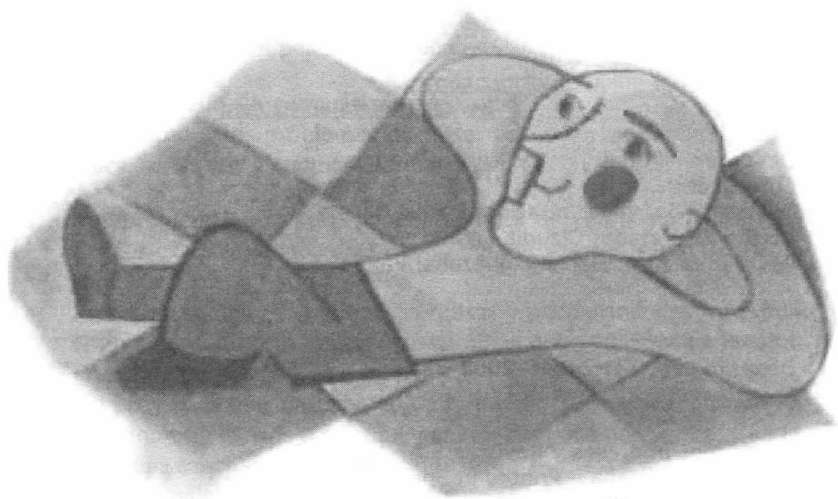


problemas para gente sin problemas



René Mayer

problemas para gente sin problemas



René Mayer

EDITORIAL LA CASA DEL AJEDREZ

© René Mayer
© Editorial La Casa del Ajedrez

Calle San Marcos, 41
Teléfono +34 91 521 2008 – Fax +34 91 531 3880
Madrid – 28004
Email: info@lacasadelajedrez.com
Dirección Internet: <http://www.lacasadelajedrez.com>

Dirección Editorial: Andrés Tijman Marcus
Corrección: Sofía Montero
Transcripción y Maquetación: Daniel Calleja
Diseño de portada: Claudia Tijman
Revisión técnica: Daniel Elguezabal Varela

I.S.B.N.: 84-932907-2-6
Depósito Legal: M-24046-2003

Impresión: Impresos y Revistas S.A.
Impreso en España – Printed in Spain

No está permitida la reproducción total o parcial de esta publicación, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopias, por registro u otros medios, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del copyright

Introducción

Estimado lector y... futura “víctima”,

Esta breve antología de 222 problemas está particularmente destinada a ajedrecistas como usted, que piensan que el Ajedrez no es más que lucha, competición, resultados, puntuación ELO, etc., y que sólo consumen libros del tipo “Piense y juegue (si es que puede) como un Gran Maestro”, “Conviértase en un *killer* con la Grünfeld”, o el “incomestible” texto alfa-numérico del popular Informator.

Como ya conozco de sobra la mayoría de las “pegas” que va usted a alegar en torno a los problemas de mate, por haberlas oído en muchas ocasiones, se las voy a enumerar de entrada:

- a) Los problemas son puras elucubraciones de compositores especializados en este campo, y no tienen ningún valor práctico para el jugador de torneo.
- b) Presentan siempre situaciones confusas y poco ortodoxas, en las que el gran desequilibrio material se combina con una disposición estrafalaria de las piezas.
- c) No ofrecen la tensión habitual de la lucha ajedrecística: cuando una posición está ganada o más que ganada, deja de interesarme, y no me preocupa saber si puedo lograr el mate en 2, 3, 4 o x jugadas...
- d) En otras palabras, cuando estoy frente al tablero, me gusta contestar a la pregunta ¿QUÉ puedo hacer en la posición de mi partida? y no ¿CÓMO puedo resolver el enigma planteado por otro señor?

¿Acaso no es éste un buen resumen de sus ideas con respecto a los mencionados problemas?

Ahora me toca hacerle entender que su postura, hecha de prejuicios absurdos, no le deja acercarse a un mundo repleto de interés y fantasía, incluso para un jugador “práctico”. He aquí algunas de sus virtudes, que usted parece haber borrado de un plumazo:

- a) Resolver un problema es ante todo enfrentarse a un reto y dilucidar un enigma, lo cual favorece el desarrollo de la atención y la aplicación de un método de investigación lógica. Además, lo propio de cualquier ajedrecista es aceptar desafíos.
- b) Dar con la clave oculta, a menudo tan hermosa como espectacular, le permitirá cultivar su sensibilidad estética y capacidad contemplativa, en una época en que dichas facetas parecen estar relegadas a un puesto secundario. Más aún, potenciará de forma decisiva su imaginación ante el tablero.
- c) Los problemas tienen una gran utilidad, aunque usted no esté dispuesto a admitirlo: desarrollan la “visión del tablero” del jugador, es decir su captación de temas y maniobras de tipo geométrico que resultan tan esenciales en la práctica del noble juego, y le enseñan a ver “lo que existe realmente”, desconfiando de apariencias y espejismos.
- d) Por fin, pueden ser resueltos por personas que sólo conocen la marcha de las piezas, ya que no hacen intervenir los conceptos estratégicos y tácticos usuales en una partida.

¡Hasta su propio hijo puede ayudarle a resolverlos!

Por supuesto, para llegar a ser un buen solucionista, tendrá que “cambiar de chip” y darse cuenta de que una composición de mate plantea problemas de naturaleza muy distinta a los habituales: deberá luchar contra las ilusiones ópticas, los actos reflejos y las impresiones tan nefastas que afectan a nuestros juicios “a priori”, y aceptar un tipo de lógica distinta, que favorece el uso universal del Zugzwang (obligación de jugar perdedora).

En breve, este cambio de registro le vendrá probablemente muy bien para alejarle de la rutina y hacerle pasar excelentes ratos durante su tiempo de ocio.

La presente antología consta de 3 capítulos de 64 diagramas cada uno (de *, **, y ***, según el grado de dificultad) y de un cuarto capítulo de 30 ejercicios, en donde se muestran diversas curiosidades y ejercicios de lógica basados en el Ajedrez.

Aunque el proceso de selección de los problemas abarcó un periodo de casi 5 años (1998-2002), lo suficiente para elegir ejemplos “limpios” y diagramas interesantes para la mayoría de los solucionistas, el plazo de redacción quedó finalmente bastante limitado ante la llegada inminente de la Feria del Libro.

Con todo, he intentado que el texto de presentación de cada ejercicio sea tan ameno como instructivo, haciendo un uso profuso del humor (¡que tanto le hace falta a este juego!), de citas literarias y de proverbios sacados del refranero internacional.

Estimado lector, le ruego me disculpe si, en ocasiones, me he metido demasiado con usted: no puedo evitarlo, pero en el fondo, sepa que le aprecio... (así mismo espero que sea lo bastante complaciente para aguantar mis frecuentes y frívolos comentarios). De todos modos, da igual, porque sé que “Dios me perdonará: es su oficio”. (H. Heine)

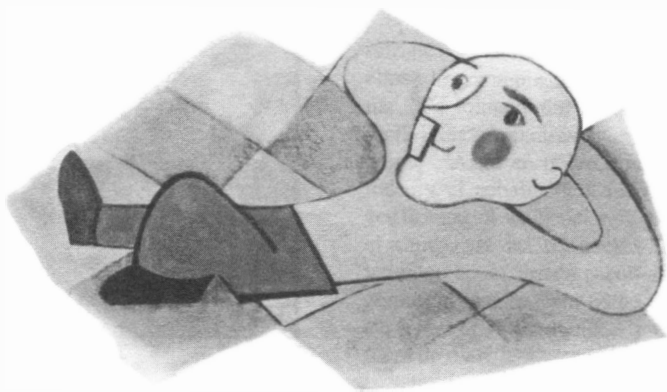
Ahora, sólo me queda desearle que pase momentos muy gratos tratando de resolver estos selectos problemas, perlas de la composición que, junto con los estudios, desempeñan sin lugar a duda un papel fundamental en el Arte del Ajedrez.

Madrid, Abril de 2003

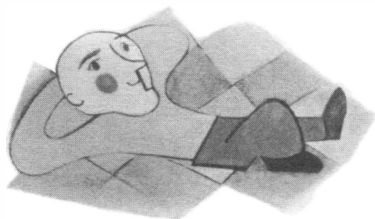
Contenido

	<i>pag.</i>
<i>Nivel 1 (*)</i>	9
<i>Nivel 2 (**)</i>	43
<i>Nivel 3 (***)</i>	77
<i>Curiosidades y divertimentos</i>	111
<i>Soluciones</i>	129
<i>Índice alfabético de autores</i>	167
<i>Índice de problemas</i>	173
<i>Bibliografía</i>	175

*Nivel 1 (*)*



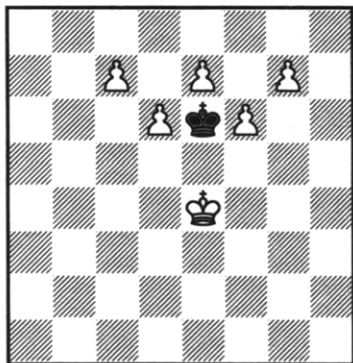
***Tiempo aconsejado para la reflexión:
entre 5 y 15 minutos por problema.***



1

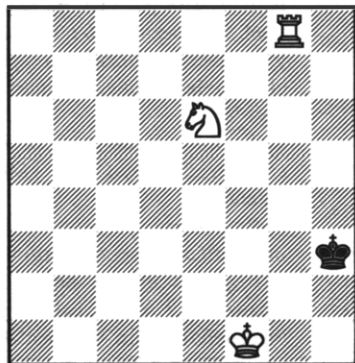
F. Hoffmann - "Sonntagsblat" Mate en 3, 1887

En su hermosa y simétrica composición, que bien podría titularse "Anciano acompañando a sus nietos al colegio", el alemán Hoffmann nos propone un divertido mate en 3, basado, como usted ya lo suponía, en la subcoronación. Pero no cualquiera... Por ejemplo, el intento 1.c8♖? fracasa ante 1...♔d7.



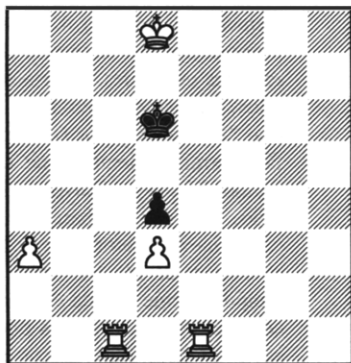
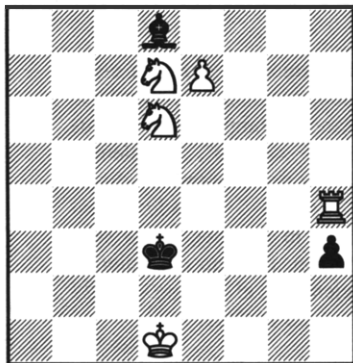
2

F. Blaschke - "Schach-Echo" Mate en 4, 1958



Para resolver este "wennigsteiner" de tan sólo 4 piezas, le proponemos que se inspire en dos refranes españoles. El primero de ellos, ligeramente alterado, afirma: "En tomar y dar (¡mate!), es fácil errar", mientras que el segundo, "Asno en polvo, mula en lodo, y el caballo para todo", le confirmará el valor del equino en el campo de las 64 casas. Pero tampoco actúe a mata caballo, recordando que la torre es poderosa, y no debe permanecer en su idem de marfil.

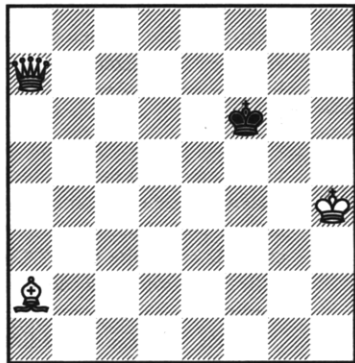
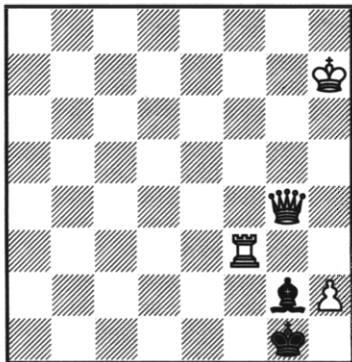
Como ajedrecista empedernido (y vicioso) que es usted, me consta que ha estado haciendo sus deberes con regularidad, aunque sea probablemente en los transportes públicos... Por consiguiente, le ofrezco ahora un tiempo para el reposo del guerrero. Esta vez, se lo prometo, el problemita del francés Orlimont no le causará mayores "problemas", y le dejará un buen sabor de boca. Sin embargo, no se acostumbre demasiado a este tipo de facilidades....



Si tiene usted la cabeza llena de pájaros, este problemilla le puede traer de cabeza. Pero no la pierda, y empiece a utilizarla ya, aprovechando las siguientes indicaciones:

- 1) Se trata de un tema de intercepción Cheney-Loyd. ¿Me ha entendido?
- 2) Pregúntese ¿para que servirá el insignificante peón marginal de a3? ¿acaso el rey negro logra alcanzar ...? Y me callo... (a la madrileña): a fin de cuentas, yo soy el torturador, y usted el sufridor... ¿algo que alegar?

Esta vez, la creación del sueco Thoren plantea el tema Albain, que le sonará a chino (o a sueco...) si no es usted un especialista en la materia. Pues bien, se da el tema en cuestión cuando una pieza que goza de gran movilidad puede lograr su objetivo, aquí el mate en 3, a partir de una casilla, y tan sólo una. Ahora que domina la teoría, no se haga el sueco y resuelva la parte práctica.

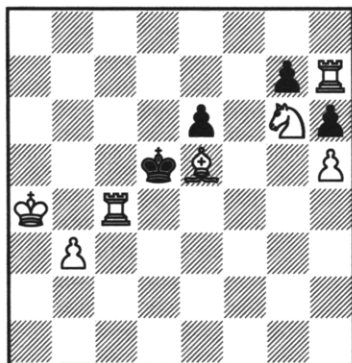
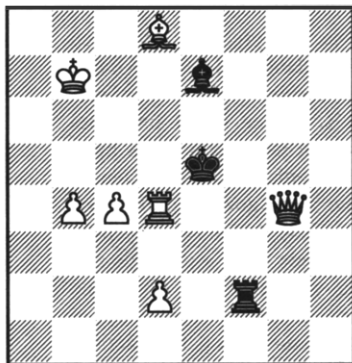


Si usted piensa que este mini-problema de 4 piezas es "rey comido", le sugiero que repare en el proverbio malayo: "Cuando el ciervo corre aún por el bosque, se pone ya el puchero al fuego".

Y para que no se le salga líquido del puchero, le aconsejamos que entorpezca la retirada del "rey-ciervo" negro. Proceda correctamente, y podrá aplicar 3 recetas distintas de mate.

"Entre todas la mataron, y ella sola se murió"... Esto es precisamente lo que tiene que lograr con las piezas blancas: dar mate en dos, lo cual parece un juego de niños. Pero ¡qué juego de niños ni qué niño muerto! El astuto compositor polaco Dobrusky es un experto en claves ocultas.

Póngase a calcular los seis modelos distintos de mate, partiendo de la base que la evidente captura 1.♙e7? fracasa ante 1...♖f4.

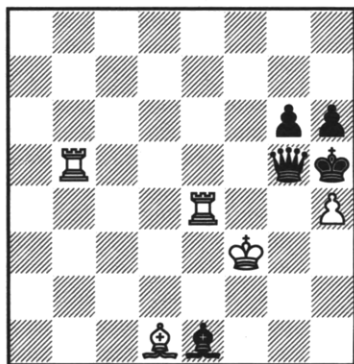
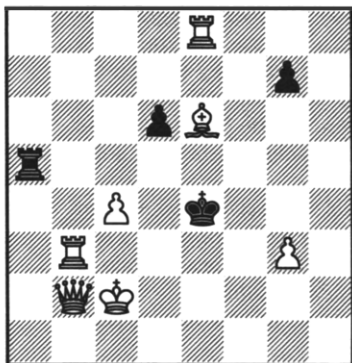


G. B. Shaw, el ingenioso dramaturgo irlandés, mencionó con razón que "no existen secretos, sino los que se guardan a sí mismo". Estimado lector, entregándose con pasión a la búsqueda de LA verdad, ¿logrará usted doblegar la resistencia de este centenario problema, para que le revele el secreto de su oculta clave? Cuando halle el camino, la posición se rendirá a sus pies como una cautiva doncella... (¿a que la lírica no se me da tan mal...?)

Como se trata de un mate en dos y, a estas alturas, es usted ya un avezado solucionista, no le daré ninguna pista clara. En cambio, le propongo un par de opacas reflexiones que, si no le ayudan, al menos le sacarán de un sopor incipiente :

a) lo que no está del todo claro puede a veces resultar oscuro...

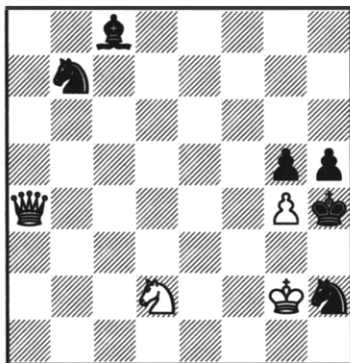
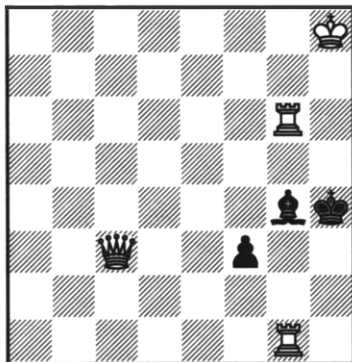
b) como diría una cabaretera, hay un tiempo para cubrirse, y otro para descubrirse... (¡no se empecine con la batería de torre y alfil!).



Si ha dormido bien (¿en la oficina?), no es hora punta y no le apretujan demasiado, este hábil mate en dos no debería costarle más tiempo que un breve desplazamiento de 10 a 15' en metro o autobús. Pero, ¡cuidado!... Enfrascado en la vehemente lucha de clavadas y contra-clavadas que le propone Letzen, no olvide que, "el buen solucionista, en su gran obcecación, va buscando una pista, y se pasa de estación..."

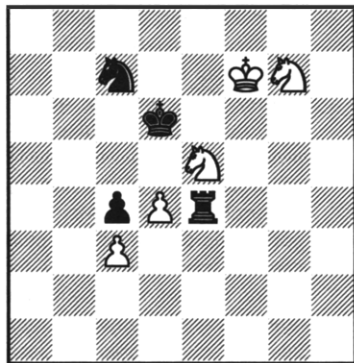
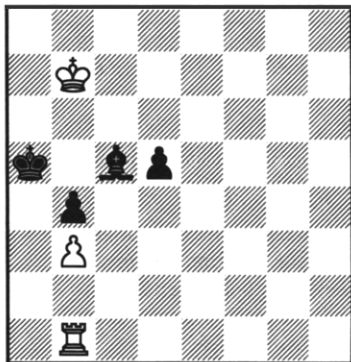
Esta vez, ganaremos tiempo...En lugar de proceder a ciegas, aplicando, como suele, el primitivo método del ensayo y error, usted deberá contestar previamente a mi interrogatorio para cancelar su fama de solucionista "sin solución":

- 1) Problema esencial ¿cómo anular las vías de escape de h3 y h5? (a qué estaba ya considerando la burda 1. ♖c4? ♜h3!...)
- 2) ¿Por qué diablos hay un peón en f3?
- 3) ¿Por qué está usted cerrando los ojos?



