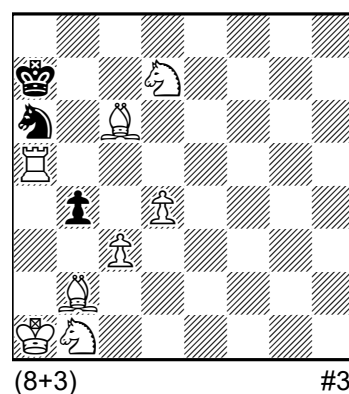
(4) Miguel Uris
Versión corregida



(5) Heinz Brixi
Funkschach, 1926



(6) Steven B. Dowd
Versión corregida

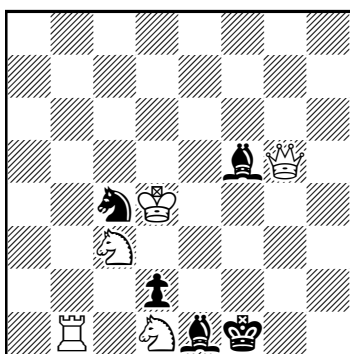


la posición una fila abajo. De esta manera, además de eliminar los dos movimientos del rey blanco que demolían el problema, se puede mejorar la economía —una torre menos en el tablero—, tal como se puede apreciar en el diagrama 6.

Una notable mejora, en su contenido temático, se puede ver en la versión realizada sobre el problema del diagrama 7. En el original, tras la clave, 1.Dg3!, se originan dos variantes: 1...Axb1 2.Dh3+ Rg1 3.Ce2#; 1...Axc3 2.Ce3+ Rf2 3.Tf1#. En la versión de Steven Dowd (8), tras 1.Dc3!, van a ser tres las variantes: 1...fxg3 2.Db2 Ad2+ 3.Dxd2#; 1...Axc3 2.Ce3+ Rd2 3.Td1#; 1...Axl1 2.Db3+ Rc1 3.Ce2#. La sustancial mejora no reside, únicamente, en el hecho de que se ha ganado una variante. Si se observa con detalle la secuencia de las tres variantes, se comprobará que se completa un Zilahi cíclico. Lo cual, en un problema de mate en tres jugadas ortodoxo, resulta muy encomiable.

(7) Vladimir Pachman

Paris-Praga, 1946

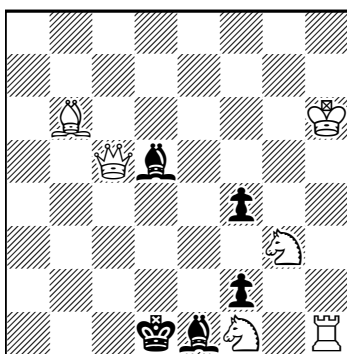


(5+5)

#3

(8) Steven B. Dowd

Versión

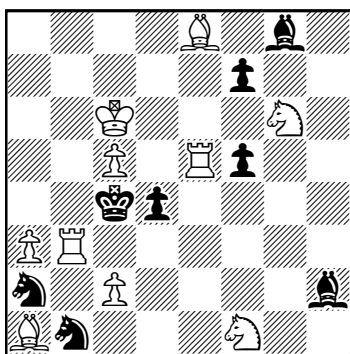


(6+5)

#3

(9) Miroslav Svítek

Hlas L'udu, 1974



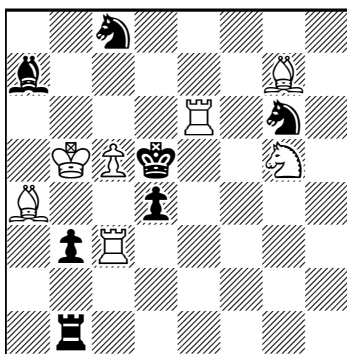
(10+8)

2 soluciones

#2

(10) Miroslav Svítek

Hlas L'udu, 1974 (v)



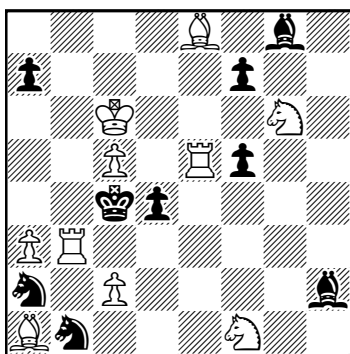
(7+7)

#2

(11) Miroslav Svítek

José Antonio Coello

Versión



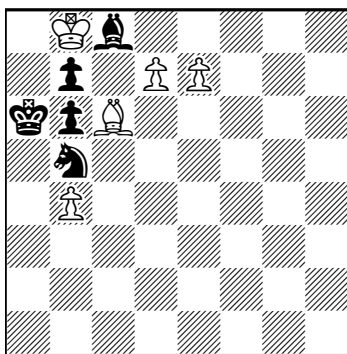
(10+9)

b) a7→g2

#2

(12) Miguel Uris

Original



(5+5)

#2

Un mismo problema puede plantearse y presentarse con más de una estructura o enfoque. Este es el caso del siguiente problema, un tema Mlynka, con tres motivos defensivos: creación de fuga por interferencia de línea, jaque, y guardia directa sobre la casilla de la amenaza. El problema se puede plantear de tres formas diferentes:

En el diagrama 9 se plantea con el formato de dos soluciones. En el 10, de forma más ortodoxa, con una solución y un ensayo. Y, por último, en el número 11, la temática se realiza mediante el uso de gemelos, siendo el ensayo y la solución recíprocos de un gemelo al otro.