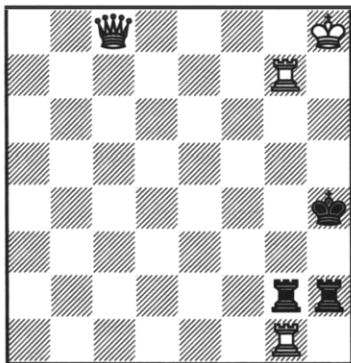
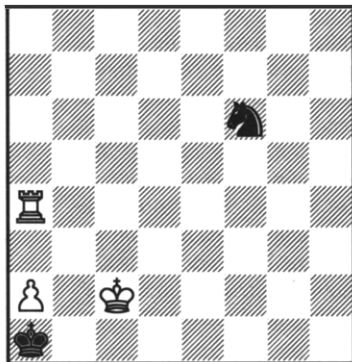
Muy a pesar de lo que puedan pensar las feministas actuales, la labor de la dama en el hogar del tablero es, y será, tan imprescindible como irremplazable. En efecto, ¿qué ayuda se puede esperar de un rey enclenque y debilitado, que progresa paso a paso (de tortuga), a base de vitaminas y Viagra...? Lector(a), demuestre que no es un invento, y que las damas desatadas (átenlas, por favor...) pueden causar estragos... en tan sólo dos jugadas certeras.

Para quienes se quejan de que los problemas de mate son extravagantes creaciones que no sirven para nada, he aquí, de partida, una posición... ¡de partida! Así que, si algún día le toca dar un mate semejante en un torneo de rápidas o una partida *a finish*, espero que me lo agradezca. Mientras tanto, límitese a "moverlas" para conseguir el mate en 3.



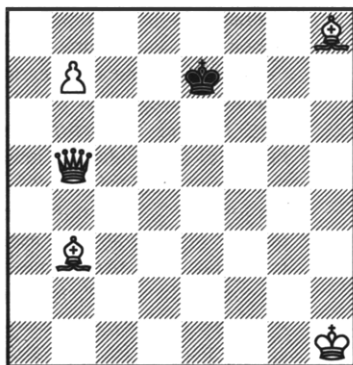
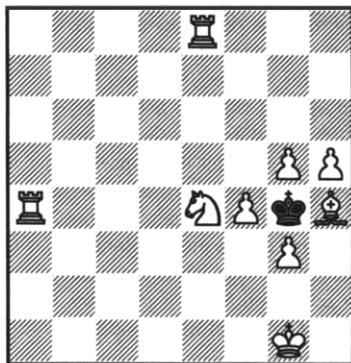
Los mates en 10 pueden asustar a cualquiera, pero éste es sencillo y ameno (a *meno'* que no tenga tiempo...). Lo que sí puedo decirle, es que los caballos disponen de todo el tiempo del mundo para realizar una maniobra de "switch-back" (de ida y vuelta), con efectos decisivos. De momento, no necesitará ni el tablero, ni casi su cerebro, para hallar este mate.

Si bien es cierto el refrán español "Caballo que vuela, no quiere espuela", no lo es menos otro proverbio, que afirma: "Al morir, no hay huir." En esta ligera creación del gran compositor americano, el caballo negro intentará acudir en ayuda de su amo con la máxima celeridad, pero protagonizará la "crónica de una muerte anunciada", la de su rey en al (o en perdición, como guste...).



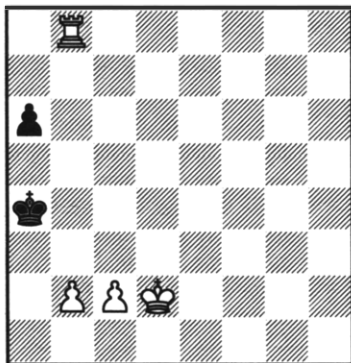
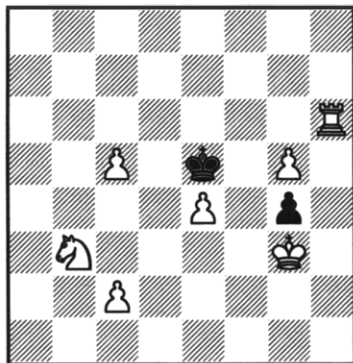
Si no está aún convencido de que se precisa una buena visión geométrica del tablero para triunfar en ajedrez, este ejemplo, que consta sólo de piezas pesadas, le hará pronto cambiar de opinión. Tendrá en efecto aquí la oportunidad de comprobar que las nociones pitagóricas de cateto e hipotenusa tienen también cabida en el terreno del noble juego. Busque pues el único motivo geométrico que acaba con el rey adverso en 2 jugadas.

En esta creación del húngaro Riczu, que bien podría titularse "Rey mago repartiendo caramelos a la salida del colegio", uno puede llegar a preguntarse qué error ha cometido el monarca negro para merecer estar tan solo y aislado en pleno centro de las filas enemigas. Mas la causa no importa: hay que castigar al intruso en un par de jugadas.



Otra despiadada persecución de las hordas blancas contra el pobre rey solitario, que, una vez más, parece tener la negra: en efecto, sabe muy bien que, de realizar su rival LA jugada correcta, se verá negro, ¡y más que nunca!, para sustraerse al mate. Lector, tome el mando de las fuerzas atacantes y acabe de una vez con el fugitivo.

La civilización del subcontinente indio nos ha legado muchos sabios proverbios, cuyas enseñanzas se aplican no sólo a la vida, sino también al ajedrez. Sabiendo que "La gacela no entra por sí misma en las fauces del león dormido", usted deberá manejar con destreza una de las piezas blancas (¿cuál?) para que el rey-gacela negro se vea obligado a internarse en las fauces del mate imparable en 3 jugadas.

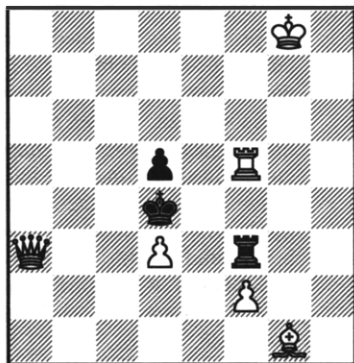
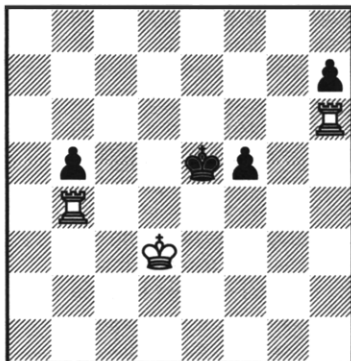


Aunque usted no lo crea, los problemas que le proponemos aquí tienen su valor práctico: por ejemplo, imagine que le quedan tan sólo 8 segundos en el reloj para rematar al escurridizo rey negro, el cual, además, amenaza con ahogarse. ¿Qué haría?

Un jugador "cauto" intentaría "liquidar" el peón a6 para asegurar las tablas. Pero usted, que no es ningún "calzonazos", (¡y que ha leído este librito!), no tardará mucho en percibir las dos variantes-eco que llevan al "impepinable" mate en 5.

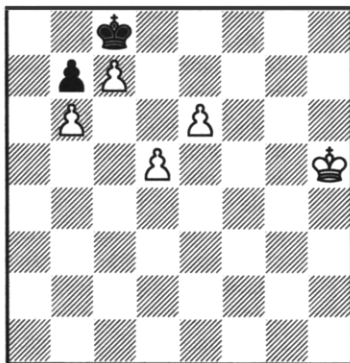
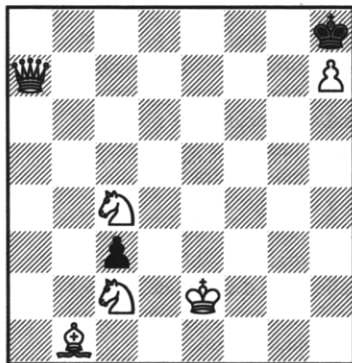
Un dicho español, muy probablemente de origen andaluz, asegura que "Una cosa es tener guitarra, y otra saberla tocar". Lo mismo le decimos: una cosa es tener dos torres de más, y otra muy distinta saber dar mate en 3.

Evitando ensayos burdos como 1.♔e3? ♔d5!, o 1.♖b6? h5 2.♖h6 h4, halle pues dicho mate en menos de 5 minutos, si quiere "tener bien templada la guitarra".



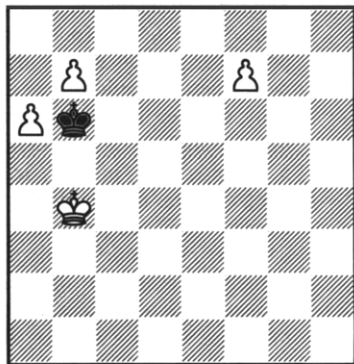
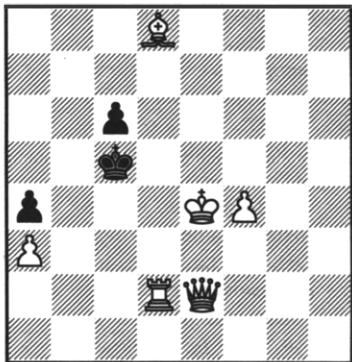
Y ahora, un pequeño test para su lóbulo parietal derecho (vamos... el de su cerebro). Si logra captar las 6 figuras de mate de este problema sin recurrir a un tablero (o a algún "desgraciado" que tenga 200 puntos de ELO más que usted, o, por supuesto, al fiel e infalible amigo Fritz), podrá considerar que su hemisferio derecho, especializado en captar las relaciones espaciales, funciona debidamente. Retiro lo dicho si tarda más de diez minutos. En cuanto a su hemisferio izquierdo...¿?

Los chinos, que siempre han sido muy sabios, gustan de afirmar que "La verdad parece a veces contraria a la razón", y tienen ...¡de verdad razón! Por su parte, los británicos, que siempre han sido buenos jinetes, aseguran que "La razón se sitúa entre la espuela y la brida". ¡Y razón no les falta! En cuanto a usted estimado lector, también le asistirá la razón si da rienda suelta a su imaginación para resolver, en no más de 3 jugadas, este original enigma.



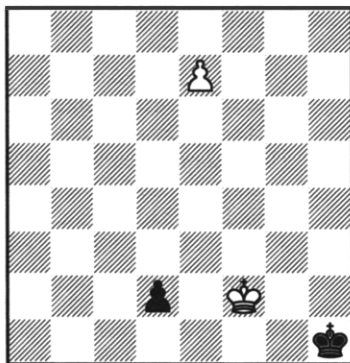
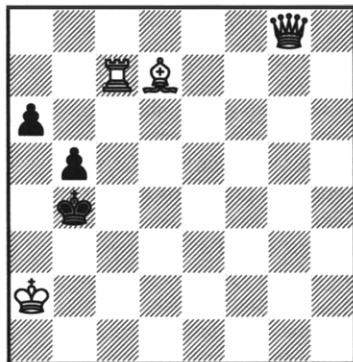
A primera vista, usted pensará: cuatro peones contra uno... ¡Ya podrán las blancas! Lo que usted no sabe quizás aún, es que el primer jugador debe dar mate en cinco jugadas, y que hay una sola forma, no tan evidente, de conseguirlo. Así que, deponga su soberbia actitud de M.I. (Maleta Impresentable) y veamos si usted, con las blancas, "ya puede"... realmente.

En este ligero problema de finales del siglo XIX, el rey negro no parece gozar de mucha movilidad. Si usted no quiere ahogarlo, y tampoco ahogarse... en un vaso de agua, le sugerimos que abandone todos sus prejuicios e intente ver tan sólo lo que hay, y no lo que cree que hay. Por si le puede suponer alguna ayuda, le diremos que el compositor francés introduce el tema de la batería real en su mate en dos.



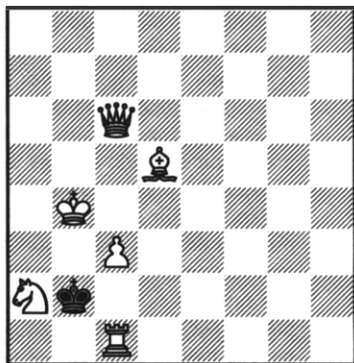
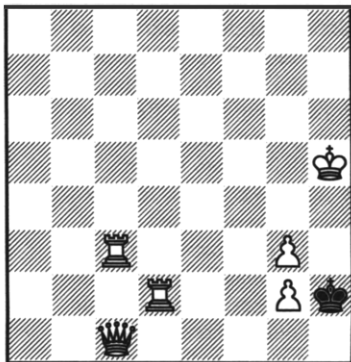
Recapacite un poco, y vuelva a colocar en la caja la dama blanca que usted ya estaba dispuesto a colocar en alguna casilla de la octava fila. ¡Estamos ante una obra de Loyd! De antemano, le hago observar que el ensayo 1.f8♚? no se contesta con 1...♔a6? 2.♚a8+, seguido de 3.b8♚ mate, sino con 1...♔c6! 2.b8♚ ♔d5, y no hay mate alguno tras 3.♚f3+. Tampoco resulta de gran provecho 1.b8♚?+ ♔c6!, evitando el automate, pero no 1...♔a6 por 2.♔c5, y mate. ¡Busque!

Este es el típico problemita que solían utilizar los maestros yugoeslavos para entrenar a los miembros del equipo juvenil nacional, y estimar a simple vista su "visión del tablero". Ahora comprobaremos si los oriundos ibéricos, bien alimentados con jamón idem desde su tierna infancia, responden tan satisfactoriamente a dicha prueba... Lector, si tarda más de 5 minutos en resolver este simple ejercicio, dedíquese mejor a los bolos... o al billar (si ha descubierto la clave por pura carambola).



Estimado solucionista, si tiene un empacho de ajedrez (por ejemplo, por haber jugado un par de torneos abiertos seguidos, que le han convertido en un perfecto "zombi", cerrado a todo...) o tiene 4 a 5 minutos que "perder", le propongo ahora un problema realmente "mini", de poca complejidad, que bien podría titularse "El inmediato asesinato del pacato neonato, tras su insensato conato". Espero que entienda pronto por qué...

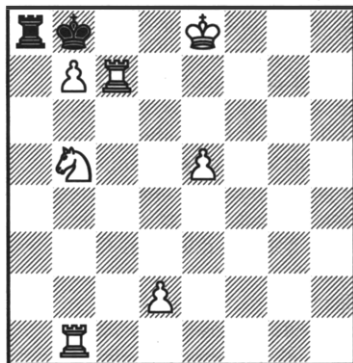
He aquí el típico ejemplo de problema, que el ordenador resuelve en un abrir y cerrar de "chip", es decir en el acto, mientras que el "homo ludens", menos mecanizado (al menos, hasta ahora...) y más expuesto a dejarse impresionar por prejuicios o falsas percepciones, puede tardar más de cuarto de hora en dilucidar. Con todo, no se deje amilanar por las hazañas de la banda "siliciana", y resuelva este famoso mate en 2 mediante el puro razonamiento lógico.



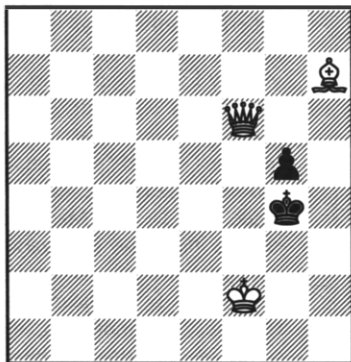
Otro ejemplo muy sencillito, que deberá resolver "al toque", o casi...Y si no lo logra, es que no ve muy bien, o quizás no conoce ...las reglas del ajedrez. Para los entendidos, que haberlos haylos, indicaré que el problema hace uso del tema Bristol, también llamado tema Healey. Más adelante, cuando hayamos alcanzado mayor confianza, y si usted aún quiere, ya le explicaré en que consiste... De momento, incluso si no es argentino, ¡a buscar el mate!

31 **W. Von Holzhausen - "Akademische Schachblätter" Mate en 2, 1901**

Este clásico mate en dos sirve muy bien para demostrar que el interés de un problema no depende tanto del número de jugadas requerido, como de la habilidad del compositor para crear un enigma original bajo una presentación atractiva. Aquí, estamos convencidos de que usted no descansará "en paz" hasta haber desenredado la madeja y dado con la bella e inesperada clave, que algún que otro esfuerzo le costará descubrir, sobre todo, si está... descansando.

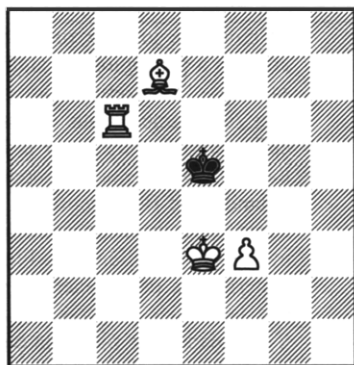
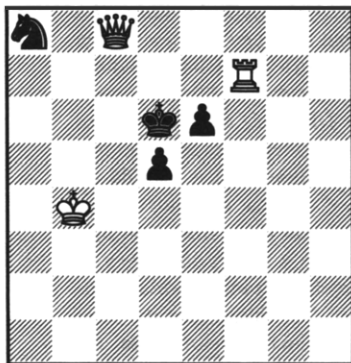


32 **J. Campbell - "Chess Player's Review" Mate en 2, 1861**



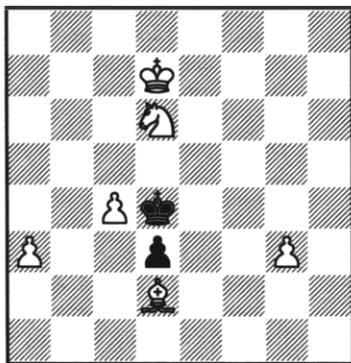
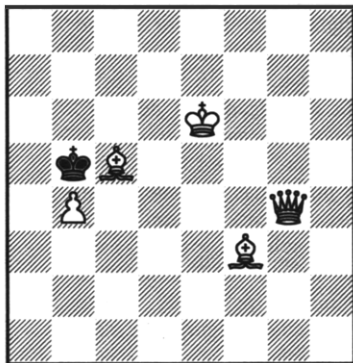
Este pequeño problema recuerda bastante las paradojas del holandés M. C. Escher, cuyas famosas representaciones imposibles, basadas en "ilusiones" que no alcanzamos a interpretar correctamente, habrá contemplado en más de una ocasión. La poco evidente clave se resistirá a salir a la luz, y tras diez minutos de vana indagación, usted probablemente se exclamará, como muchos otros antes: ¡esto no puede ser mate en dos! Pues, busque mejor, porque... ¡sí que lo es!

En 1912, el poeta británico John Masefield escribió: "Por mucho que nos entretengamos en tomar el sol, debemos darnos prisa cuando nos alcanza el destino". Por así decirlo, esto es lo que les pasa siempre a los reyes negros en los problemas de mate. Aquí, Tánatos alcanzará al inquilino de d6 en tan sólo dos jugadas, haga lo que haga... Adelantándose a este siniestro personaje, intente hallar las cuatro figuras de mate de este problema.



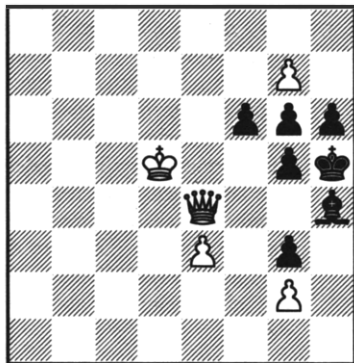
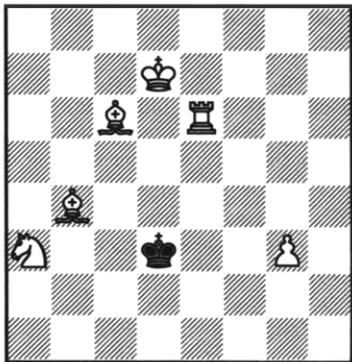
En su mordaz "Diccionario del Diablo" de 1906, el americano A. Bierce define la paciencia como "Una forma secundaria de desesperación disfrazada de virtud". Por su parte, el fabulista francés J. De La Fontaine no duda en afirmar que "tiempo y paciencia hacen más que fuerza y violencia". Inspirándose en ambas enseñanzas, usted deberá dar con la secuencia exacta que le permita llegar al mate en 5 jugadas.

En 1984, la película suiza "La diagonal del Loco" (Fou significa loco o alfil), de Richard Dembo, protagonizada por Michel Piccoli y Liv Ullmann, obtuvo un gran éxito de crítica. Creado por el británico Williams hace más de un siglo, el drama que nos ocupa aquí (¿acaso no es drama un diagrama que a un rey infama, y el mate reclama?) bien podría denominarse "las diagonales del loco y de la dama". Lector, haga uso de este nuevo título para concluir la tragedia.