Para acabar y aprovechar el solitario diagrama que resta, un pequeño desafío. Conversando, hace ya tiempo de ello, con mi colega Luis Zaragozá sobre varios asuntos de composición, surgió la idea, curiosidad, desafío, o llámesele como se quiera, de intentar realizar temas o temáticas en su mínima expresión económica (aunando cantidad y calidad), como si de un *task* de mínimos se tratara.

Me pareció bonito y entretenido el reto y decidí acometerlo. Escogí, para abrir boca, el tema Balbo. La propuesta a la que llegué, como más económica, puede verse en el diagrama 12.

No obstante, insto a los lectores a intentar una opción más económica, y los invito a que, en caso de conseguirla, me la remitan. Muy gustoso la publicaré en estas páginas, como nuevo récord.

Selección de finales

Pedro Cañizares

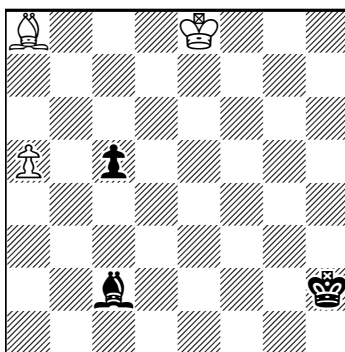
(1) **Alexei A. Troitsky**, 28 *Rijen*, 1925: 1.a6 c4 2.a7 c3 3.Ah1! [3.Af3? Aa4+ 4.Rd8 c2 5.a8D c1D] 3...Aa4+! [3...Ag6+ 4.Re7 c2 5.a8D c1D 6.Dg2#] 4.Rf7! [4.Re7? Ac6! 5.Axc6 c2 6.a8D c1D] 4...Ac6! [4...c2 5.a8D c1D 6.Dg2#] 5.Axc6 c2 6.a8D c1D 7.Da2+ Rg3! [7...Rh3 8.Dg2+ Rh4 9.Df2+ Rg4 10.Ad7+] 8.Dg2+! Rf4 [8...Rh4 9.Df2+ Rh5 (9...Rg4 10.Ad7+)] 10.Af3+ Rg5 11.Dg3+ Rf5 12.Dg6+ 9.Df3+ Rg5 [9...Re5 10.Df6#] 10.Dg3+ Rf5 [10...Rh5 11.Af3+] 11.Dg6+ Rf4 [11...Re5 12.Df6#] 12.Dh6+ Rg3 13.Dxc1 y ganan. Un excitante combate entre los alfiles, precioso.

(2) **Eugenio C. Oñate**, Jub. H. Lommer-65, 1969-70, 1ª mención de honor: 1.h6 Ae4 2.Ae6 [2.h7? Axb7 3.Axb7 Rc3 4.Ra3 Rd4 5.Rxa4 Rd5 6.Rxa5 c5 7.Rb5 c4 8.Ag8+ Rd6 9.Axc4 Rd7 10.Rc5 Rc8; 2.Ra3! <cook AV> 2...Rc3 (2...Ac2 3.h7 Axb7 4.Axb7 Rc3 5.Rxa4 Rd4 6.Rxa5 c5 7.Ag8 Re5 8.Ac4! Rd6 9.Aa6! Rc6 10.Af1) 3.Rxa4 Rd4 4.Ae6 c5 5.Ac8 c4 6.Axb7 c3 7.Ra3] 2...Rc3 3.Ad7! [3.Ac8? Rd4 4.Axb7 Rc5] 3...Rd4 4.Axc6 Ah7 5.Axb7 Rc5 6.Ae4! Ag8+ 7.Ad5! Rxd5 [7...Axd5+ 8.Ra3] 8.h7 Axb7 9.b7 y ganan. Una oda al peón pasado.

(3) **Abram S. Gurvich**, *Izvestiya*, 1929 (v), 1º premio: 1.Ah1! [1.Ac6? Ad2 2.Cg4+ Rf5! (2...Rf4? 3.Cf6) ; 1.Af3? Ad2 2.Ca7 (2.Cg4+ Rf5) 2...Axb4 3.Cc6+ Rf4 4.Cxb4 Rg3; 1.Af1? Ad2 2.Ca7 (2.Cg4+ Rf4 3.Cf6 Axb4 4.Cd5+ Rg3) 2...Axb4 3.Cc6+ Rf4 4.Cxb4 Rg3; 1.Ah3? Ad2 2.Ca7 (2.Cg4+ Rf4 3.Cf6 Axb4 4.Cd5+ Rg3) 2...Axb4 3.Cc6+ Rf4 4.Cxb4 Rg3; 1.Cf3+? Cxf3 2.Axf3 Ad2 3.Ca7 Axb4 4.Cc6+ Rf4] 1...Ad2 2.Ca7 Axb4! 3.Cc6+ Rf4 4.Cxb4 Rg3 5.Cf1+ Rf2 6.Cd2 Cg2! 7.Cd3+ Rg1 [7...Rg3 8.Cf1+] 8.Cf3+ Rxh1 9.Cf2#. Bonito estudio con el clásico mate con los dos caballos.

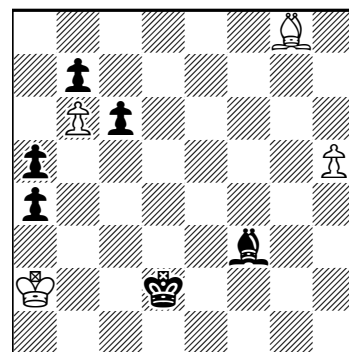
(4) **Vladimir A. Bron**, *Shakhmaty v SSSR*, 1950, 1º premio: 1.h5! Cxg5+ [1...Rg7 2.h6+ Rh7 3.Rf6 Ch4 4.Ce2 Ac6 5.Cf4 Ae8 6.Ac2] 2.Rf6 Ce4+! [2...Rh6 3.hxg6 Ac6 4.g7 Ch7+ 5.Axb7 Rxh7 6.Rf7 Ae8+ 7.Rf8; 2...Cf3 3.hxg6+ Rh6 4.g7] 3.Cxe4 [3.Axe4? Axe4 4.Cxe4 gxh5] 3...gxh5 4.Cg5+ Rh8! [4...Rh6 5.Cf7#; 4...Rg8 5.Aa2+ Rf8 (5...Rh8) 6.Af7!] 5.Aa2! [5.Rf7? Ad5+! 6.Rf8 h4] 5...Ab7 [5...h4 <main> 6.Rf7! h3 7.Rf8 h2 8.Cf7+ Rh7 9.Ab1+ Ae4 10.Axe4#] 6.Rf7! Aa6! [6...Ac8 7.Rf8

(1) **Alexei A. Troitsky**
28 *Rijen*, 1925



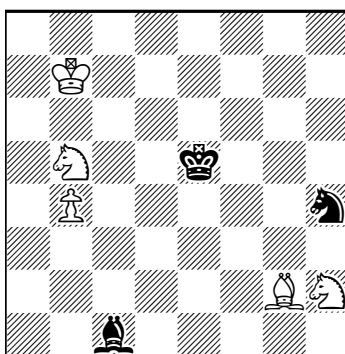
(3+3) +

(2) **Eugenio C. Oñate**
Jub. H. Lommer-65, 1969-70
1ª mención de honor



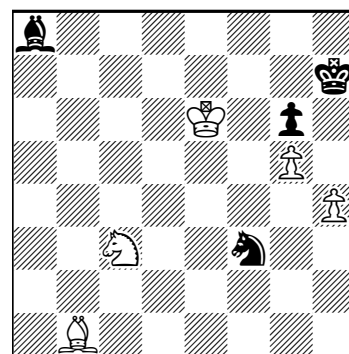
(4+6) +

(3) **Abram S. Gurvich**
Izvestiya, 1929 (v)
1º premio



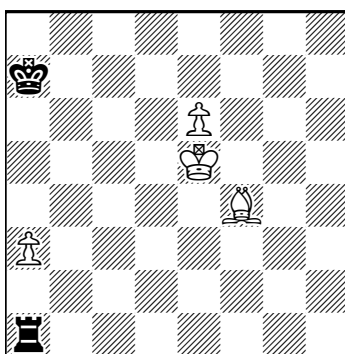
(5+3) +

(4) **Vladimir A. Bron**
Shakhmaty v SSSR, 1950
1º premio



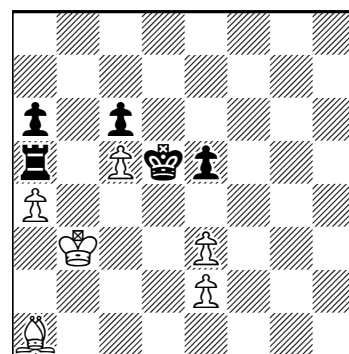
(5+4) +

(5) **Hermann K. Mattisons**
Rigasche Rundschau, 1914



(4+2) +

(6) **Devis R. Godes**
Vecherny Novosibirsk, 1963
2º premio



(6+5) +

Af5 8.Ag8] 7.Rf8 Ad3 8.Ag8! [8.Ae6? h4 9.Ag8 Ag6 10.Ah7 Ah5!] 8...Ag6 9.Ah7! Axb7 10.Cf7#.
Un magnifico ejemplo de mate con un caballo solitario.

(5) **Hermann K. Mattisons**, *Rigasche Rundschau*, 1914: 1.Ae3+ [1.e7? Te1+ 2.Rf6 Txe7 3.Rxe7 Ra8; 1.Rf5? Te1 2.Ae5 Tf1+ 3.Rg6 Tf8; 1.Ad2? Th1; 1.Re4? Th1] 1...Rb7 2.e7 Txa3 [2...Te1 3.Re4] 3.Aa7! Ta1 [3...Rxa7 4.Rd4 Ta4+ 5.Rd5 Ta5+ 6.Rd6 Ta6+ 7.Rd7; 3...Ta2 4.Rf4 Te2 5.Ae3] 4.Rf4! [4.Re4? Rxa7; 4.Ae3? Ta8] 4...Tf1+ [4...Te1 5.Ae3; 4...Ta4+ 5.Rf5 Ta5+ 6.Rf6 Ta6+ 7.Rf7] 5.Af2! Txf2+ 6.Re3! Tf1 7.Re2 y ganan. Un ejemplo muy elegante del Tema Saavedra.

(6) **Devis R. Godes**, *Vecherny Novosibirsk*, 1963, 2º premio: 1.e4+ Rxc5 2.Ac3 Rb6 3.Ae1! [3.Ad2? Tc5 4.Ae3 Ra5] 3...Tc5 [3...c5 <main> 4.Af2 Rc6 5.Ra3 (5.Ah4? c4+ 6.Rb4 Tc5 7.Af2 a5+ 8.Rc3 Rd6 9.Axc5+ Rxc5 10.e3 Rd6 11.Rxc4 Rc6) 5...Rb6 6.Ah4 Rc7 7.Ag5!] 4.Af2 Ra5 5.Ae3! [5.Axc5?] y ganan. Un uso extremadamente sutil del *Zugzwang*.