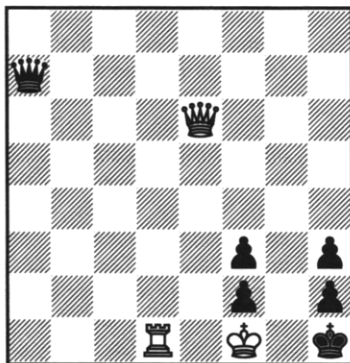
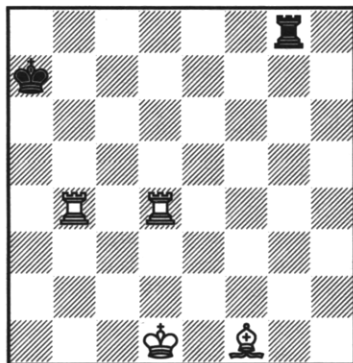
El eminente jugador ruso Petrov aseguró a principios del siglo pasado que "Una retirada no significa forzosamente que la batalla esté perdida". Para ganar la batalla en 4 jugadas que le propone el holandés De Boer, retírese... a su despacho..., instálese confortablemente en un sillón, y utilice su materia gris para poner en práctica las sabias palabras del ruso. Y, ¡cuidado!: no pierda la batalla del sueño...

Cuando le preguntaban al padre de la escuela hipermoderna, Richard Reti, "¿cuántas jugadas calcula por adelantado?", el maestro checo no dudaba en contestar: "preferentemente, una sola... ¡la mejor!". Aunque usted no sea (¿aún?...) maestro, (ni checo...), deberá imitar a Reti y hallar, no la mejor, sino la única jugada que conduce al mate en tres. Y, si es necesario, póngase las gafas para comprobar que el monarca no logra zafarse, al final...



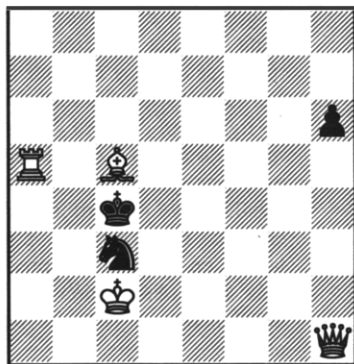
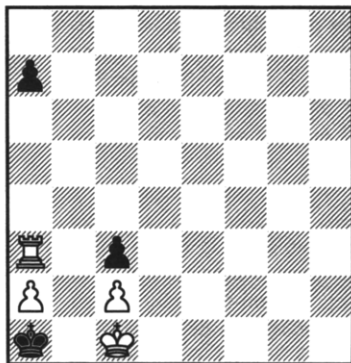
Como diría el Señor Perogrullo, éste es el problema típico que se resuelve en 5 segundos, 5 minutos, o 50 minutos... Esperemos que su brillante cerebro, acostumbrado ya a recoger todo tipo de retos (incluso, el de abrir este enrevesado opúsculo), lo resuelva en un abrir y cerrar de ojos. Como Cesar, sólo precisa *ver...* la idea, *venir...* adonde haga falta, y *vencer...* al pusilánime rey de h5.

Ésta es una buena ocasión para bajar los humos a todos aquellos ajedrecistas que se pasean por la vida con aires de M.F. (Mentecato Fantasma), y le miran de arriba a abajo porque usted tiene 25 puntos ELO (...¿y 25 centímetros?) menos que ellos. ¡Ha llegado el dulce momento de la venganza! Pídales humildemente que le ayuden a resolver este inocente ejercicio en 5 minutejos, porque usted no tiene demasiada idea... Y al cabo de media hora, observe su expresión...



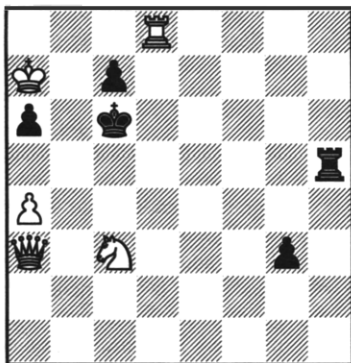
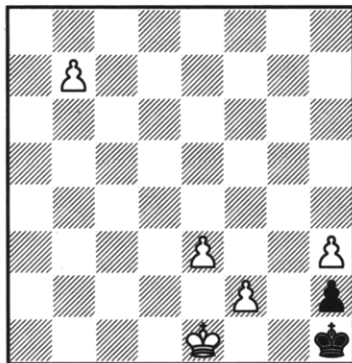
Otro reposo del guerrero para su agotada mente y su debilitado ego... Aunque exija el mate en 5 jugadas, este problema del compositor austriaco Halumbirek no ofrece mayores dificultades, ya que las blancas van creando amenazas lógicas que implican una defensa forzada por parte de las negras, incesantemente empeñadas en conseguir un ahogo salvador.

En la partida de competición, la planificación de los tiempos y el orden de las jugadas desempeñan un papel fundamental en la correcta consecución de los objetivos trazados en el plan. Sin embargo, ambos elementos pueden también resultar esenciales en problemas compuestos como éste, en el que el mate en 5 jugadas sólo se consigue de modo muy conciso. Por consiguiente, procure seguir el sabio consejo de Confucio: "El ir un poco lejos es tan malo como no ir todo lo necesario."



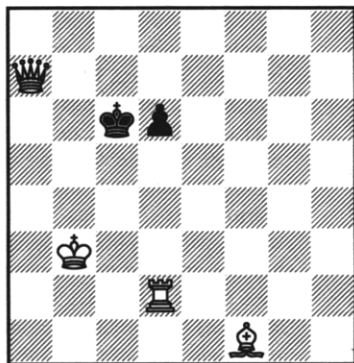
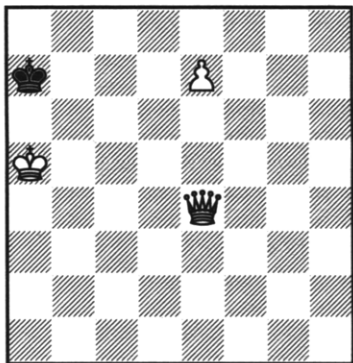
El genio americano de Nueva Orleans Paul Morphy solía decir, en su época de cordura, "Ayuda a tus piezas, y ellas te ayudarán". Y tenía razón aquel jugador, que fuera el primero en entender la base estratégica del ataque: para lograr un rendimiento óptimo, las piezas deben colocarse en casillas donde adquieren la mayor movilidad. Siga la recomendación del genial americano para lograr el mate en 2 contra cualquier defensa.

Comentando las infinitas posibilidades del noble juego, el escritor francés Pierre Mac Orlan halló la hermosa formulación: "¡Hay más aventuras en un tablero de ajedrez que en todos los mares del mundo!". Y si no lo cree, observe las peripecias y extrañas maniobras a las que deberá entregarse la futura dama blanca para conseguir matar al rey negro, semi-encerrado en su lóbrega mazmorra de la esquina. La tercera jugada constituye la clave del enigma.



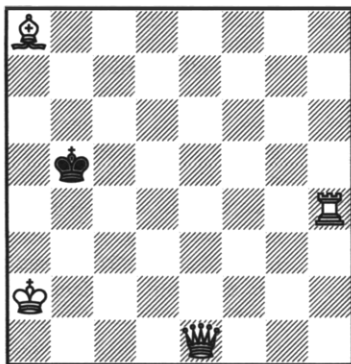
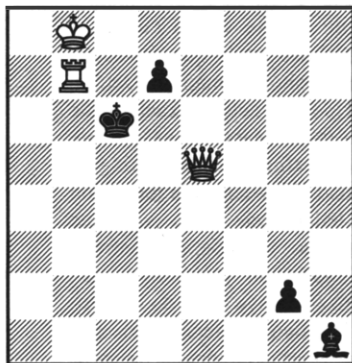
Lograr siete diferentes figuras de mate en una posición relativamente sencilla, y con pocas piezas como esta, es un record digno de figurar en el Libro Guinness. A modo de ayuda, le confesaremos que, más que de veloz corcel, el caballo sirve de cortina multiuso en varias líneas de mate. Y no estamos en medida de precisarle más esta observación de corte doméstico... so pena de traicionarnos.

En esta divertida mini-miniatura (no, no me he vuelto tartaja...), especialidad en la que destacaba el compositor alemán O. Dehler, usted deberá actuar exactamente como Julius Marx, alias Groucho, cuando afirmaba con fingida seriedad: "Encuentro la televisión muy educativa. Cada vez que alguien la enciende, me retiro a otra habitación y leo un libro". Espero que haya captado el mensaje críptico contenido en esta extraña comparación. Si no, peor para usted...



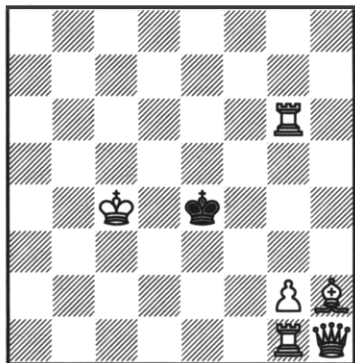
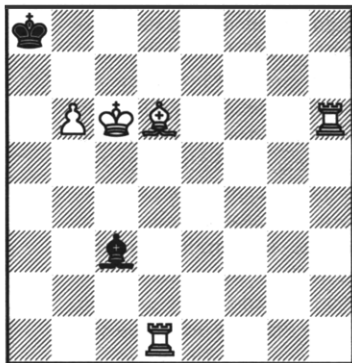
En su autobiografía de 1913, el presidente norteamericano T. Roosevelt escribía con mucho tino: "No se ha de golpear si se puede evitar, pero nunca hay que golpear blandamente". Una recomendación que no vendría mal recordar en estos momentos de agitación bélica, y que usted deberá poner en práctica para resolver este sutil problema, uno de los 1200 que creó el gran compositor americano, sobrino de W. Shinkman.

Con esta creación soviética, queda planteado el tema Zagorouiko ¿Cómo se come esto?, se preguntará usted. En este tema reciente (1950), dos variantes negras dan lugar a mates distintos en juegos aparentes, o reales. Por ejemplo, en el ensayo 1.♖b5?, la réplica 1...d6 se contesta con 2.♞e8 mate, y 1...d5 con 2.♞d5 mate. Pero existe la refutación 1...g1♞!, que controla los puntos vitales c5 y d5. Por lo tanto, la clave hará intervenir mates distintos en las variantes contempladas.



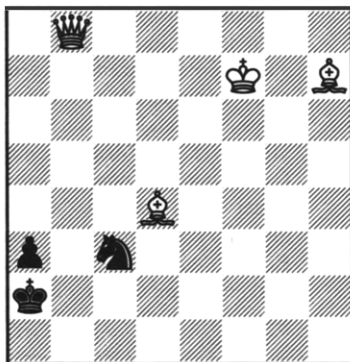
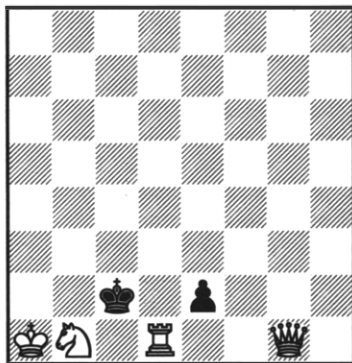
Puig y Puig no eran dos hermanos gemelos catalanes, sino un excelente jugador, y menor problemista (Esteban P. y P. no tiene más de 50 creaciones en su haber) que, dicho sea de paso, dio en 1909 nacimiento a la primera crónica española de ajedrez en el diario "Las Noticias". En esta sobria, pero estética composición, hay que impedir que el rey negro siga danzando a su guisa en las estancias occidentales del tablero. ¡Deténgalo en un par de jugadas, antes de que se cargue el parque!

Si usted "no sabe de la misa la media" y no conoce bien el significado del dicho español "No se puede estar en misa y repicando", no dispondrá de una pista certera para dilucidar este original problema del yugoslavo Varga. En efecto, proceda correctamente, y el alfil negro se verá pronto sobrecargado (*y no sobrecagado*), no pudiendo hacer debidamente frente a los múltiples y plurales imperativos defensivos de la posición (¡olé!...)



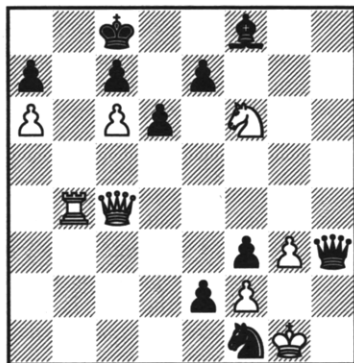
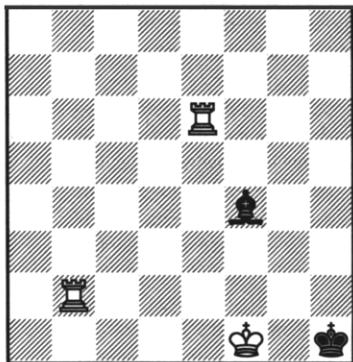
El tema Bristol (¿ya se ha aprendido la lección?) que tiene ante sus ojos es francamente espectacular e inesperado. De momento, y contemplando la intensa actividad de la "dama-esquinada" (¿toledana?), se puede afirmar sin dudar que "muchos hay en la guerra, y pocos en la pelea"... Busque en la buena dirección, (...deje de manosear el peón de g2, cacho b...?!?), y hallará la salida del laberinto.

Tomando en cuenta que un ensayo como 1. ♖d4? fracasa debido a 1... ♔b3, y que el avanzado candidato negro tiene la posibilidad de asumir varias identidades (¡acuda con urgencia, Dr Freud!) al coronar en el o capturar en d1, halle usted la única e indiscutible jugada que le permitirá acabar con la realenza negra en menos que canta un gallo. Y, de paso, no olvide que "tarde y mal, dos veces mal."



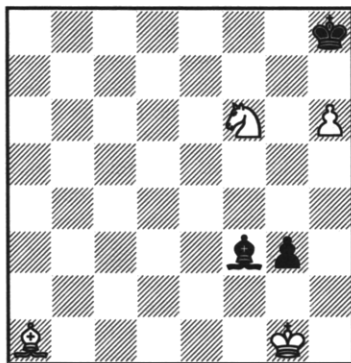
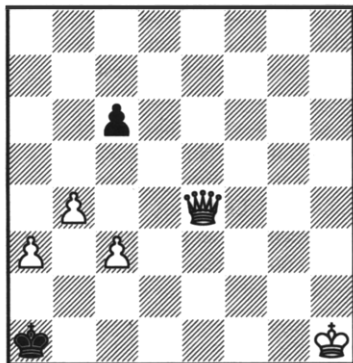
En apariencia fácil, debido a la restringida libertad de movimiento del rey negro y al escaso número de piezas en el tablero, este problema del norteamericano Holladay, Maestro Internacional para la composición y autor de más de 700 obras, le mantendrá en jaque (e incluso en jaque mate...) durante más tiempo del que hubiera deseado. Y, se lo aseguro, no lo soltará hasta que haya dado con la sutil clave.

A esta miniatura del gran compositor ruso Kubbel, fallecido durante el sitio de Leningrado, y famoso por sus inolvidables estudios, se le podría fácilmente aplicar el consejo contenido en el proverbio francés "No es necesario matar a un hombre la víspera de su muerte." Está claro que el Rey, maltrecho en su acotada esquina, no podrá resistir mucho tiempo al embate de las dos torres enemigas... Pero aún existe un escollo: ¿cómo invalidar la inestimable ayuda de su fiel servidor en f4?



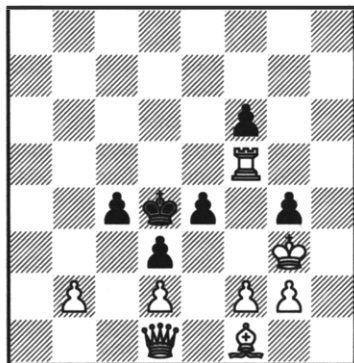
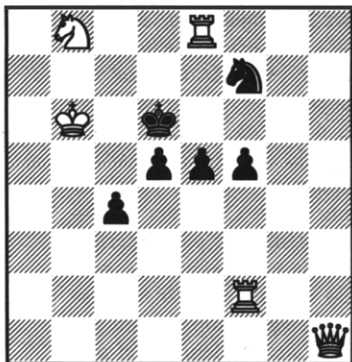
Y ahora, una posición realista de partida confeccionada por el alemán Anderssen, creador del célebre mate que lleva su nombre. Como "a la ocasión la pintan calva", usted deberá "cogerla por los pelos" (¡interesante contradicción en los términos que deberían explicarnos los académicos de la R.A.E.!, en vez de discutir si van a incluir o no la palabra "riñonera" en la próxima edición del diccionario...) para hallar el único mate en 5 factible en la posición del diagrama.

"No se ha de exprimir tanto la naranja como para que amargue el zumo." Traducido este consejo culinario al ajedrez, y más específicamente a un rey solitario confinado en la esquina, significa que no hay que arruinar el dulce sabor del mate próximo con un ahogado imprevisto. Si ha entendido bien el alcance de esta (¡o cuán profunda!) metáfora, pongase a exprimir el jugo de sus dormidas neuronas para alcanzar el mate (o zumo de tó-mate) deseado.



Para ayudarle a resolver este problema de niños, que los infantes moscovitas no tardan más de dos minutos en despachar, no debería hablar más de la cuenta... Tan sólo le comentaré que se trata de un Tema Kling, basado en el ahogo voluntario del rey negro. ¡Vaya!, como de costumbre, he hablado de más, y su mente alerta y vivaz (vamos, ¡despierte de una vez!) acaba de vislumbrar la clave del dilema sin tener que trabajar (como de costumbre...) .

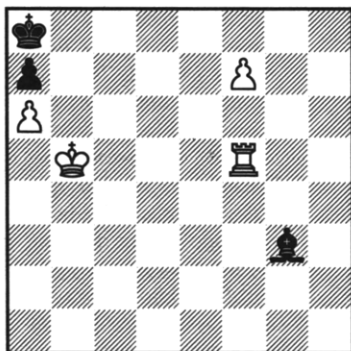
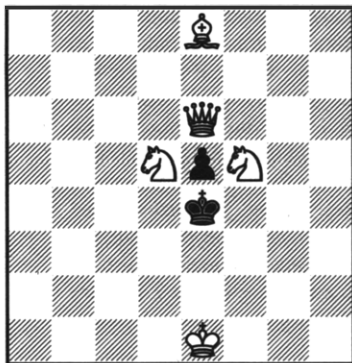
Cuando se observa con detenimiento el diagrama creado por el compositor T. M. Brown, extraído de su antología "American Chess Nuts", no se puede sino constatar la imponente pujanza de la falange formada por los cuatro infantes negros (¿navarros?), que parecen clamar: ¡no patxarán! Su tarea, estimado solucionista, consistirá en demostrar en 2 jugadas lo contrario, o sea, que ¡sí, patxarán!



¿No le parece toda una hazaña conseguir 5 figuras distintas de mate a partir de la posición que presenta el diagrama? Pues deberá conseguirlo, inspirándose en el conocido pensamiento árabe "Cuando el destino quiera que seas yunque, emplea la paciencia, y cuando quiera que seas martillo, entonces golpea". ¿Yunque, o martillo? Dejo la decisión en sus manos (de herrero), pero... ¡ponga manos a la obra!

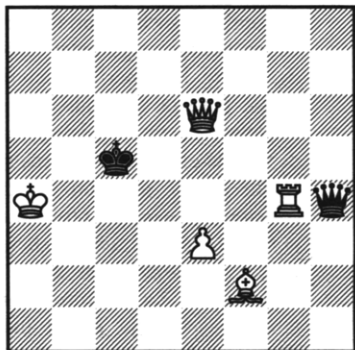
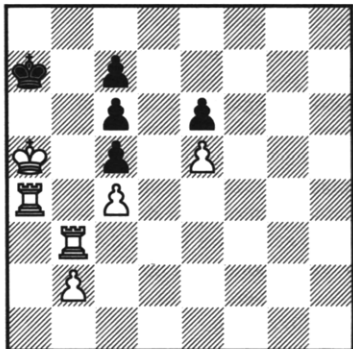
Cuando alguien se dispone a emprender un viaje largo, se suele utilizar en Francia el dicho popular "Partir, es morir un poco", en referencia a todo lo que uno deja detrás de sí, es decir afectos y pertenencias.