Phantom castling 👻 in Chess960

Sophie He - Hong Kong

Andrew Buchanan - Singapore

Abstract

This article explores a silly but new and compositionally fruitful interpretation of phantom castling. Except for the reprint **1**, all problems are originals jointly composed by the two authors.

The origins of phantom castling

Once upon a time, the British retro enthusiast Mark Thornton wrote to the noted chess historian Edward Winter to ask about “castling with a phantom rook”^[1]. This is where a rook has been removed from the board prior to an odds game, but the odds-giver still castles on that side anyway. One has to wonder: did someone who didn’t need the rook to win really not have a fair chance without this trick? Or was it just to mess with their opponent’s head?

This kind of castling brings us glee, but there’s also pathos: the forlorn king goes through the sad motions of dancing alone, all unaware that his tango partner is now a spectral replica...

“Phantom castling”^[2], as Mark termed it, reminds us of the medical term “phantom limb”. So we’re going to adopt it as a general term for castling with an imaginary rook. Getting into the “spirit” of the thing, we’ll denote such castling in this article with the canonical ghost emoji: e.g. 0-0👻, available in usual font sizes at <https://emojipedia.org/ghost/>. But if you haven’t got access to this graphic, you can write e.g. “0-0-0pc” instead.^[3]

A bunch of existing joke compositions are already based around odds-game phantom castling. (One fun example is by John Beasley, *Variant Chess* 2010^[4].) There is however a technical difficulty with all of these compositions:

ARTICLE 3.8.2 OF THE FIDE LAWS^[5]:

[CASTLING] IS A MOVE OF THE KING AND EITHER ROOK OF THE SAME COLOUR[...]

So, sadly, castling does require an actual rook to move. And since playing with odds isn’t covered by FIDE Laws, we’re not going to consider the prior art further. We have a new, more absurd application of phantom castling! One that is fully compliant with FIDE Laws!

Wait, how do castling rights work?

The starting point is a diagramless joke problem by one of us:

(1) **Andrew Buchanan**. *Retros mailing list* 3/1/2019.^[6] Add a knight and a king of each colour to an empty board so that (with White to move) there is a unique sequence of moves to draw by repetition in 4.0 moves.

Clearly, some pieces must shuffle back and forth, but how could this be made unique, even with a check or two?

Well, if you read the rest of Article 3.8.2 carefully:

- 3.8.2.1. THE RIGHT TO CASTLE HAS BEEN LOST:
 3.8.2.1.1 IF THE KING HAS ALREADY MOVED, OR
 3.8.2.1.2 WITH A ROOK THAT HAS ALREADY MOVED.

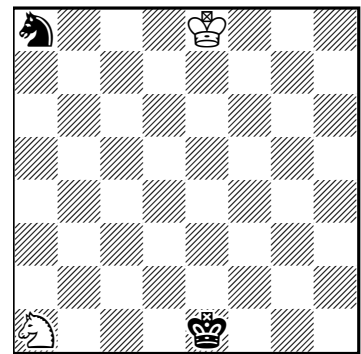
According to this, one does NOT lose castling rights with a rook that was captured on its home square! This is underscored by 9.2.2.2, concerning draw by repetition.

9.2.2.2: [POSITIONS ARE NOT THE SAME IF] A KING HAD CASTLING RIGHTS WITH A ROOK THAT HAS NOT BEEN MOVED, BUT FORFEITED THESE AFTER MOVING. THE CASTLING RIGHTS ARE LOST ONLY AFTER THE KING OR ROOK IS MOVED.

So castling rights are what matters for a draw by repetition, not whether it's possible to castle. That means with $wKe1$, White may enjoy the right to castle queenside, even if they can't actually castle because of the lack of a rook. So does a king on its home square have the right to castle? Well here we profit from the Castling Convention^[7], which (paraphrased) states that if we are uncertain, we may assume that a castling right remains for purposes of forward play.

So in the diagram to the right, we may assume that both original queenside rooks were captured without moving, and that neither king has moved. Castling rights remain and the kings cannot move without losing those rights, creating a different position and preventing repetition. Each knight has only one legal move that does not deliver check, so the unique solution is: 1.Sb6 Sb3 2.Sa8 Sa1 3.Sb6 Sb3 4.Sa8 Sa1=

(1) Solution



(2+2)

The full insanity revealed

But we are only halfway to madness - let us complete our journey.

Draw by repetition is fine but rather narrow. Is there any other “practical” application of phantom castling rights in orthodox chess? Well, yes - if you consider Chess960 to be orthodox, which it nearly is. This increasingly prominent over-the-board variant is already covered in FIDE Guidelines.

Let's contemplate problem 2 on the next page. Suppose that we tell Jacobi that this is a regular Chess960 proof game. Then it will happily respond: “No exact solution”. So what’s going on?

Reading the relevant FIDE Guidelines (included with the Laws) reveals Sophie’s bonkers concept:

II.3.1: [CASTLING IN CHESS960 IS] A MOVE BY POTENTIALLY BOTH THE KING AND ROOK IN A SINGLE MOVE

Well, “potentially” indicates that it's possible that the move is NOT with both the king and rook. And indeed, II.3.2.3 and II.3.2.7.2 corroborate this:

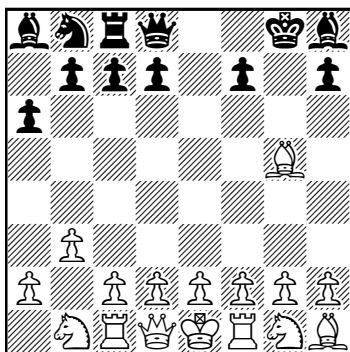
II.3.2.3: [CASTLING MAY BE PERFORMED WITH] KING-MOVE-ONLY CASTLING: BY MAKING ONLY A MOVE WITH THE KING.

II.3.2.7.2: IN SOME STARTING POSITIONS, THE KING OR ROOK (BUT NOT BOTH) DOES NOT MOVE DURING CASTLING.

So castling with a phantom rook, which was captured before it moved, is legal in Chess960, provided that the rook started on d1/f1 (if White) or d8/f8 (if Black)! The starting square of the king is more flexible, but it castles to c1/g1/c8/g8 as usual, and can only phantom-castle on both sides if it starts on e1/e8.

With that in mind, the solution to 2 is easily found. White’s position shows the initial game array to have been BNRQKRNB. White has made four captures in five moves, and the first move was

(2) Sophie He
 Andrew Buchanan
 Original



(16+12) Chess960 ☹ PG 5.0

clearly 1.b3, so the other captures must have been Bxg7, Bxf8, Bxe7, and Bxg5 in that order. Black's knight is missing, so it took three moves to get to g5 to be captured, and it can't have played Nf6 on the first move, or it would have obstructed the bishop. So the solution is 1.b3 a6 2.Bxg7 Nf6 3.Bxf8 Ne4 4.Bxe7 Ng5 5.Bxg5 and finally 5...0-0☹!, the phantom castling exploiting the loophole.

Jacobi's negative result means that any solution must contain phantom castling. That can only take place on Black's 5th move - until then f8 is occupied or attacked. So if we retract 5...0-0☹, we can try Jacobi on PG in 4.5. It gives a second candidate solution: 1.b3 a6 2.Bxg7 Sf6 3.Bxf6 Rg8 4.Bxe7 Rg5 5.Bxg5 0-0☹? In this, Rf1 moves to g5 to be captured there. But in moving the rook, Black kingside castling rights were lost, as usual. So there would be no phantom castling possible in this clean try.

We classify this problem as HC+ ("Human-Computer Proved"), as the solution combines simple but rigorous human reasoning with standard computer-solving.^[8]

The rest of this article explores Sophie's idea further.

The Lifecycle of a Joke

Phantom castling forms part of a long tradition of exploiting silly holes in the rules, including Staugaard castling, Bosma checks, promotion into foreign pieces, rotating the board etc.^[9] Typically these start off as a joke: with a simplistic position and an infeasible stipulation, the solver suspects a trick and then must guess it. Guessing may be the hard part, but it's a lot easier if the solver has encountered the idea before - there are only a few fundamental chess jokes to go round.

Then someone decides to add more interesting chess. That's great, but the risk is that solvers can no longer suspect and guess the joke. The joke is formalized and declared in the stipulation as a condition.

Here we think there are two related but different fairy conditions at work. The first already exists:

ODDS-GAME CASTLING. A king castles without a rook in an odds-game. Odds-games have a long tradition in times when it was harder to find an opponent of the same skill level. As discussed, this rides roughshod over current FIDE Laws. We don't really have anything new to say about this one, we just define it for contrast.

And here's the new one defined for the first time:

PHANTOM CASTLING RIGHTS (AKA: ☹): Castling rights continue to exist with a missing rook, as long as the king and missing rook have never moved. This can happen as a result of (1) rook capture in orthodox or fairy formats (2) rook odds in odds-chess. This is consistent with a (perhaps) over-literal reading of the FIDE Laws. In orthodox chess, and in almost all fairy variants, there is no possibility of actually castling.

However, in Chess960 as discussed, the stars may be right for phantom castling to be actually played, if a rook on the d-file or the f-file was captured without moving. This involves following the Chess960 protocol for castling to the letter; by moving the king to the c-file or e-file respectively, assuming it doesn't castle out of, through, or into check. The rook does not move, so it doesn't matter that it's not there.

No chess program has yet implemented this silly loophole. If it came down to an arbiter's decision in an official Chess960 tournament, they'd doubtless rule against it.^[10] But as problemists, it is our honour-bound duty to create problems for FIDE. If we see a potential loophole in the rules, we're absolutely going to explore it!

Full computer validation is not possible today. We use Jacobi for co-operative stipulations. For others, since our problems so far do not rely too heavily on the Chess960 game array, we adapted the positions with care to infer results from Popeye v4.87 or Syzygy. For example, this allows us to

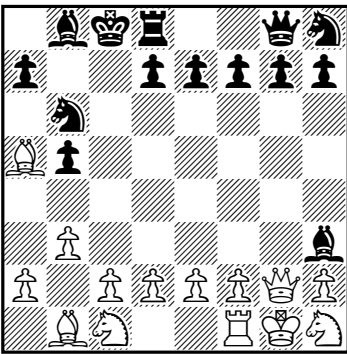
eliminate the possibility of orthodox cooks. We then take an ad hoc but systematic approach to determine how we can indirectly validate the implications of phantom castling. As a result of this process, we feel our problems can be reasonably described as HC+ (“Human-Computer Proved”), with the exception of **1** and **9**. If you do find any lurking issues, please let us know.

More examples

So with the technical details out of the way, let's look at some more phantom compositions for solving. Solutions are at the end of the article.