Sin embargo, en este problema del americano Carpenter (1844-1924), renombrado por su perfecta simetría (¡el problema!), pasa todo lo contrario: las blancas se alejan, de alguna forma, para que sucumba inexorablemente el monarca negro.



Otro tema para sus anales es esta clásica composición del alemán Von Holzhausen (1876–1935): se llega al mate en 3 utilizando una "aniquilación Bristol". Y como probablemente le trae al fresco, me mostraré benévolo, añadiendo que resultan infructuosos los ensayos siguientes. Primero, 1.♖e5? ♜b8!, no da nada tras 2.f8♞+ ♜c7. Luego, 1.♖f1?, fracasa ante ♜b8 2.f8♞, ahogado. Por último, la coronación 1.f8♞+? queda refutada en la línea ♜b8 2.♞b8+ ♜b8 3.♞f8+ ♜c7. ¡A trabajar!

Los árabes, que son un pueblo con mucho sentido práctico por haber errado tanto tiempo en el desierto, nos recuerdan en un dicho popular que "El camello no ve su propia joroba, pero sí la del vecino". Por otra parte, los búlgaros nos confirman esta idea con su refrán "El ojo lo ve todo, menos a sí mismo". Y usted, ¿logrará ver la realidad, más allá de su joroba, para que este problema del gran Kubbel no le... jorobe... demasiado tiempo?

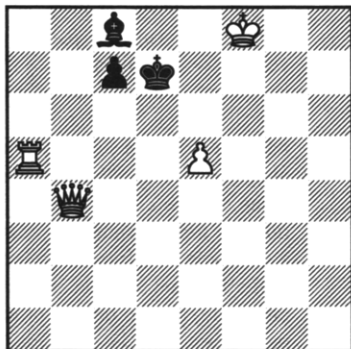
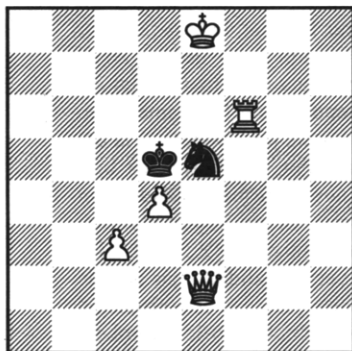


A primera vista, el problema del holandés Haring no parece ofrecer mayor complicación. Sin embargo, un análisis más cuidadoso del diagrama revela que el monarca negro está en situación de ahogo y que la ♔h4 protege celosamente la cuarta fila, a la vez que, en toda inmunidad, controla a distancia la actividad de la torre y el alfil blancos. Con estos datos en mente, ¿cómo deberá proceder para desactivar la capacidad defensiva de la molesta dama?

Gracias a su afilada mirada de experto solucionista, habrá notado ya que el rey negro no dispone de casillas para su huida.

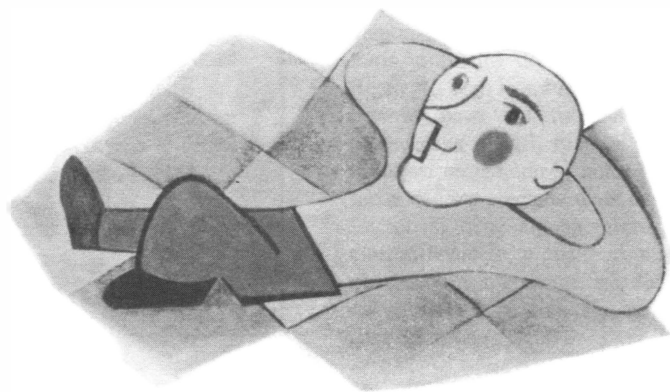
Tampoco es lógico que la dama abandone el valioso control de los puntos e4 y c4. Por lo tanto, su implacable razonamiento lógico (¡unido al mío!...) le da a entender que es la torre la que debe mover. Pero ¿dónde?, si no sirven jugadas de espera como 1.♖h6? ♕g6, o 1.♖b6? ♕c6.

Ahora, demuestre que su ELO no es camELO...

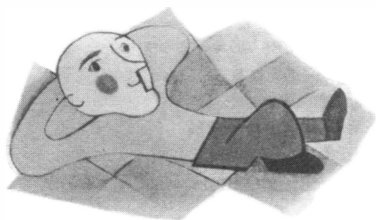


Un interesante refrán del acervo cultural malgache aporta el provechoso consejo siguiente: "No nades sobre la superficie, como la grasa; penetra al fondo, como la médula". En otras palabras, usted deberá de esforzarse en penetrar al fondo de la posición, si desea penetrar al fondo del problema. Y, por una vez al menos, haga el favor de tomarse en serio esta sugerencia... La interpretación literal del mensaje puede incluso llevarle directamente... ¡hasta la clave!

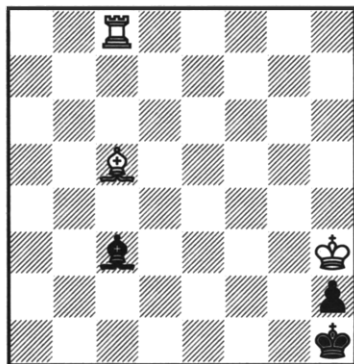
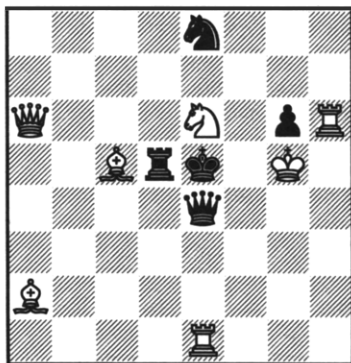
*Nivel 2 (**)*



***Tiempo aconsejado para la reflexión:
entre 15 y 30 minutos por problema.***



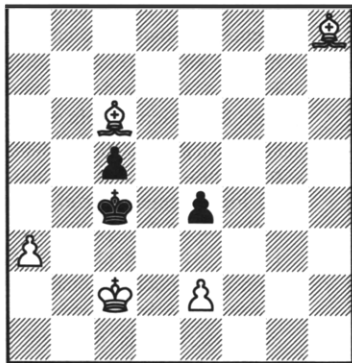
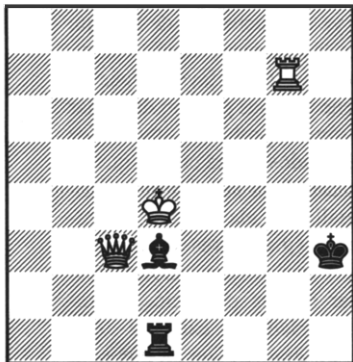
¿Tiene la mente fresca? ¿Ha sacado ya sus utensilios de trabajo, como son cerebro, visión del tablero, martillo y clavos? Pues ya no tiene excusas para no dilucidar este original problema, uno de los más logrados mates en dos que se conozcan. Para superar la violenta batalla de clavadas y contraclavadas (¡hasta tres en una variante!) que ofrece, deberá desconfiar de sus prejuicios. Y recuerde: ¡Nada de excusas! ¿qué es un miserable mate en dos para un cerebro privilegiado?



Este es uno de los primeros problemas de mate que cayó en mis manos, en mi época estudiantil en París, a finales de los años 60. Recuerdo bien la solución, con el curioso paso del rubicón que protagoniza el alfil blanco, pero no logro rememorar el autor y la fecha de este elegante mate en 3. Lector, si tiene alguna información al respecto, o cualquier otra observación interesante, no dude en enviarla a la dirección de la casa editorial (gracias).

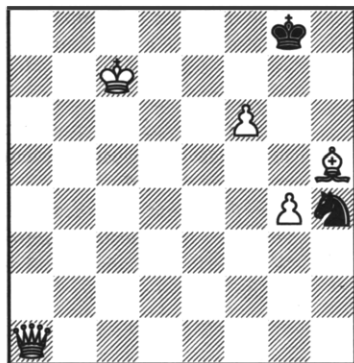
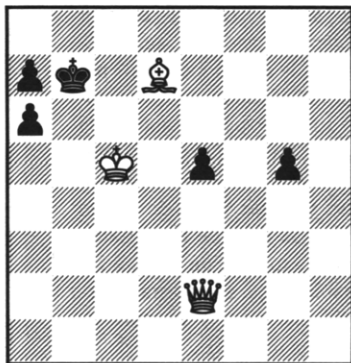
Algunos compositores de ajedrez son auténticos magos a la hora de crear claves "metalógicas", que parecen ir en contra del sentido común, o de nuestros hábitos de pensamiento.

Como conocen muy bien los procesos de construcción de nuestra percepción visual, y nuestros actos "reflejos" mentales, logran engañarnos con suma facilidad. Por ejemplo, el sueco Thoren lo consigue, o al menos lo intenta, en este mate en 3, con una clave que no es nada obvia.



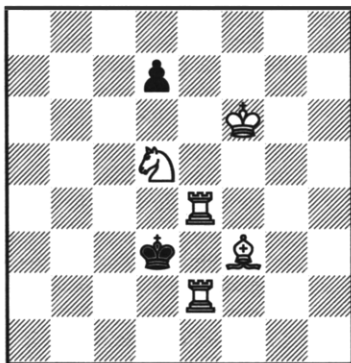
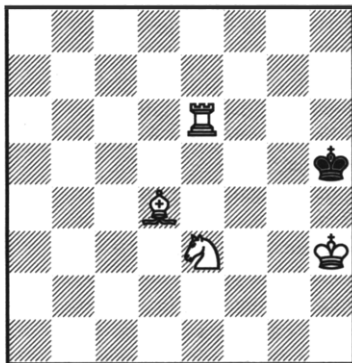
Este mate en 3 del veterano M.I. español, una de sus raras creaciones, no es tan difícil... ¡cuando se conoce la clave! Si no está aún familiarizado con el mecanismo que utiliza, le ayudaremos diciéndole que se trata de un tema Indio, sin más. Ahora tiene 4 opciones: 1) intentar resolver el problema "a pelo", 2) comprar antes un diccionario de términos de ajedrez, 3) cambiar de "tema", sin intentar resolver o comprar nada..., 4) consultar la solución a hurtadillas... oh, ¡ruin profanador de claves!

Si conoce bien el significado del refrán castellano "Uno levanta la caza, y otro la mata", podrá encontrar este mate en tres jugadas con suma facilidad. Al igual que el casi ignoto cartógrafo Américo Vespucci arrebató a Colón el honor de otorgar su nombre al Nuevo Mundo, aquí la dama viene a rematar la valiosa labor previa realizada por su fiel escudero, el ♘d7. Bueno... No seamos injustos... La dama aporta su grano de brillantez en la segunda jugada.



En el terreno del noble juego, las feministas no tienen ningún motivo para quejarse: en efecto, la hiper-activa dama a menudo desempeña una labor primordial que bien quisiera para sí el escuchimizado y escuálido rey, simple espectador de la lucha que debe conformarse con su triste papel de segundón perseguido. Y el diagrama que nos ocupa no es ninguna excepción: con un preciso movimiento, la señora lo abarcará todo...

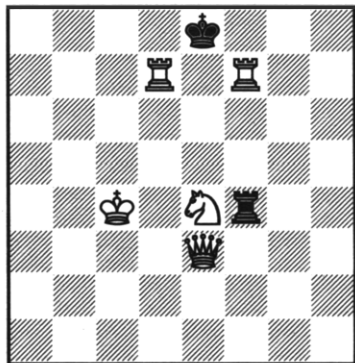
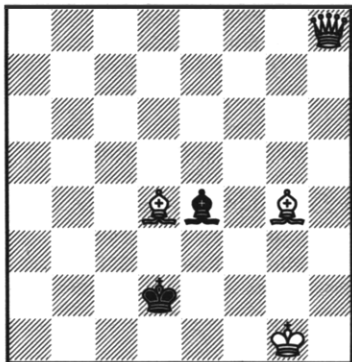
En el siglo XIX, el escritor Fernández de Moratín acuñó la expresión "la difícil facilidad" para referirse al modo en que componía sus versos. Nosotros la aplicaremos a este problema holandés, simple en apariencia con sus pocas piezas, pero de hecho bastante más duro de roer. Excelente ejercicio para un largo e interminable viaje en los transportes públicos, en las brumas de una mañana invernal...



Si le digo que la trampa se cierra para volverse a abrir, que la solución se asemeja a un muelle que se tensa y se destensa, ¿tendrá usted pistas más certeras para resolver este ingenioso problema de mediados del siglo XIX?

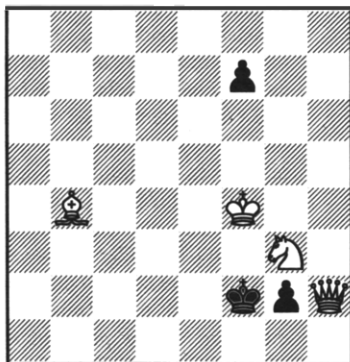
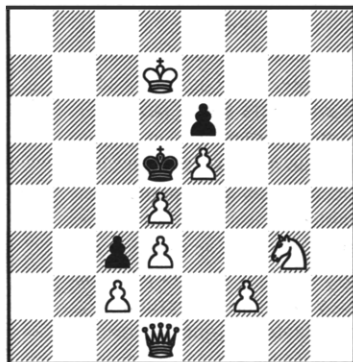
"Me temo que no, fracasado Mr. Holmes", le contesta el *guasón* de Watson. Pero si añado que se esconde un tema Indio... (¡Así se las ponían a Felipe II!)

En India, acostumbran a decir que "La verdad, como la piedra, no se disuelve en el agua". Usted, que se encuentra como pez en el agua ante problemas con pocas piezas (¿que quizá se ajustan bien a las pocas ideas que maneja ante el tablero?), sabrá aprovechar el tema Turton que se esconde en la clave. Coloque bien la primera piedra, y hallará la verdad. Y, mientras tanto..., ¡que no se le disuelvan las ideas!



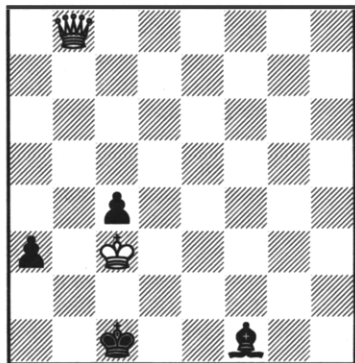
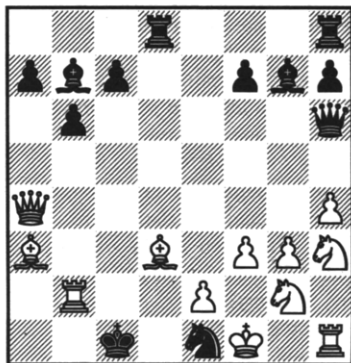
Como no le puedo indicar pistas demasiado evidentes, ya que acabaría procesando dicha información... y hallando la clave, le contaré únicamente que la dama blanca actúa como un detective privado en esta miniatura del problemista holandés, quien tuvo que utilizar el seudónimo de S. Cardozo para poder machacar impunemente el cerebro de solucionistas como usted mismo, mediante los 1100 problemas que compuso.

Aunque en Dinamarca exista un dicho que asevera "El cordero no se mete en la boca del lobo dormido", no se sabe cómo, ni se entiende por qué este rey-cordero negro ha llegado a caer en semejante precaria situación, en plenas fauces del lobo blanco (¡debe de estar como una cabra!...). Mostrándose cauto para no ahogar a su presa, ¿sabrá usted dar con la clave que le permitirá eliminar al intruso en 3 jugadas?



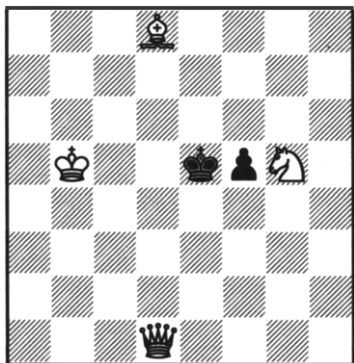
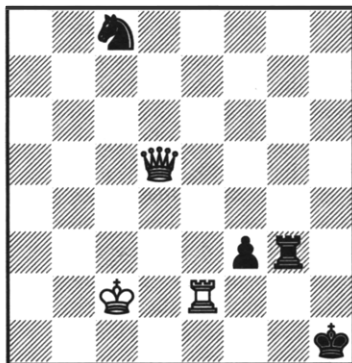
Con el candidato de g2 a punto de coronar, ¿cómo deberán proceder las blancas para lograr el mate en 2, ni tan fácil ni tan complejo, en esta miniatura del alemán R. Leopold, autor de 400 problemas y juez internacional para la composición desde 1965? No olvide que el principal ensayo 1. ♖h5? funciona tras 1... ♜g1? 2. ♙c5 mate, o 1... g1 ♖ 2. ♗e2 mate, o 1... g1 ♜ ♖h2 mate, pero queda refutado con el avance 1... f5!, que impide ♖c5 mate.

En este follón de piezas, que tiene más la apariencia de un partido de fútbol americano que una posición de ajedrez como Dios (en este caso, Caissa) manda, su tarea consistirá, estimado lector, en dar las patadas necesarias para posar el balón en las líneas enemigas y acabar con el inquilino de c1. Se lo voy a decir de entrada: ¡no se deje engañar! El grandioso Loyd, problemista sin escrúpulos, le está intentando llevar al huerto...



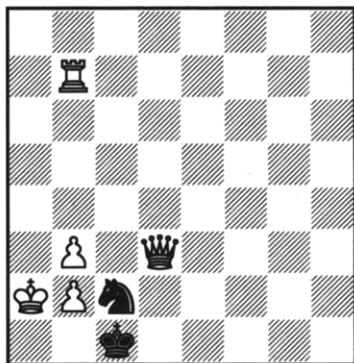
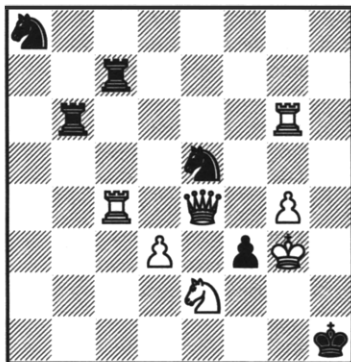
"Piensa en muchas cosas, pero haz por lo menos una"... Un consejo portugués (i-luso..., por cierto) que usted deberá seguir al pie de la letra si no desea perderse en el mar de posibilidades presentes en la posición que tiene ante los ojos. Encuentre la jugada "multi-uso" que le permitirá allanar la morada del rey negro, débilmente custodiada por un alfil y dos infantes, y dar con cinco figuras distintas de mate sin hacer uso de un estruendoso mazo.

Si le otorgaron un primer premio al presente mate en tres jugadas, del fecundo compositor alemán Speckmann, especializado en miniaturas elaboradas con sumo ingenio, es porque la clave resulta de lo más sorprendente. En efecto, viene a contradecir el principio según el cual una dama centralizada... (me veo en la triste necesidad de cortarme la palabra, so pena de transformar el esforzado "coger y cansar", propio de todo problema, en un vulgar "coser y cantar"...).



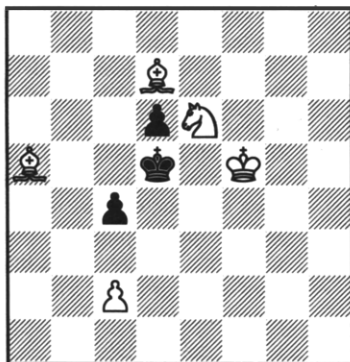
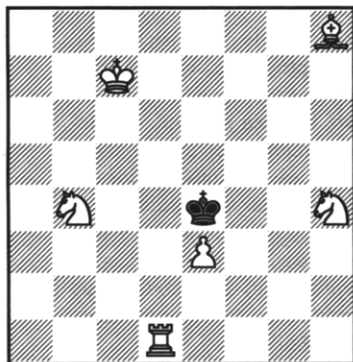
En Castilla, suelen decir que "La mujer hacendosa hace en un día treinta cosas" (aunque se dan también casos en que "La mujer perezosa hace en treinta días una cosa"...). Aquí, nuestra dama situada en d1, es sin duda del primer tipo, ya que está empeñada en liquidar al pobre monarca negro, de cualquier forma que sea. Resuelva el acoso, ya denunciado por el M.L.R.P. (Movimiento de Liberación de los Reyes Perseguidos).

Un caso más de dama hacendosa, que siempre acosa, no reposa, y al final se vuelve... odiosa. En este caso, la única pista que le puedo proporcionar es que la todopoderosa es, además, curiosa y viciosa... Basta ya de descalificaciones... Acompañe ahora a esta entrometida señora en su desplazamiento multi-direccional, que le permitirá dar el requerido mate en dos jugadas.



Por ahí van diciendo que la clave de esta célebre miniatura contiene un tema de liberación Loyd, que algunos denominan Loyd-Turton. Yo, que reconozco ser poco ducho (pero ¡me lavo todos los días!) en la materia, y nada más que un ajedrecista normalito, de esos que pueblan los cafés y antrós de mala reputación, prometo enterarme de que va ese tinglado para una próxima edición. De momento, le hablaré en cristiano: toda la acción transcurre en la columna de dama...

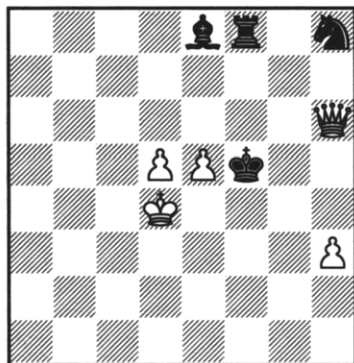
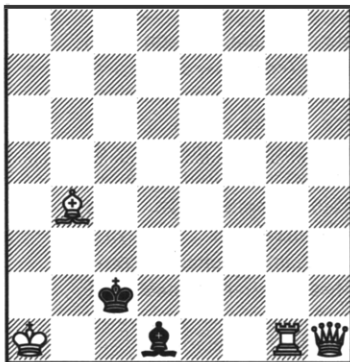
No hay nada más difícil que rematar a un rey solitario que va deambulando por el centro, sin rumbo fijo... porque, lo dice el refrán, "Mientras vas y vienes, vida tienes". Para dar con la correcta continuación, estimado solucionista, deberá hacer caso omiso de sus impresiones, sensaciones, intuiciones, que le pueden llevar al quinto co...lapso de la velada, y pisar con firmeza la senda de la realidad tangible (¡bien dicho!).



Este es el tipo de problema que no admite medias tintas: si percibe la ingeniosa maniobra creada hace más de siglo y medio por el francés Grosdemange, uno de los más hábiles de la época, quizás no tarde más de cinco minutos en dilucidar su ingeniosa clave. Pero si no es el caso, su insistencia no logrará acabar con la resistencia, y tras ahogar varias veces al oprimido rey, usted acabará maldiciéndole al gabacho y a su familia, y de paso a mí... y a mi familia.

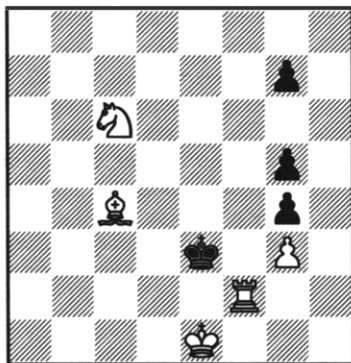
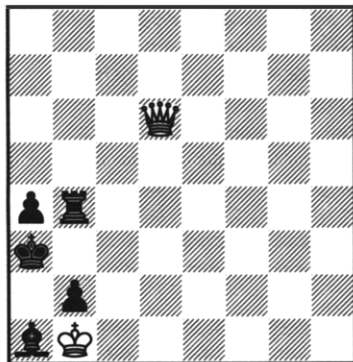
Los ejemplos anteriores me han valido para percatarme de que usted no logra captar claramente el mensaje contenido en mis nebulosas pistas y oscuras recomendaciones. De hecho, supongo que no las lee, hace aún menos esfuerzos para interpretarlas, y así le va... ¡mucho mejor! Bueno..., esta vez, haré una excepción con el centenario problema del checo Havel.

Consejo-advinanza: lo que parece estar prohibido, a veces no lo está del todo... Más claro, agua...



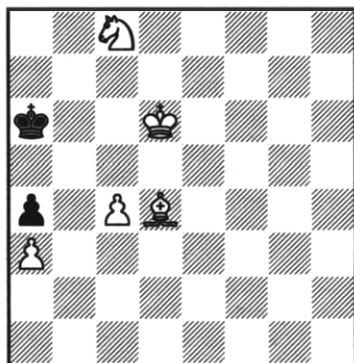
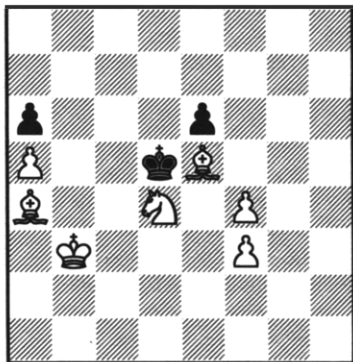
Este elegante y ligero problema del húngaro Ehrenstein tiene bastante semejanza con una rifa de pueblo: una vez descubierta la clave, que no es excesivamente compleja, todas las jugadas tienen premio, hasta el punto que existen seis figuras distintas de mate en la solución. Averigüe cuáles son.

A modo de ayuda, dos son las indicaciones (crípticas, como siempre) que le voy a proporcionar esta vez. Primer refrán, español: "Vísteme despacio, que estoy de prisa". (Carlos III dixit). Segundo proverbio, japonés: "Si tienes prisa, da una vuelta". Pues ya lo sabe, dése una vueltecita con la dama hasta lograr el mate en 6, pero... ¡no la mande a paseo!, si no encuentra la solución.



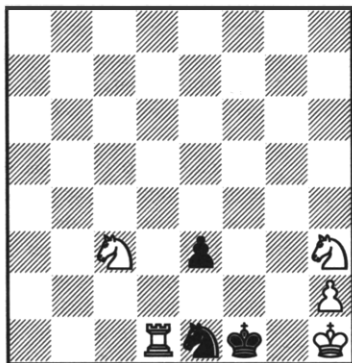
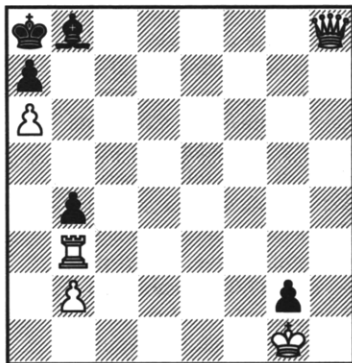
Espero que, a estas alturas, ya esté familiarizado con el tema Indio de intercepción: aquí, por ejemplo, usted no hallará uno, sino... ¡dos! indios, de naturaleza totalmente distinta. Le recuerdo el principio de dicho tema, tan frecuente en los problemas: una pieza se desplaza para que otra pueda interceptar su acción en la casilla crítica, evitando el ahogo adverso. Mientras el rey enemigo huye, la pieza interceptadora protagoniza una descubierta que resulta siempre mortal.

El mecanismo que utilizan las blancas en este conocido problema resulta muy parecido al del tema indio, pero aquí falla uno de los dos elementos. Con esta sólida (?) y reveladora (¿) pista, junto con su ya amplia experiencia (¿?) de solucionista avezado, no debería tardar mucho en hallar la espectacular clave, que el programa Hiarcs7.0 descubre en... ¡DOS segundos! Hombre, no intentaba descorazonarle... ¡Ánimo! Tiene dos... horas para resolverlo.



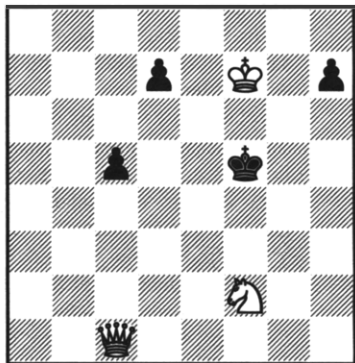
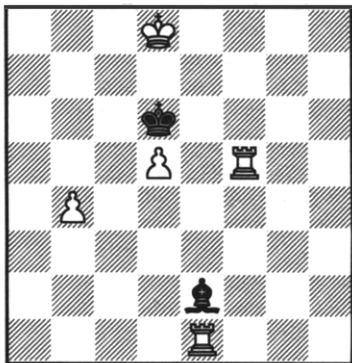
Así es la ardua vida del solucionista, que no tenía problemas, hasta que vio un librito... Dejémoslo estar... Una vez más, le voy a importunar, pidiéndole que haga el indio (no usted, el tema...). Pero, tenga cuidado, porque dicho indio está más oculto que de costumbre, y le puede costar algún tiempo desenmascararlo. Tome en cuenta que las dos primeras jugadas son las más penosas de encontrar, pero en su caso, y lo digo sin afán de menosprecio, quizás lo sean... ¡las cuatro!

¡Ha llegado la hora de la verdad! A estas alturas, ¿es usted un solucionista "de tomo y lomo", o el "dominguero del tablero" de siempre? Este simple (?) ejercicio le traerá la respuesta: si lo resuelve en 5 minutos, es de "tomo y lomo", y además, ibérico de Guijuelo... Si tarda alrededor de media hora, es tan sólo embuchado... Pero si invierte más de una hora, haría mejor en regalar este librito a su sobrino, o utilizar sus páginas... para envolver el bocado de... lomo.



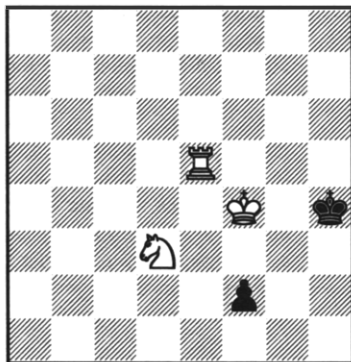
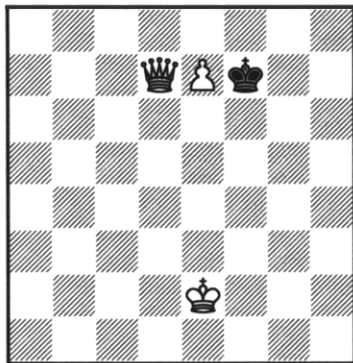
Llegado a este punto, le propongo un renombrado problema del rumano Pauly, que se resuelve en dos etapas, tomando en consideración que ambas soluciones están interrelacionadas. En la primera, deberá resolver el mate en 3 que figura en el diagrama. En la segunda fase, coloque la torre blanca en a1, y resuelva el nuevo problema. Entonces, usted entenderá, quizás, por qué se denomina "Perpetuum Mobile".

No debería contárselo, pero lo voy a hacer si usted promete portarse bien: siga usted haciendo sus deberes, como hasta ahora... (dentro de unos meses, se habrá quedado "sin problemas", igualito que antes, se lo aseguro...) Al grano, con lo que iba a decirle... Si es usted lo bastante perspicaz, habrá observado que las blancas podrían dar mate enseguida si le tocara jugar a su rival. Ya está dado el paso al frente... Ahora, ¡en marcha!



Autor de más de 1200 problemas, el compositor alemán Massmann (1895-1974) publicó este logrado mate en 3 en la celebrada revista especializada "Die Schwalbe", que el mismo fundara, allá por los años 20. A primera vista, no parece excesivamente complejo apresar al rey enemigo, aislado en el flanco derecho del tablero. Sin embargo, constatará por sí mismo que, con sus seis figuras de mate, la solución "ze laz drae...ach!" (máz diempo, bor vavor...)

"Todo lo que sabes, no lo digas; todo lo que lees, no lo adoptes; todo lo que oigas, no lo creas; todo lo que pienses, no lo hagas". Si he citado esta lista de sabios consejos, procedentes del refranero alemán, es porque pienso (y lo sé, y lo digo...) que el último se aplica perfectamente a cualquier ajedrecista, y a usted en particular. Así que, deje el peoncito en su sitio, y póngase a investigar la diabólica clave creada por el sa-gaz americano.

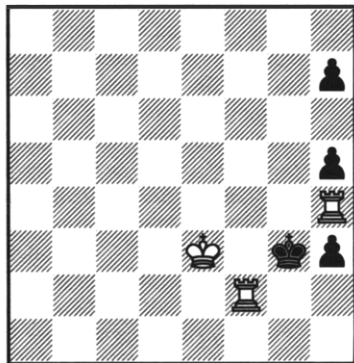
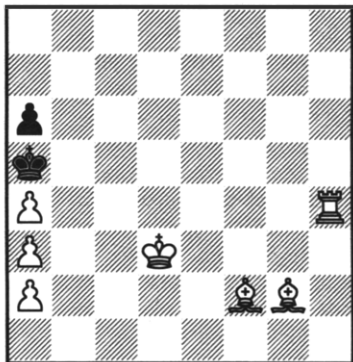


Si esta miniatura obtuvo un primer premio en 1936, es que alguna brillantez debe encerrar, a pesar del escaso material que figura en el tablero.

La clave no es excepcionalmente difícil, pero contiene numerosas líneas secundarias que usted deberá analizar detalladamente para llegar a buen puerto.

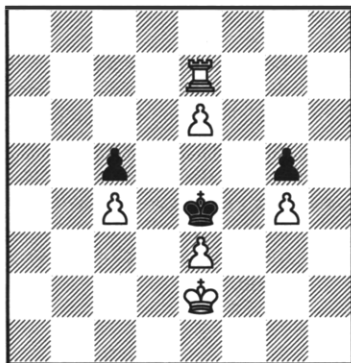
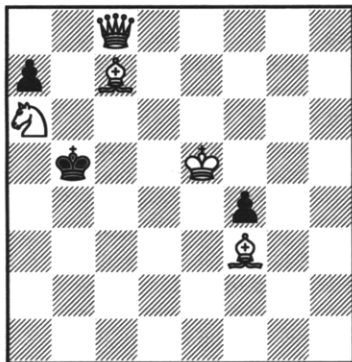
Y una "indicación" adicional para quienes, o deben ir al oculista, o se han olvidado las gafas, o no las tienen a mano: la captura $1.\text{♞f2}$ es jugada forzada para llegar al ahogo.

Estoy casi seguro de que le encantará resolver este magnífico mate en 3 del "Brujo de Grand Rapids", autor de más de ¡3000! composiciones (aunque su vida no le traía más que *problemas*, aguantó hasta los 86 años: especie muy resistente, la del "homo ajetrensis"). ¿Por qué estoy tan seguro de sus gustos? Sencillamente, porque usted tendrá que actuar de forma solapada y canallesca, e incluso atacar por detrás (o sea, proceder como todo ajedrecista normal) para dar con la brillante clave.



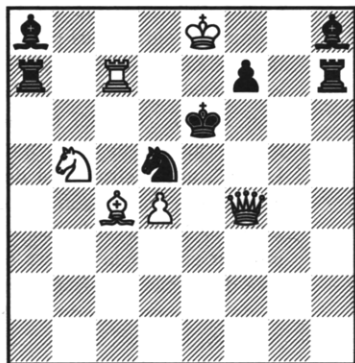
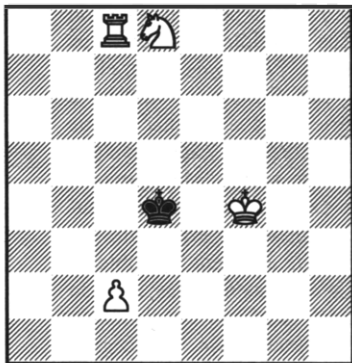
En varios momentos, la solución de este ingenioso problema del genial compositor americano le recordará un muelle que se tensa y se destensa. Todo lo que necesita es dar con la clave para que el citado muelle, y tras él, todo el mecanismo de relojería, se venga abajo.

El refranero chino, fiel reflejo de una sabiduría acumulada a lo largo de los siglos, afirma que "La desgracia no es aquello que puede ser evitado, sino lo que no puede serlo". Los numerosos ajedrecistas que han sido "desgraciados", no logrando evitar una amenaza ante el tablero, pueden dar fe de ello. Asimismo, el rey negro de este diagrama conoce la desgracia que le espera "a la vuelta de la casilla", un inevitable mate en dos que no empieza ni por 1.♔d1? ♚c4!, ni por 1.♔d8? ♚a4!



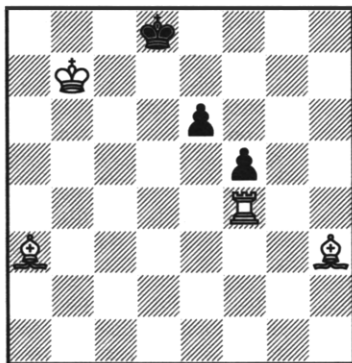
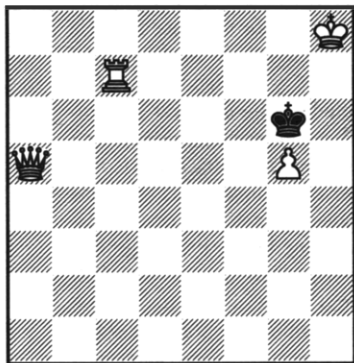
Con respecto a la libertad, el irlandés G. B. Shaw, que ya hemos citado en alguna ocasión, tenía una visión muy peculiar, y propia de su agudo sentido del humor. En su obra "Man and Superman" (1905), escribió: "Los ingleses nunca serán esclavos; son libres de hacer lo que el Gobierno y la opinión pública les permitan hacer". En situación harto similar, el rey negro es libre de recorrer los pocos m2 de su exigua y simétrica cárcel. ¿Logrará usted inmovilizarlo por completo en 4 jugadas?

Ideada por el inglés Horatio Bolton, miembro destacado de la "vieja escuela" de mediados del siglo XIX y fundador de la renombrada "Chess Player's Chronicle", esta clásica miniatura de 5 piezas tiene un valor histórico, al figurar como una de las primeras composiciones dotada de una estructura moderna. Para lograr el objetivo, usted deberá estrechar el cerco sobre el monarca solitario mediante una acción combinada de las fuerzas armadas.



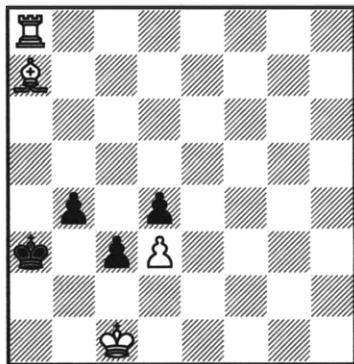
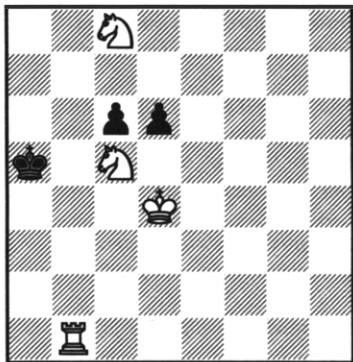
Otra creación de relevancia histórica, que fue muy aplaudida en el mundo de la composición: efectivamente, es la primera vez que aparece un triple tema Grimshaw en un problema. El tema en cuestión, que data de 1850 y lleva el nombre de su autor, no es una bebida alcohólica (estilo triple seco), sino una forma algo rimbombante de designar una intercepción entre dos piezas negras de naturaleza distinta. Averigüe la clave, junto con sus 10 figuras distintas de mate.

El excelso jugador polaco X. Tartakower era también conocido por sus múltiples e ingeniosos aforismos. En uno de ellos, el de corte más filosófico, emulaba a Descartes para confirmar lo que todo ajedrecista experimentado ya sabe de sobra: "Me equivoco, luego existo". Usted tendrá muchas ocasiones de errar antes de acertar este entretenido problema del checo Traxler. Más aún, su principal obstáculo consistirá en hallar la ardua clave de la segunda jugada en ambas variantes.