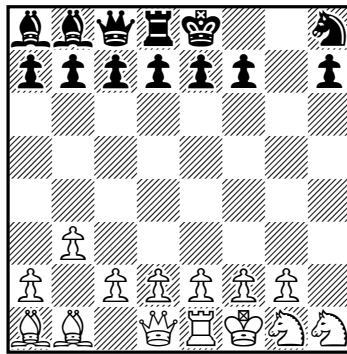
First, some more proof games:

**(3) Sophie He
Andrew Buchanan
Original**



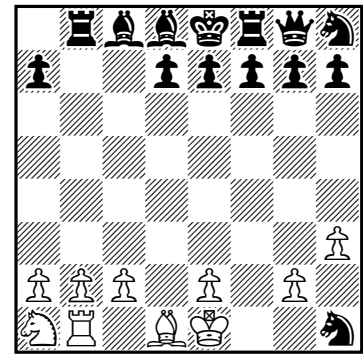
(14+14) Chess960 ☹️ PG7.5

**(4) Sophie He
Andrew Buchanan
Original**



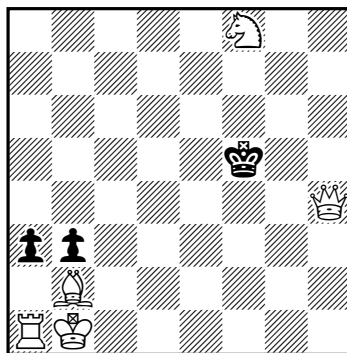
(14+13) Chess960 ☹️ PG7.5

**(5) Sophie He
Andrew Buchanan
Original**



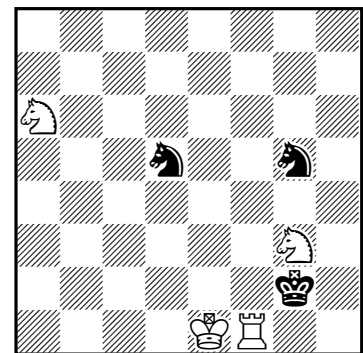
(10+14) Chess960 ☹️ PG8.5 exactly

**(6) Sophie He
Andrew Buchanan
Original**



(5+3) Chess960 ☹️ #2

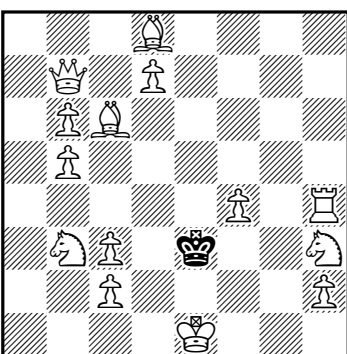
**(7) Sophie He
Andrew Buchanan
Original**



(4+3) Chess960 ☹️ Win

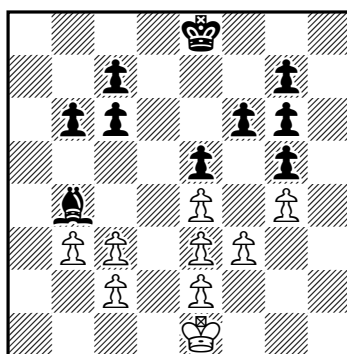
Aside from proof games, let's explore how this condition can work in other retro and forward problems. As you can see, Chess960 ☹️ has a broad-reaching scope:

**(8) Sophie He
Andrew Buchanan
Original**



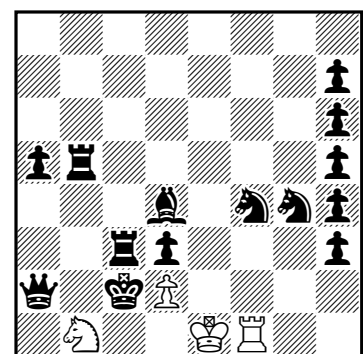
(14+1) Chess960 ☹️ #3

**(9) Sophie He
Andrew Buchanan
Original**



(9+10) Chess960 ☹️ Castling rights?

**(10) Sophie He
Andrew Buchanan
Original**



(4+14) Chess960 ☹️ h#3
b) +wPa3; c) +bPa3

And here are some open challenges to readers:

- Set up one of these positions at a local chess club and watch chess players rage as they try to figure it out! (We can take no responsibility for any resulting injuries.)
- Many of the usual retro castling paradoxes can recur in this world, some in more complex forms. For example, construct an SPG with exactly two solutions: one that uses phantom castling and one without; preferably the solutions should be quite different.
- A little bird tells us that Circe960 (Chess960+Circe) is in the process of being invented (and may include A Posteriori convention for en passant). Quake at the prospect of absolute chaos if phantoms too walk the Circe960 labyrinths.

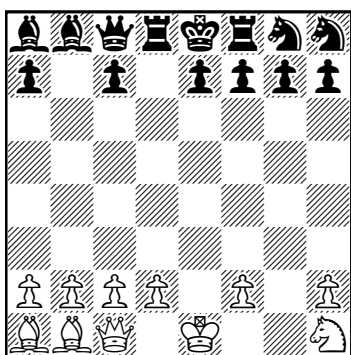
So there we are: phantoms are real!

All good horror movies foreshadow a sequel. So let us declare that we have found a second loop-hole in Chess960 castling, but addressing it is beyond the scope of this article. Mwahahaha...!

Solutions

(3) (Starting array BBNRKRQN) 1.b3 b5 2.Be5 Bxg2 3.Bxc7 Bxf1 4.Bxd8 Bh3 5.Ba5 Nb6 6.Qg2 0-0-0☹️ 7.0-0☹️ Rd8 8.Rf1. Neither of the apparently-normal castlings are normal; both are phantoms that have been disguised with the dead rooks' counterparts silently taking their places!