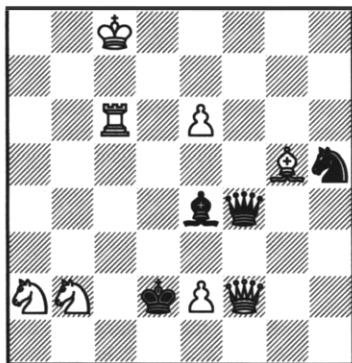
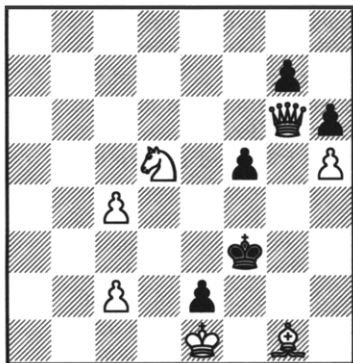
Como sabemos que ha pasado momentos agradables persiguiendo con rabia (e impotencia...) el rey en el ejercicio anterior, le proponemos otro del mismo autor, sacado de su libro "Sachové Ulohy", que disfrutará si domina el checo y... sigue aún despierto. Esta vez, estimado lector, deberá intentar superar la barrera defensiva de peones que frena el avance de las tropas, dando con la serena clave.

Lo primero que debe hacer ahora es mentalizarse, como los buenos atletas, para poder penetrar el impenetrable secreto de esta miniatura inglesa. Un amigo mío, que por cierto padece insomnio, me contó que había tardado 35 minutos en hallar la clave, pero la segunda jugada le costó más de una hora (de...insomnio), porque su mente no lograba percibir lo que estaba delante de sus ojos. Estimado solucionista, ¿logrará usted hacerlo mejor... y no caer dormido en el proceso?



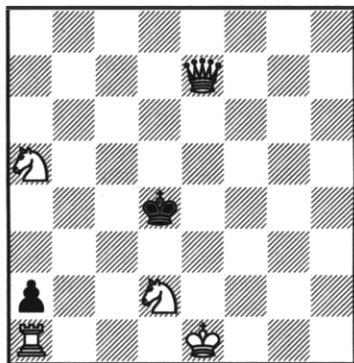
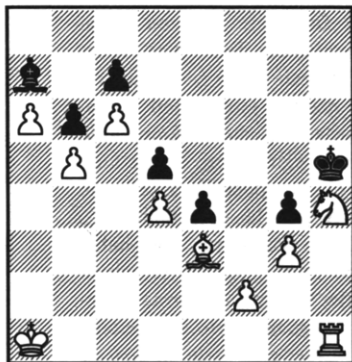
¿Qué diferencia existe entre un buen solucionista y uno malo? La respuesta se centra en dos puntos esenciales. En primer lugar, el experto conoce una gama de temas utilizados con frecuencia en los problemas, y no procede a tientas (¿como usted?). Luego, no se deja guiar por las falsas impresiones e ilusiones ópticas, que el buen compositor no pierde la ocasión de aprovechar. En suma, ve más y mejor (¿que usted?). Ahora que conoce los escollos, ¿llegará a "ver" la clave de este enigma?

Este mate en 3 no puede sino confirmar la justa fama que se había ganado el padre de la Escuela Americana a lo largo de una carrera de casi 60 años: utilización óptima de pocas piezas, planteamiento original del enigma, claves tan inusuales como "invisibles". Ahora que conoce los "bajos instintos" característicos de Loyd, veamos si es capaz de revelar en menos de media hora el presente misterio, que guarda un punto en común con el tema Indio. ¡A sufrir!, se ha dicho...



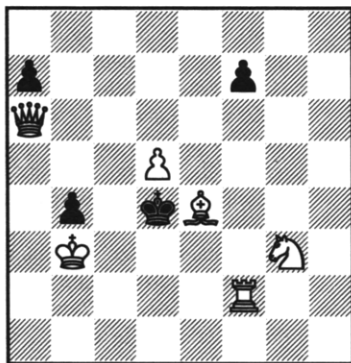
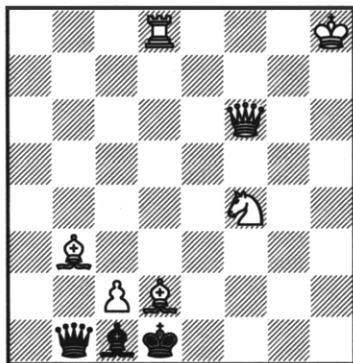
De entrada, desconfíe del presente problema, uno de los 500 que compuso el creador alemán hasta su muerte en 1945. ¿Por qué? Sencillamente, porque se trata de un mate de excelente factura, y por consiguiente de clave bastante oculta. Sólo le puedo indicar que interviene un tema Albino, pero a usted, que no padece ninguna anomalía fisiológica, le dará absolutamente igual. Que importa..., es sólo un mate en dos.

¿Recuerda usted lo que le decíamos con respecto a los malvados compositores, que nos intentan engañar por todos los medios y, de paso, hacernos perder nuestro valioso tiempo? Pues aquí tiene una prueba indiscutible: el astuto francés Herlin (1817-89) está tratando de llevarle al huerto, sabiendo además que no le gustan ni las frutas, ni las verduras. Si me ha captado bien, deje el caballo en paz. Y si es usted estrábico, tanto mejor... (¡pista!)



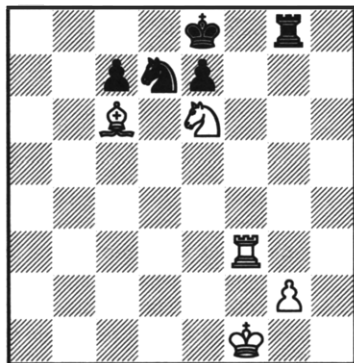
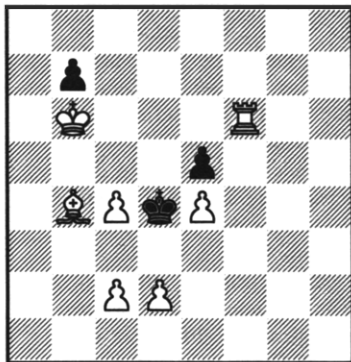
Estoy seguro, pero segurísimo, de que usted lo habrá olvidado... ¿Qué? ¡vaya listillo que es! Si se lo aclaro, se acaba el problema, y me veo privado de otra víctima potencial... No, no... Busque, y lo encontrará... ¡Si no es más que un inofensivo mate en 2! ¡tan bajo hemos caído? Verá que alegre se pondrá cuando constate que no lo ha olvidado... ¿Qué? ¡vaya listillo que es! Si se lo aclaro,... etc.

No se sabe si el Gran Maestro David Bronstein hablaba seriamente cuando dijo: "Las veces que todo está claro en el tablero, puede resultar muy difícil esconder nuestros planes". Aquí, todo está muy claro, pero sobre todo para el compositor americano (famoso por la colección de... ¡300.000! problemas que había logrado reunir), quien ha sabido esconder su clave de forma impecable. Hasta tal punto, que le costará resolver este mate en dos, de aspecto inofensivo.



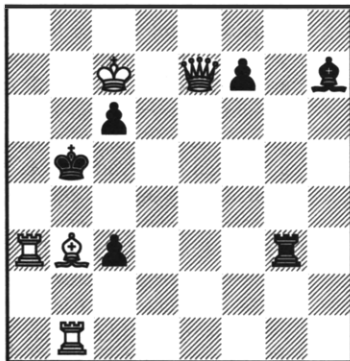
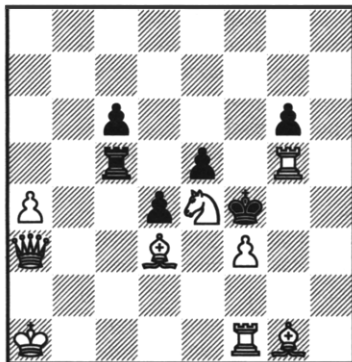
Con respecto a la expresión de nuestras ideas, el escritor, periodista y humorista estadounidense Mark Twain hizo el ingenioso comentario: "La diferencia entre la palabra adecuada y la casi correcta es la misma que entre el rayo y la luciérnaga". Lo mismo pasa en ajedrez, en el que siempre existe una jugada adecuada, y otras que, sin ser falsas, resultan peores. En el terreno de la composición, la elección es aún más trágica: hay sólo UNA clave correcta, y punto... ¡Descúbrela aquí!

La parte positiva de los problemas de mate, es que no hacen intervenir ningún concepto estratégico o táctico, de modo que hasta un niño de 5 años (o usted mismo...) puede resolverlos, simplemente con saber el movimiento de las piezas. Lo único que se precisa es una buena visión geométrica del tablero y un adecuado manejo de las relaciones espacio-temporales... ¡que no es poco! Pista: aquí, no logrará el objetivo si no sabe lo que es una clavada o una descubierta...



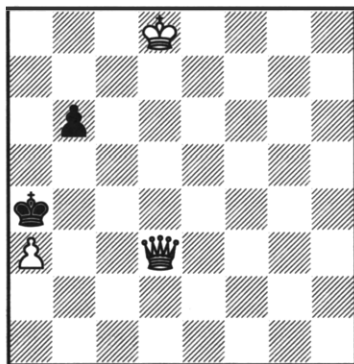
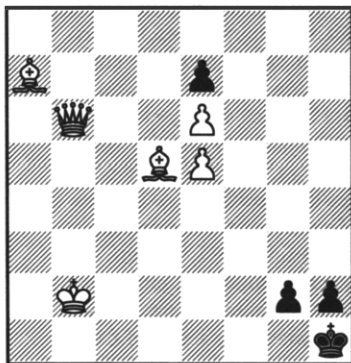
Si es usted un ajedrecista como los demás, es decir que siente verdadero interés por la lógica... y tiene cierta vena (o incluso arteria) sádica, disfrutará resolviendo el presente diagrama, que precisa de ambos. En primer lugar, usted observará que la posición del rey negro, clavado, inmovilizado, podría ser más agradable... Luego, idem de idem para la torre negra, atada a la defensa del punto f8. Ciertamente, tiene usted las manos libres, pero ¿cuál es el único camino lógico-sádico que le permitirá progresar?

"Todo el mundo se queja de su memoria, pero nadie de su inteligencia". Con esta acertada observación, sacada de sus "Máximas Morales" de 1665, el Duque François de La Rochefoucauld pretendía denunciar la mala fe (y mal café, además, en el caso del ajedrecista) que subyace en las consideraciones del ser humano. En este problema, usted deberá sobre todo utilizar su inteligencia, e imaginación, para luchar contra Kraemer (a diferencia de la película "Kramer contra Kramer").



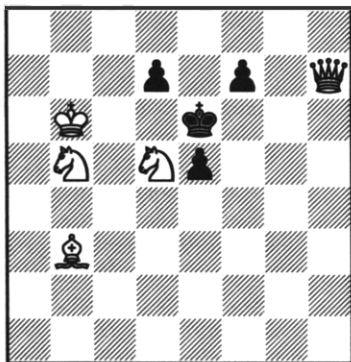
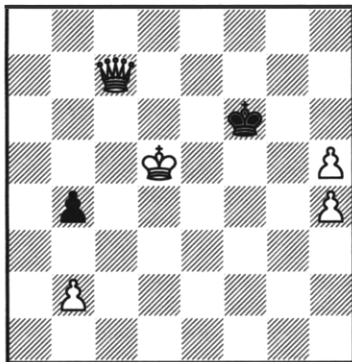
Tanto el escritor americano O. Wendell Holmes (1808-1894) como el ajedrecista alemán R. Teichmann (1868-1925) coinciden cuando afirman respectivamente que "El joven conoce las reglas, pero el viejo las excepciones", o "El genio consiste en saber transgredir las reglas en el momento oportuno". Para lograr el objetivo deseado en este mate en dos del problemista surafricano, le vamos a pedir que transgreda, en apariencia, un principio básico del ajedrez.

Como el rey negro suele hallarse a menudo en situaciones poco envidiables en las obras compuestas (estudios y problemas), la tarea del solucionista consiste en evitar el escollo del ahogo, administrando una dosis de oxígeno medida (si no, los muy desgraciados escaparían...) a estos moribundos voluntarios. Y así exactamente es como tendrá usted que actuar aquí, para mantener el monarca negro en vida, y luego poderlo rematar en su esquina-calabozo. La clave, en la 3a jugada.



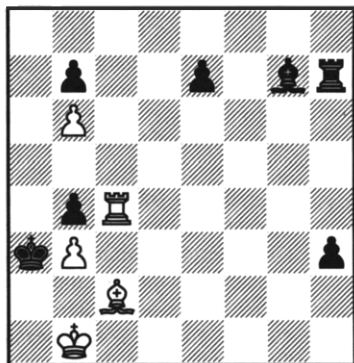
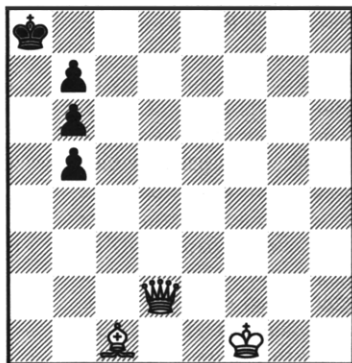
Este es el milagro del noble juego, y en particular de los problemas de mate. Con tan sólo cinco piezas, el agudo creador alemán Brenander consigue elaborar una posición que mantiene el interés del solucionista en vilo (...al 8%, T.A.E., mejor que en el banco), y consigue hacer vibrar el tablero con posibilidades insospechadas. ¿Logrará usted dar con la extraña clave de este mate en 3 en menos de cuarto de hora? El límite de tiempo lo fijo yo, en su propio interés... (al 5,5%).

En "La Conquista de la Felicidad" (1930), el Premio Nobel británico Bertrand Russell escribía "Nada es tan agotador como la indecisión, y nada es tan fútil". Unos 150 años antes, el americano Benjamin Franklin había afirmado ya, que "La peor decisión es la indecisión". Asimismo, en este problema del compositor rumano Pauly, el rey negro no parece saber dónde encaminar sus pasos en su huida hacia adelante..., o hacia atrás, según el caso. En tres jugadas, ponga remedio a su indecisión crónica.



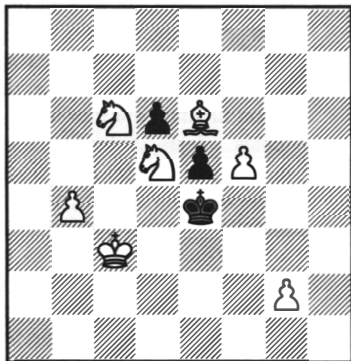
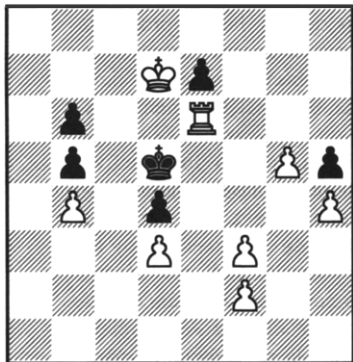
Quizás estaba el filósofo existencialista J. P. Sartre pensando en el ajedrez cuando escribió: "Ser libre no es querer hacer lo que se quiere, sino querer hacer lo que se puede". Por ejemplo, en la obra creada por Shinkman, el rey bien quisiera darse un paseo por la vasta llanura del tablero, con el fin de oxigenarse los pulmones, pero no puede, ni podrá hacerlo, puesto que ya se encuentra en la U.V.I. de las piezas blancas. Tras la precisa clave, perecerá de 5 formas distintas. ¿Cuáles?

Si ha intentado resolver los problemas que le hemos propuesto hasta este momento, habrá seguramente observado que la clave de una composición bien construida no suele casi nunca ser una jugada violenta, o muy activa. Más bien, se trata a menudo de una jugada de espera modesta, que halla su justificación en jugadas posteriores. Y este diagrama no constituye ninguna excepción. Halle pues la serena clave que anula la resistencia del parapetado rey negro.



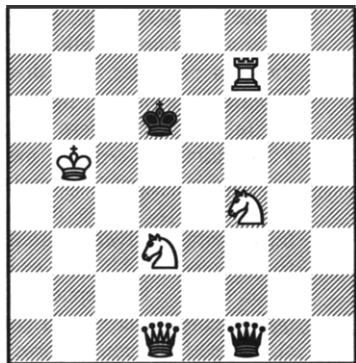
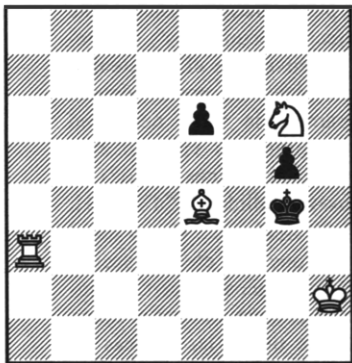
Esta vez, los ajedrecistas que siempre protestan ante la naturaleza extravagante e inverosímil de los problemas (y en ocasiones, estudios) compuestos no tienen razón alguna para elevar sus violentas quejas: a la posición del diagrama, creada por el joven alemán Rehm (1942), bien poco le falta para asemejarse a la de una partida en vivo. Si es usted uno de ellos, demuestre que sabe también dilucidar los problemas "realistas", sin invocar pretextos poco serios.

La leyenda de un dibujo diseñado por el americano Peter Arno mostraba las palabras siguientes: "Ya tiene su diploma de abogado y un despacho bien instalado. Lo único que queda por hacer es sacarlo de la cama". Estas palabras bien se podrían referir a la ociosa torre blanca, que quiere permanecer junto a su querido papá de d7 en vez de ponerse a trabajar para conseguir el pan cotidiano al sudor de sus almenas. ¿Logrará usted romper su inercia, y dar mate en 4 jugadas?



Pocos estudios resaltan como influye la filosofía sobre el noble juego. Sin embargo, el pensamiento turbulento de F. Nietzsche podría aportar datos esenciales sobre esta innegable relación: ¿no constituyen acaso los conceptos de apolíneo (razón, serenidad) y dionisiaco (furor, impulso), junto con la férrea voluntad de supervivencia la médula de todo ajedrecista? Lector, averigüe ahora por qué la noción nietzscheana de "eterno retorno" interviene en la solución de este problema.

En francés, se utiliza a menudo la expresión "mettre de l'eau dans son vin" (rebajar el vino con agua) en todas aquellas situaciones en las que alguien debería rebajar sus pretensiones, y por lo tanto soltar lastre. Dicha fórmula podría perfectamente aplicarse a las piezas blancas en este diagrama. En efecto, para alcanzar el objetivo y no provocar un ahogado, ¿cómo deberán las blancas soltar lastre durante el hostigamiento del rey enemigo?

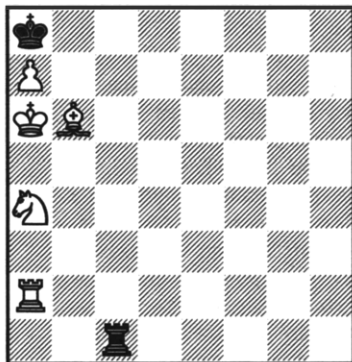


Como lo hemos afirmado repetidas veces a lo largo de esta breve antología, nuestra vista nos juega pasadas, y nos dejamos en demasiadas ocasiones guiar por impresiones e intuiciones que no hallan su justificación en la realidad del tablero. Esto explica por qué somos tan pésimos solucionistas en comparación con los programas informáticos, que ni ven ni sienten. En esta ocasión, ¿podrá usted actuar ordenada y "ordenadoramente" para procesar los datos con la frialdad requerida?

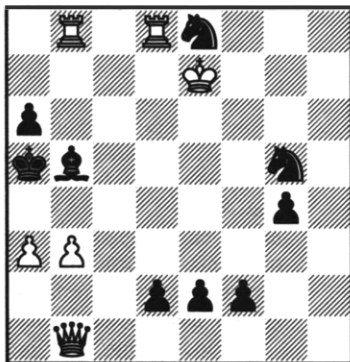
127

H. Rubesamen - "Münchener Neueste Nachr" Mate en 3, 1908

"Un flirteo es como una pastilla: nadie puede predecir exactamente sus efectos secundarios", (Catherine Deneuve). En el entretenido enigma planteado por el alemán Rubesamen, la torre negra no puede reprimir su violento afán de flirteo (¿con fines serios?) en los ensayos fallidos 1.♖d2? ♜d1!, o 1.♜e2? ♜e2!, etc... Como usted ya sabe que los efectos secundarios de tal acoso deben desembocar en el mate, busque el único modo que tienen las blancas de escapar al noviazgo proyectado.