(4a)



(11+14) Chess960☹️ PG 7.5 exactly

(4) (Starting array BBQRKRNN) 1.b3 Nh6 2.Bxg7 Ng4 3.Bxf8 Nxf2 4.Bg7 Nxf1 5.Ba1 0-0☹️ 6.Kxf1 Kf8 7.Re1 Ke8 8.Qd1. Note that 5...0-0☹️ 6...Kf8 7...Ke8 is a tempo move necessitated by the 7.5-move time limit.

We tried to achieve full homebase, but were only able to achieve it with “PG in exactly 7.5” (i.e. not an SPG). See the diagram at right, which has a similar solution: (Starting array BBQRKRNN) 1. Nf3 b6 2. Ne5 Bxg2 3. Nxd7 Bxf1 4. Nxb6 Bxe2 5. Na8 Bxd1 6. 0-0☹️ Bf3 7. Kf1 Bxa8 8. Ke1.

(5) (Starting array NRBBKRQN) 1.h3 Nb6 2.Qh2 Nc4 3.Qxc7 Nxd2 4.Qxb7 Nxf1 5.Bd2 Nxd2 6.Qe4 Nxe4 7.0-0☹️ Nxf2 8.Kf1 Nxf1 9.Ke1. This idea is a different approach to the goal of 4, but

now, instead of the bishop, it's the knight that journeys to the other end of the board to capture the rook. Some additional play with the Qg2 is also present.

(6) There is no way for White to mate in two regularly; 1.0-0-0? is a try, defeated with axb2+. However, using the Chess960 and ☹️ conditions, White phantom-castles with 1.0-0☹️! (~ 2.Rf1#) axb2 2.Ra5#, a surprising Bristol clearance threatening 2.Rf1#. (Remember that there is no constraint that the king must start on e1 in order to phantom-castle!) The ability for a king to castle with a captured rook essentially turns it into a somewhat limited linemover, and thus enables various line-play themes that might otherwise take more moves to accomplish with the king.

(7) Black is threatening Kxg3. Attempting to fork Black's knights with 1.Rf5 is met with 1...Nf3+ 2.Ke2/Kd1 Nd4+/Ne3+ forking the rook, while 1.N(any) instead leads to 1...Nf3+ 2.Kd1/Ke2 Nc3+/Ne3+/Nf4+ and the rook is again lost. Moving the rook elsewhere, or the king, results in 1...Kxg3 with a tablebase draw. White can stall against the deadly Nf3+ with 1.Rf8?! Kxg3 2.Rg8, say, but 2...Kf4 3.Rf8+ Kg3 repeats the position and White can't make progress. So White has nothing... except for the paradoxical hail-Mary 1.0-0-0☹️!, undefending the rook! Now 1...Kxg3 is answered with 2.Rf5 and Black cannot defend both knights this time. Since this is a tablebase study, we cannot vouch for the aesthetics of the other lines; in particular, we're not sure we fully understand 1...Ne3 2.Re1 Kf2 3.Re2+Kf3 4.Kd2 Ng2 5.Ke5 Kf4.

(8) Phantoms are undead, so obviously we want to explore their interaction with Dead Reckoning!

Here, immediate stalemate can be avoided only if 1.0-0☹️ or 0-0-0☹️ is legal. The consequent

forward' play to the #3 are: 1.0-0♘ Ke2 2.Bf3+ Ke1,Ke3 3.Qe4# and 1.0-0-0♘ Ke2 2.Bg2 Ke1 3.Qe4# (2...Ke3 does allow a dual mate 3 Qf3#).

So can these solutions be played? This is the interesting part. The last 2 single moves were one of:

R: 1. Ke4xSe3 Sd5>e3+ or R: 1. Kf3xSe3 Sd5>e3+ or R: 1. Kf3xRe3 Re4>e3+
(">" denotes that the move was non-capturing, or captured an indeterminate unit.)

In each case, Black's last move was mandatory. (Note that Sc3 attacks f5.) The current position could not have been reached if it were dead. The game would have ended already in dead position. Therefore the diagram position is alive. This implies that at least one Phantom castling is playable. Therefore (1) wK never moved and (2) a White rook began adjacent to wK, and was captured on that starting square.

Moreover, in every one of these three possible histories, a White officer was captured on e3. Suppose now that "both" original white rooks were captured on their starting squares, then wRh4 and either wRe3 or wS are promoted. But seven White pawns remain: contradiction. Therefore exactly one original wR was captured on its starting square.

So we conclude, with no reference to the castling convention needed or sought, that either 0-0♘ or 0-0-0♘ is legal, but not both. Now we can present our situation to the Partial Retro Analysis protocol, which by default applies to this kind of problem. This protocol simply divides the problem into two mutually-exclusive parts, each with a unique forward solution.

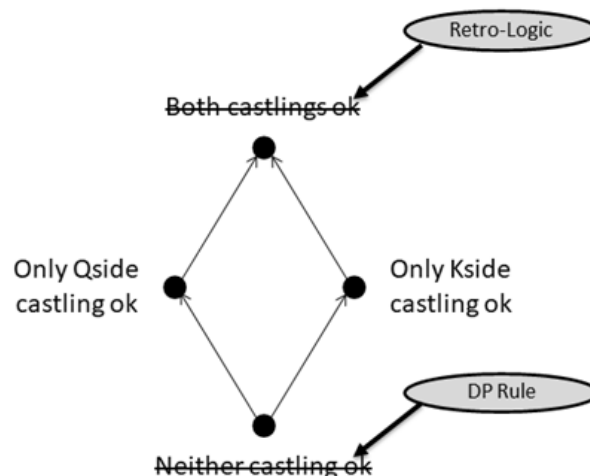


Fig.1. Partial Retro Analysis protocol

If we had not been able to eliminate the possibility that both castlings are playable, then PRA would engage the castling convention, and give us a single part where both castlings are viable. The problem would be cooked.