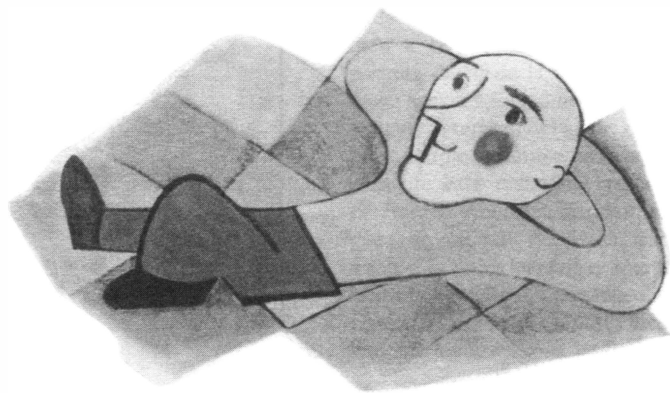


128

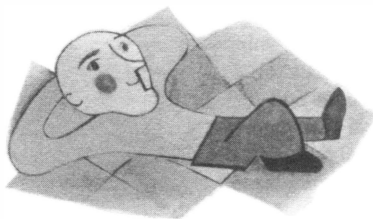
K. E. A. Anderssen - "Illustrated London News" Mate en 5, 1845

Si existen problemas absolutamente DIABÓLICOS, éste es sin lugar a duda uno de ellos. En condiciones normales, este diagrama debería, lógicamente, figurar en el capítulo siguiente; pero las prisas y la falta de espacio me han obligado a "colarlo" de mala manera aquí. De todos modos, da igual: para resolverlo, usted verá seguramente las ***, que es lo que se pretende... Por supuesto, si ha nacido con buena * y da con LA clave, podrá considerarse ¡una auténtica * del tablero!

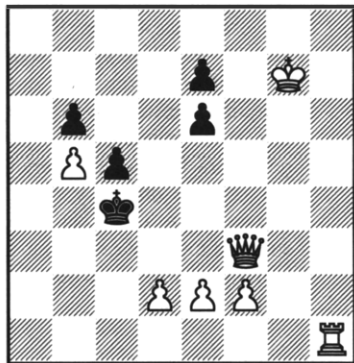
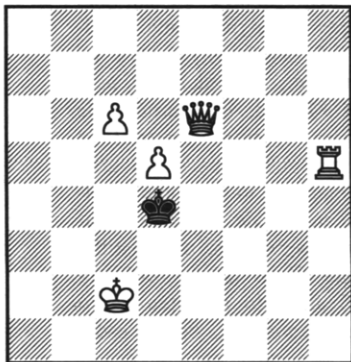
*Nivel 3 (***)*



***Tiempo aconsejado para la reflexión:
Más de 30 minutos por problema.***

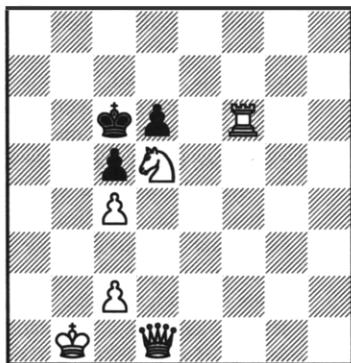
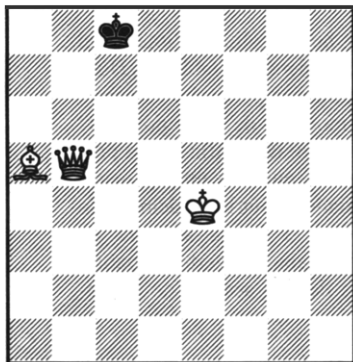


El rey negro solitario flota en el espacio sideral del tablero. ¿Dónde tendrá que perecer, recibiendo los 7 modelos de mate posibles? Un consejo: desconfíe de los problemas en que vea un rey negro demasiado solitario, y demasiado acosado... Y tenga siempre en mente el sabio proverbio español: "Antes de que acabes, no te alabes".



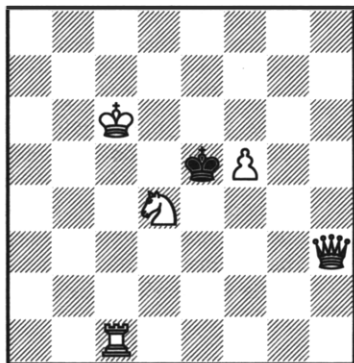
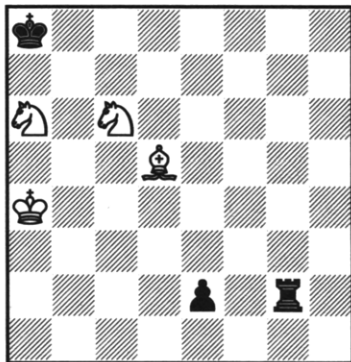
Según el iniciador de la lógica medieval, Pedro Abelardo, "La duda lleva al examen, y el examen a la verdad". Que se nos permita dudar de la veracidad de dicha aseveración, al menos en el pantanoso terreno del ajedrez. Por ejemplo, examine concienzudamente esta diabólica creación de Berger y constatará que, después de un par de horas frustrantes, la única verdad es que se sentirá agotado..., ¡agotado *de verdad*! La clave es tan ridículamente modesta...

Este "wennigsteiner" de tan sólo 4 piezas es un problema facilísimo (¡2 segundos!)... para un programa de ordenador... ¿Y para Vuesa Merced, el Marqués de Elo Alto? A título personal, le confesaré que es usted un gran solucionista si lo consigue resolver en menos de... ¡media hora! Y para los cegatos, una pista: hay que aflojar las tenazas para que el ahogado monarca negro pueda escaquearse... por un escape.



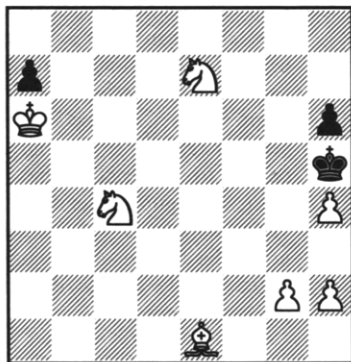
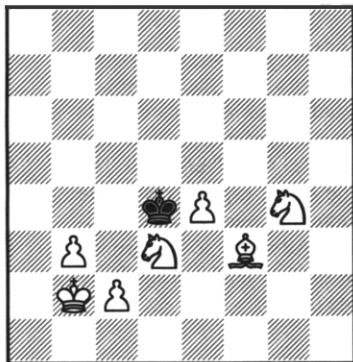
La obra maestra de Shinkman, alias el "Brujo de Grand Rapids". Brillantísimo problema que las máquinas resuelven en 3 segundos, y los humanos en... ¡menos de 3 horas!, o así lo esperamos... No se deje abatir, y constatará que se siente como un niño con sus zapatos nuevos cuando halle la hermosísima clave de esta joya de la composición.

Como pista valiosa, le diremos que la clave es LA jugada precisa que usted no haría jamás en toda su vida de ajedrecista, y la que realizaría "al toque" el típico "boniato de café", especie de la que proliferan aún numerosos especímenes... Además, le sugerimos que no dispare la "batería" d5-c6 antes de tiempo.



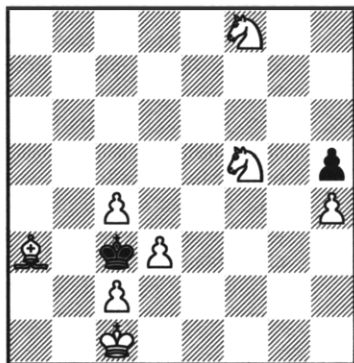
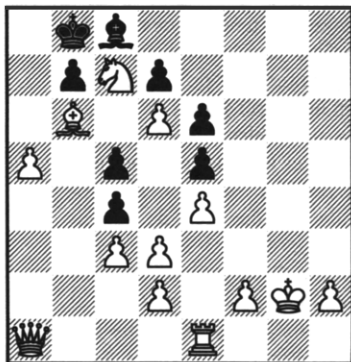
Con el monarca tan solito en el centro, la solución podría parecerse a una merienda de (rey) negro. Pues no lo será por una sencilla razón: "El que no tiene coraje (o material) debe tener piernas", según un conocido proverbio italiano. Y el monarca negro no ha sufrido aún ningún percance que le impida deambular por los escaques...

Sólo podemos indicarle al lector que el solitario y famélico monarca entra en el corazón de la posición blanca, y se hartará de comer antes de perecer de indigestión en el mismísimo "pasillo de la muerte".



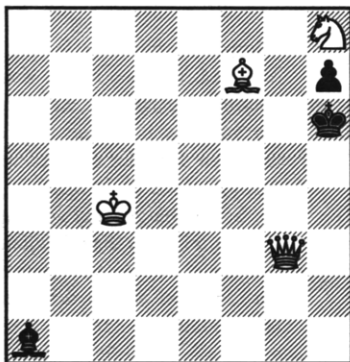
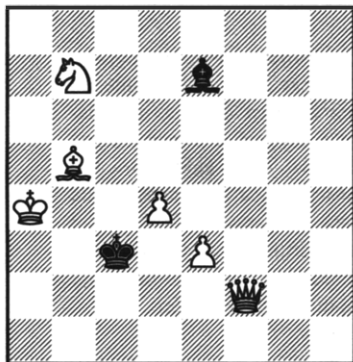
A veces, es mejor alejarse del escenario de la lucha, y volver saltando, con resultados definitivos. Esto ya lo dijo Confucio hace tiempo, pero con palabras más poéticas y acertadas... Mi humilde condición de ajedrecista no me da para más: lo importante es que haya captado la idea, y la aplique en la resolución de este brillante problema.

Como primera pista, le podríamos indicar que se halla ante un brillantísimo caso del tema Bristol, pero esto no le supondrá una gran ayuda... Pues ahí va otra pista, más práctica: el trágico mate ocurrirá en la casilla a7, de 2 a 3 de la madrugada, si es que se ha empeñado en traspasar hasta dar con la diabólica solución.



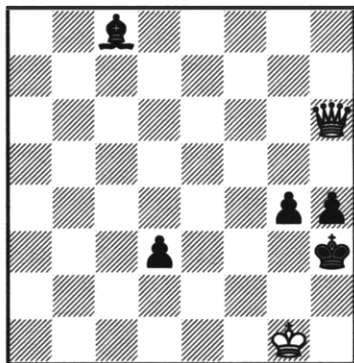
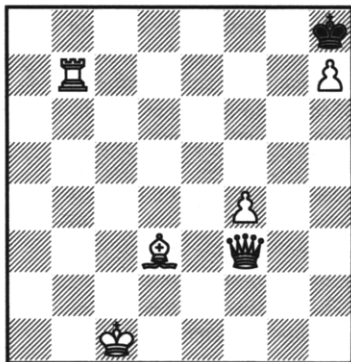
"Bonito y barato", le dirán en Marruecos. Nosotros le decimos "bonito y carísimo", si contamos las valiosas horas de sueño que usted va a perder en encontrar la extraña clave de la primera jugada. Sin embargo, una vez captada la idea, el resto está "chupado"... cuando el rey se ve catapultado, sin remisión alguna, hacia su lejano cadalso.

Con este mate en 4 de pocas piezas, vamos a tener la ocasión de comprobar si es talento, o... *está lento* para resolver problemas que exigen una clara visión de la geometría del tablero. Sólo le diremos que el programa Psion, que suele resolver este tipo de problemillas en cuestión de segundos, ha tardado 3'20" en este caso... No se desanime, agudice la vista, y busque un mate en el centro... tras constatar que no sirven ni 1. ♔e2? ♙g5! 2. ♙d3 ♙e3, ni 1. ♘a5? ♙g5! 2. ♘b3 ♙e3.



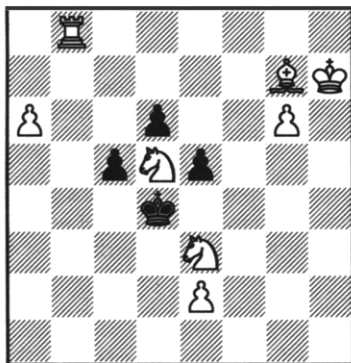
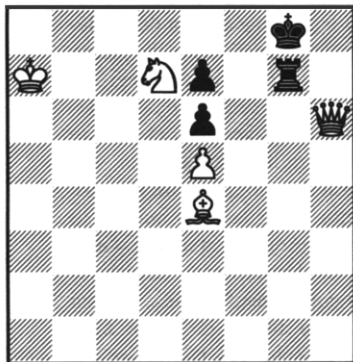
Es tan buena la labor creativa del alemán Palatz que el programa Psion no logra, esta vez, dar con la solución. ¿Lo logrará el superordenador que le sirve de cerebro? ¡Mucho éxito con su cerebro! (que es casi lo mismo que: ¡celebro mucho su éxito!). Pista: el rey blanco puede acudir a f5 en 3 jugadas, pero el alfil negro logra proteger el mate en g5.

Un solitario Bin Laden secuestrado en la esquina afgana del tablero, y todo un ejército de piezas blancas (¡con designios negros!) que no logran rematarlo... ¿Hallará usted la luz verde en el camino que le permitirá derramar la sangre azul del monarca, sin ponerse rojo por haber tardado más de lo previsto? Aquí, lo aparente y evidente es, lógicamente, tan inoperante como insuficiente... Y una pista bajo forma de ripio: a lo largo y ancho del tablero se resuelve este atolladero.



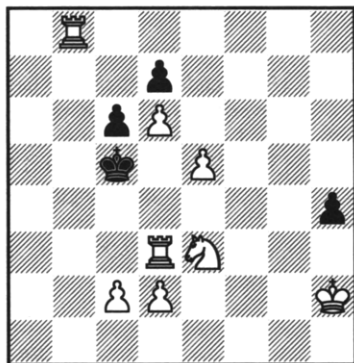
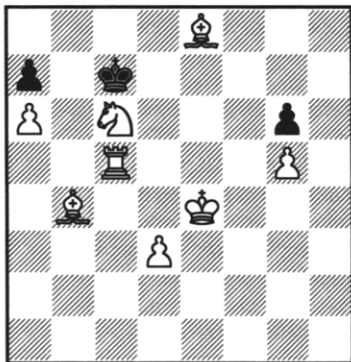
"Amaga y cosecharás", este siempre será un precepto esencial del noble (?) juego (?) ¿Qué maniobra envolvente deberá realizar la potente dama para penetrar la coraza protectora del rey negro, y cosechar el mate(rial)?

Primero, descúbrase ante el famoso mago americano Sam Loyd y no actúe como el "rival más débil", tratando de solucionar este mate centenario mediante jugaditas mezquinas tales como 1.♔h7+ (confiese: la estaba usted considerando...), que fracasa trágicamente ante 1...♕h8! (y no 1...♕f7? por 2.♖h5+ o 1...♗h7?? 2.♖f8 mate), o el infantil ensayo 1.♖h5? ♗f7. ¡Esto es ajedrez serio! Así que, a gastar unas cuantas neuronas, que la solución lo precisa...



"Un hombre que no cree en los milagros no es un hombre realista". Este célebre pensamiento de David Ben Gurion, fundador de Israel, le resultará de mucho provecho a la hora de resolver el pequeño y arduo problema centenario que tiene ante la vista. A modo de ayuda, descarte de entrada el vano ensayo 1.♗f8? ♕e4! 2.♗f1 c4! (y no 2...♕d4??, por 3.♗f4 mate). Y para no desalentarle del todo, le aconsejo que pruebe con una jugada absurda, la que más... No lo olvide: ¡es un milagro!

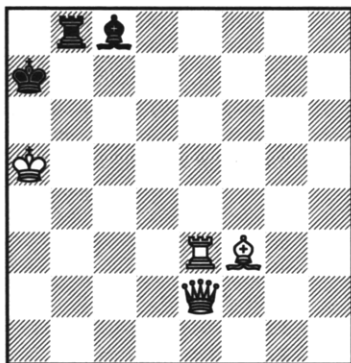
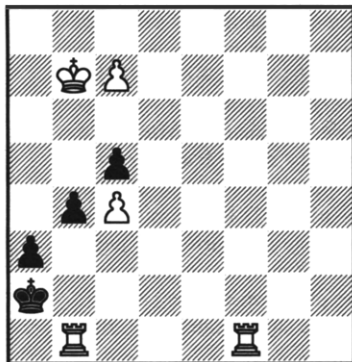
Si sufre de insomnio y está dispuesto a perder un par de horas para conciliar el sueño, ¡no lo dude!: ha caído sobre el "somni-problema" adecuado... Ármese de paciencia (y de un buen piscolabis), y demuestre que su excelsa visión espacial le permite dar cuenta del rey solitario en 3 jugadas. ¡ah! Y por la cuenta que le trae, no piense más de la cuenta... (este mate tiene fama de difícil...ísimo).



"El que sabe vencer no emprende una guerra". Adoptando las enseñanzas de este milenar proverbio chino, no emule a las fuerzas aliadas en la crisis de Irak, y remate al aislado líder de c5, en 4 jugadas. La segunda jugada, aparentemente absurda para nuestras mentes racionalistas, es sin duda la más difícil de prever. Como pista, añadiremos que 1.c3? es improductivo tras 1..h3 2.♘g3 h2 3.♞d4 h1♙+!, o 2.♞d5+ cd5 3.d4+ ♖c6.

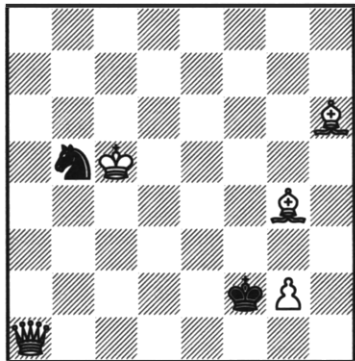
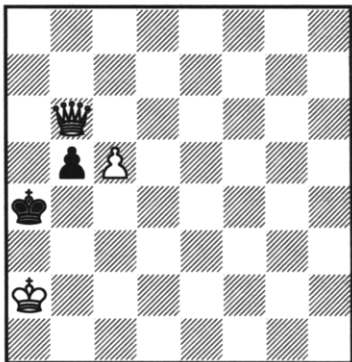
Ya le estamos viendo empuñar una dama blanca para coronar el candidato c7... ¿no es así? Pues sea cortés, y deje a esta dama tranquila, ya que a 1.c8♞? seguiría b3 2.♞h3 b2 3.♞fcl bcl♜!, y no puede darse el mate en b3.

Estimado lector, ya dispone de una valiosa pista para desenredar este magnífico problema, un clásico entre los clásicos, de solución tan estética como oculta.



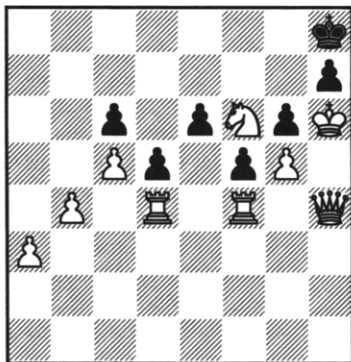
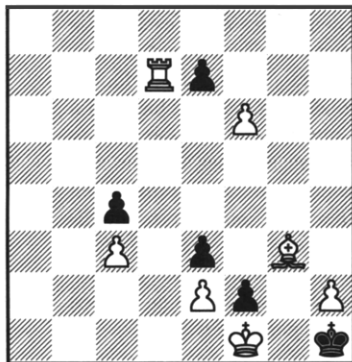
Todo tiende a indicar que hay que mover la torre blanca, pero ¿dónde? Lo cierto es que no sirve 1.♞e6? ♞b6, y tampoco 1.♞f2? ♞b7, pero de ningún modo 1...♞b2? por 2.♞e7+ y 3.♞a7 mate, ni 1...♞b7? 2. ♞e6+, seguido de 3.♞a6 mate.