Retro-logic eliminated the "both" case to be eliminated. Compare with the problem in ref.^[11], where both sides' pawn captures must be counted, in a heavier position, in order to decide that at least one wR must have shifted in order to allow promotion on a1 or h1.

DP rule eliminates the "neither" case, which must otherwise be excluded by the castling convention. It's an innovation to see that the PRA protocol can be applicable in the absence of any contribution of the castling convention. Compare problems in ref.^[12], which bypass the e.p. convention instead, again using PRA just to segment the problem.

The contribution of ♘ is to enable a lighter and more harmonious rendering of the lozenge concept than has been found so far with orthodox chess or Chess960.

(9) Both White and Black have made six pawn captures; since Black has ten pieces on the board and all pawns are unpromoted, Black's rooks cannot have been captured on their home squares, so Black is unable to castle. What about White? Notice that Black's dark-squared bishop could only have come from d8 or f8, so White's light-squared bishop could only have come from d1 or f1. Now, suppose that White can castle kingside. Then White's rook was captured on its starting square f1, so White's bishop must have been let out to have been captured by a pawn, and of the two squares d1 and f1, only f1 allows this... but this is the same square the rook started on! So we deduce that Black cannot castle, and White may only castle queenside.

(10) (a) White's king or rook just moved, so it is impossible for White to castle with normal Chess960 castling. But Rf1 may be White's original queenside rook, or a promoted rook, while the

original White kingside rook was captured there. In either case, White may phantom-castle after vacating f1!

Jacobi v0.7.5 yields 1 solution: and 16 retro tries:
 1.Kc1 Rf2! 2.Rc2 0-0(♘)! 3.Bb2, Rf1#. 1.Kc1 Sa3 2.Rc2 Sc4 3.Bh8 0-0# (& 14 similar)
 a Klasinc switchback and Loyd clearance. 1.Kc1 Sa3 2.Rc2 Sb1 3.Bb2 0-0#

Therefore, any actual solution must phantom-castle, which can only be done after White's first move, and since it can never check, so must be the second move. Faking the start position by shifting wK to h1 gives further useful negative information.

(b) With +wPa3, Black has made 11 pawn captures and 5 White units remain. So no pre-phantom capturing of wRf1 occurred. If White retains castling rights, then the last move was bxa3. In this case, the original wPaxb=X to contribute to the balance. But a3 is dark square, and could not have captured the original light-squared bishop, so must have captured some other officer. And bPb is now retro-blocked from promotion. Contradiction.

However, the arrival of wPa3 defends b4, so a new actual solution is possible:

Jacobi v0.7.5 yields 1 solution: and 1 retro try:
 1.Kb3 Rxf4 2.Kc4 Rf5 3.Qxd2+ Sxd2# 1.Kc1 a4 2.Rc2 axb5 3.Bb2 0-0#

(c) With +bPa3, Black has made 12 pawn captures, and White last moved with their king or rook, so once again neither orthodox nor phantom castling is possible. The pawn on a3 being black means that it obstructs a flight on a3, so this allows a new solution with bK adjacent.

Jacobi v0.7.5 yields 1 solution: and 16 retro tries:
 1.Kb3 Sxc3 2.Qxd2+ Kxd2 3.Kb2 Rb1# 1.Kc1 Sxa3 2.Rc2 Sc4 3.Bh8 0-0# (& 14 similar)
 with a pseudo-Klasinc echoing (a). 1.Kc1 Sxa3 2.Rc2 Sb1 3.Bb2 0-0#

References

- [1] https://www.chesshistory.com/winter/winter56.html#CN_6029
- [2] Not to be confused with the unrelated fairy variant called "Phantom Chess" (which we will not detail here). It won't be the first time that a chess term acquires two meanings...
- [3] You might also write it spookily as b0-0, w0-0-0 etc. depending on who castles!
- [4] <https://pdb.dieschwalbe.de/P1230968>
- [5] <https://handbook.fide.com/chapter/E012018>. Currently the Google search for the FIDE Laws seems to always point at an outdated rule set from 2009. FIDE should perhaps fix this SEO issue.
- [6] <https://pdb.dieschwalbe.de/P1359130>
- [7] <https://www.wfcc.ch/1999-2012/codex/>
- [8] Although chess.com, lichess.org etc allow online play of Chess960, the only compositional engine which handles Chess960 today is Jacobi, which is generally focused on non-adversarial play. See <https://wismuth.com/jacobi/>.
- [9] Dummy Pawns have a more reputable history, in that a deliberate decision in 1862 allowed them. However it brings the same difficulty in scaling as do regular jokes.
- [10] USCF rules also allow this loophole as they define castling rights similarly, and defer to FIDE for Chess960 rules. There is no escaping it.
- [11] <https://pdb.dieschwalbe.de/P0001349>
- [12] <https://pdb.dieschwalbe.de/P0003387> or <https://pdb.dieschwalbe.de/P0003194>

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, Miguel Uris, José A. Garzón y Luis Gómez.

© 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.