Al intentar resolver esta parca miniatura del gran Loyd, el lector captará en seguida el fundamento del proverbio chino: "La fruta madura cae de por sí, mas no en la misma boca". Por lo tanto, deberá esforzarse, tomando en consideración que un rey solitario no es "pan comido" y se puede volver fácilmente pan duro, incluso cuando está en la boca (del lobo, por supuesto...)



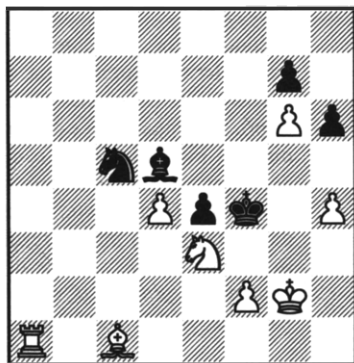
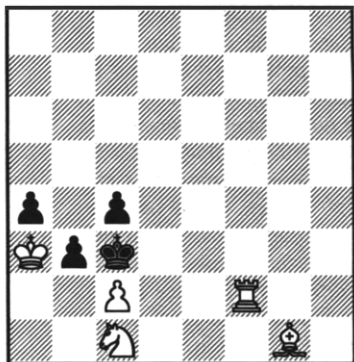
Ante todo, le anunciamos que la jugada que ya estaba considerando (1.♖h1?, si no me equivoco...), no sirve "arsolutamente pa ná" si las negras juegan por ejemplo 1...♟c3, con jaque posterior en a4 o e4, y evitan la fatídica 1...♞g3?, que conduce al mate tras 2.♙e3 ♞g4 3.♖h3 mate. Y ahora, querido lector, ¡a calcular! con lo que le sirve de Fritz...

Lector, para que no me acuse de hacerle perder el tiempo, y, cual César con Catilina, me lance tras media hora de vanos esfuerzos: ¿Hasta cuando, autor, abusarás de nuestra paciencia?, le diré que existe una triple "intercepción India" en este magnífico problema del rumano Pauly. Así que, déjese de quejas, e intente hallar el triple tema Indio sin hacer el idem...



El problema filosófico-erótico-ajedrecístico está planteado: ¿cómo penetrar lo impenetrable? Deberá proceder con suavidad, tras constatar la inutilidad de los ensayos 1.♖fe4? fe4 2.♜g3 e5, o 2.♜h3 e3, y 1.♜e1? e5! 2.♜e5, ahogado. Tampoco sirve un método violento como 1.♖f5?, que se refuta mediante 1...e5!, pero de ningún modo con 1...gf5? 2.g6! y mate, o 1...ef5? 2. ♜e1! f4 3.♜e8 mate.

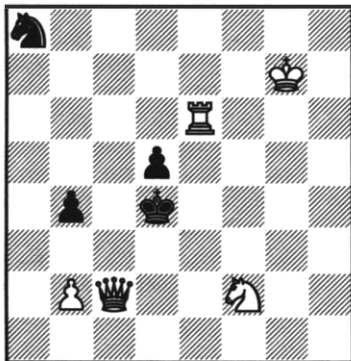
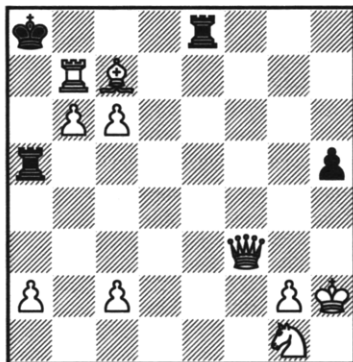
Si ha estudiado el ejemplo de Von Krobshofer (diagrama 147), ya sabe lo que es la combinación de Anderssen... Y si no, ya lo averiguará a sus propias expensas, al ver que este problema de Loyd es casi tan duro de roer como las llaves de la cárcel en la que perecerá el monarca negro.



Se alegrará seguramente de saber que este problema presenta un brillante ejemplo de parálisis Seeberger. Pues bien, las dos piezas negras quedarán paralizadas y no moverán ni un dedo para evitar que le den mate a su rey.

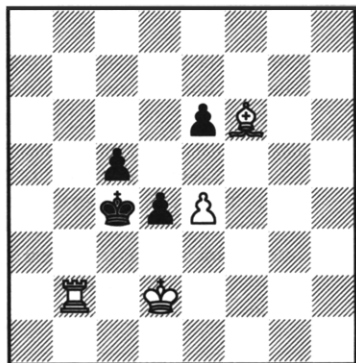
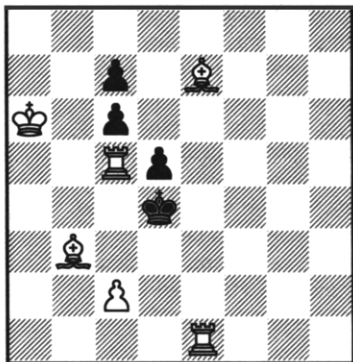
Sabiendo que no vale el ensayo 1. ♖a3? debido a 1... ♜b7 2. ♜b1 ♕b3!, luche contra la parálisis incipiente poniendo sus neuronas en marcha.

Para resolver este delicado mate en tres del fecundo compositor americano, debe saber que introduce con profusión los temas de la intersección, desviación y el ataque doble (que no tienen nada que ver con patologías sexuales...). Busque la enigmática clave, y no se deje abatir por "negros" pensamientos, siguiendo justamente un consejo incluido en el refranero de África Negra: "La paciencia es un árbol de raíces amargas, y de frutos sabrosos".



Asiduo lector, paciente solucionista, víctima propiciatoria, etc..., quizás no tarde mucho en hallar la primera jugada de este problema casi bicentenario... Lo que sí podemos asegurarle, es que sudará *a mares* para dar con la segunda, y más aún si intenta resolverlo durante sus vacaciones de verano en *la playa*... (Quien va a Alicante, vuelve agonizante...)

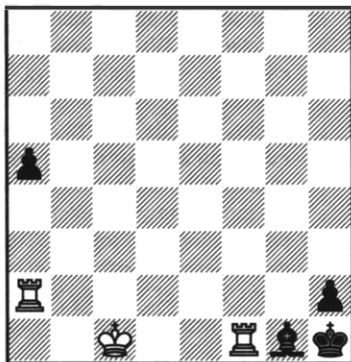
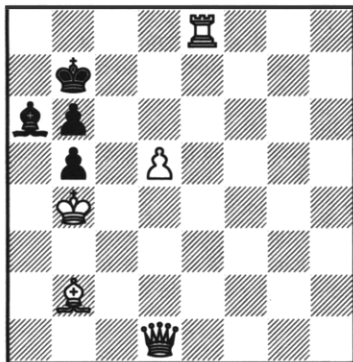
Esta vez, es el gran compositor Sam Loyd, que le pide que no haga el indio (sobre todo en la segunda jugada) si quiere usted resolver el nuevo tema Indio que le propone. Y si no hace trampas (¡ya le voy conociendo..., pillín!), este problema le hará ver las estrellas, muchas más que las tres que indican su grado de dificultad...



Tan sólo 25 años tenía la mente preclara de W. Shinkman cuando compuso esta vistosa joya, cuya resolución le costará más de un quebradero de cabeza (y puede que alguna que otra disputa matrimonial...). Sepa sólo que el alfil interviene activamente en la preparación de los dos mates, muy diferentes entre sí. En el primero, hace el "indio", y en el segundo, deja de hacerlo... ¿Tá claro?

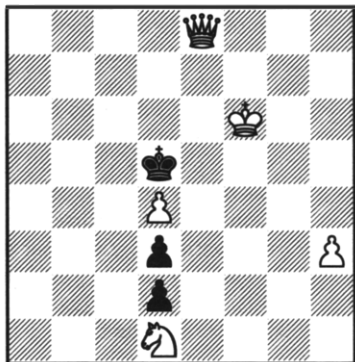
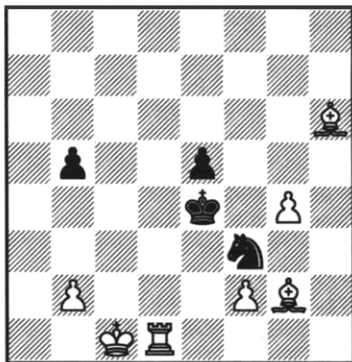
Para que no le venga ANCHO esta sutil creación de Meyer (ha leído bien: no es Mayer..., yo sólo valgo para recolectar los frutos de estos genios de la composición y echarlos a perder mediante frívolas observaciones), le indicaré tan sólo que deberá hacer un amplio uso del ANCHO del tablero.

Ahora que ya lo sabe, puede actuar a sus ANCHAS para descubrir la bellísima clave. ¡ANCHA es Castilla!



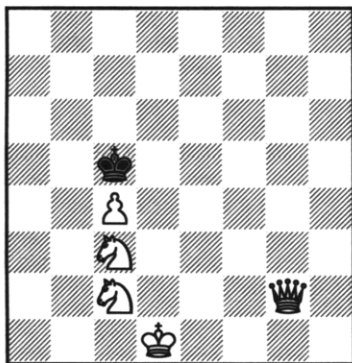
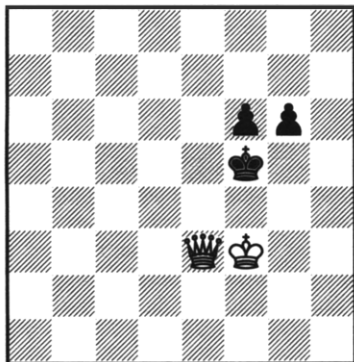
Otra perla de Loyd, con una secuencia lineal y única, difícil de descubrir. Y, en las jugadas finales, otro tema Indio, uno más. Como se suele decir en España, "Con paciencia, se gana el cielo". Y usted se ganará su reputación de buen solucionista si da con las 5 jugadas que llevan al mate... en menos de una hora.

Este es el celebrado problema de mediados del siglo XIX en el que el británico Loveday introdujo su famoso tema Indio, el cual se puede encontrar en un sinfín de problemas de mate. Estimado lector, esta vez deberá actuar "como dios manda" para con el rey negro, ya que "dios aprieta, pero no ahoga". Por lo tanto, desahóguelo, y que pase lo que dios quiera... (o sea, mate en 4)



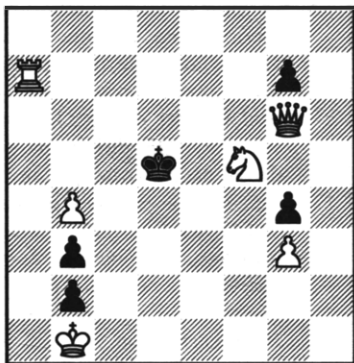
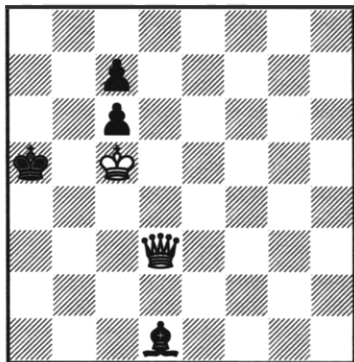
"La rosa no tiene espinas, más que para quien quiera cogerla" (proverbio chino). Consejo: si desea "coger" este espinoso mate de finales del siglo XIX, o sea resolverlo con cierta agilidad, piense en una primera jugada que pueda parecerle absurda a bote pronto, y la solución estará "pronto en el bote".

¡Otra excelente colaboración de dos maestros de la composición alemana! A modo de pista, le diremos que la dama puede a veces actuar como el cangrejo, y además, que las negras recibirían mate si tuvieran el turno en la posición del diagrama. Siga pues la recomendación sobre el cangrejo, y procure no meter la gamba... No se aburrirá como una ostra, se lo aseguramos, mientras trata de impedir que el rey se le escurra como una anguila...



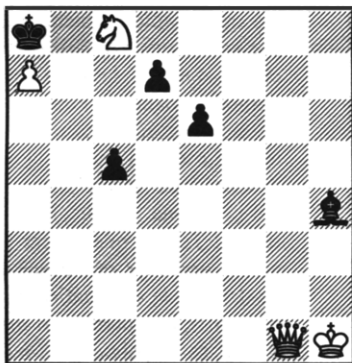
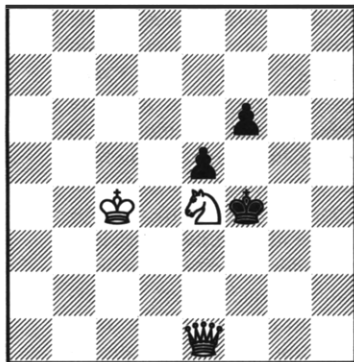
No se confie demasiado al ver un rey solitario acosado por tres piezas blancas que salen en su busca y captura. Como bien reza un dicho italiano, "La confianza es buena, pero la desconfianza es más segura". En este caso, el rey-anguila logra escurrirse en numerosas variantes, y su labor de solucionista eficiente consistirá en hallar una primera jugada que le sirva de red segura.

El nombre de Loyd hace temblar a todo solucionista que se precie de serlo: 1) todo "jugador sin problemas" (usted mismo...) sabe que el ingenioso Loyd le traerá problemas, como siempre... 2) por experiencia, intuye también que el taimado Loyd trabaja con muy pocas piezas, pero que sus posiciones ofrecen insospechadas posibilidades. Vamos, descubra, con horror, que deberá "trabajar"... tanto más, cuando se trata de encontrar cinco mates distintos ¡puah!



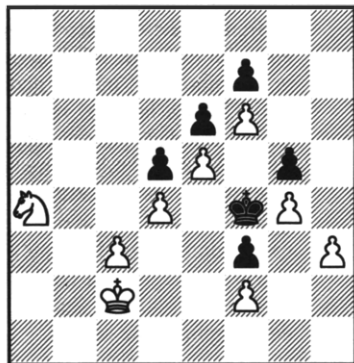
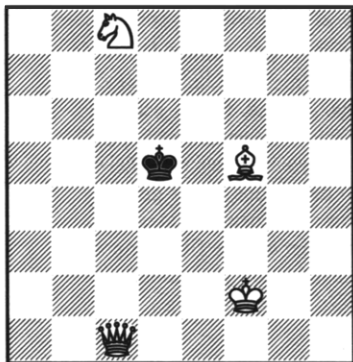
La sabiduría popular italiana afirma que "Rápido y bien, no siempre van juntos". Y en España decimos que "A la pera dura, el tiempo la madura". Pues bien, tiene ante sus ojos una pera durísima de roer, ya que la clave tan descabellada como imprevisible del problema de Giegold es... ¡la repera! Tendrá que buscar y buscar, y proceder por pasos, antes de dar con la enigmática jugadita de casi!!!, que permite el mate en 3. Ah! se me olvidaba... no es la dama la que mueve primero.

A modo de consejo, sólo le podemos indicar que aquí deberá proceder de la misma manera que en una relación de pareja que no pasa por su mejor momento: esfumarse durante cierto tiempo es a menudo lo más provechoso. Y recuerde: si no sigue mi sugerencia, estará expuesto a pelearse con la posición (y quizás su mujer...) durante más tiempo de lo que preveía.



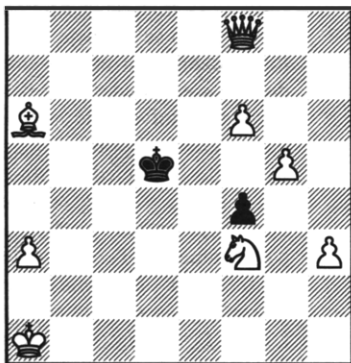
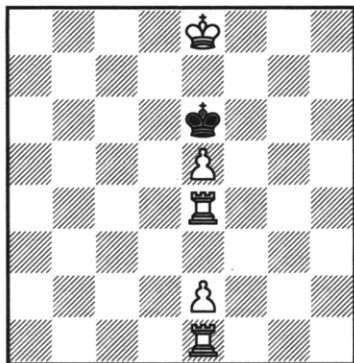
El filósofo alemán Schopenhauer escribió una vez que "No hay viento favorable para el que no sabe a qué punto se dirige". En la posición del diagrama, usted ya sabe DÓNDE dirigir los dardos de la dama, (hacia el rey agazapado en la esquina), pero no sabe CÓMO. Le daremos una pista: para lograr el objetivo, conviene que vigile a su etílica dama, porque su andar zigzagueante podría atraer la atención...

La sabiduría china gusta de afirmar que "No hay gato que no tenga uñas". Siguiendo estas palabras, el rey solitario venderá muy cara su piel aquí, intentando huir por la extensa llanura del norte del tablero. Nosotros, más prácticos, le decimos: ¡no sea patoso! El acoso al todopoderoso debe ser vigoroso y sin reposo... Por consiguiente, estimado lector-cazador, encuentre tres modelos diferentes de mate en esta posición despejada.



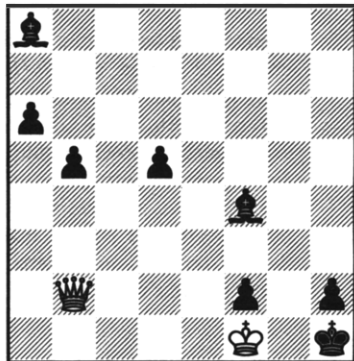
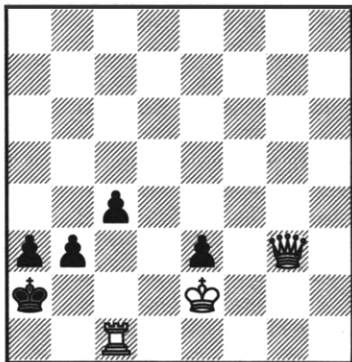
En esta moderna creación de los franceses Drumare y Le Pontois, el rey negro se asemeja a un mirlo (blackbird, en inglés) enjaulado que sólo puede volar de f4 a e4. Para resolver este mate en 8, usted deberá contravenir los principios de la Sociedad Protectora de Animales y poner en práctica el famoso refrán "jaula abierta, pájaro muerto". Pero no sea tampoco "bestia": la serena clave que abrirá la jaula se halla en la sexta jugada. Lo demás es "mirlo comido"...

Por una vez, la columna de rey se parece al "metro" a las ocho de la mañana... Y su tarea, estimado solucionista, consistirá en "apear" al rey negro en 3 jugadas haciendo uso de las dos torres gemelas. Para su información, le señalamos que la quinta fila tampoco anda manca: los ¡6! modelos de mate se dan todos en ella.



El francés Henri Bosco ha escrito en algún lugar (de su obra, de cuyo nombre no puedo acordarme): "Nunca hay dos ratos iguales de soledad, porque nunca se está solo de la misma manera". Asimismo, no habrá dos mates iguales entre los cinco que deberá usted administrar al errante y solitario rey negro. Un consejo: no pase por alto alguna jugada larga de la omnipotente señora.

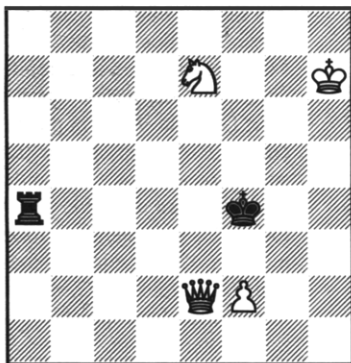
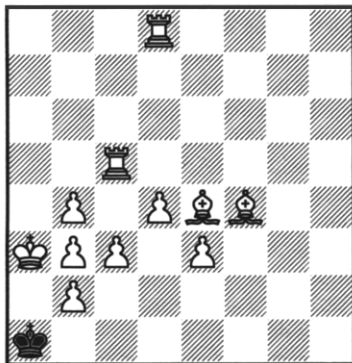
¿Ya sabe en qué consiste el tema Bristol, estimado lector? Pues es una lástima que no se haya aprendido aún la lección, ya que podría haber constituido una pista bastante provechosa.... Además, sepa que el prisionero negro recibe mate en tres lugares diferentes, aunque este dato le traiga al fresco porque usted se ha molestado (¡con razón!), y no piensa hacer sus deberes de solucionista...



"¡Oh libertad, gran tesoro, porque no hay buena prisión aunque fuese en grillos de oro!".

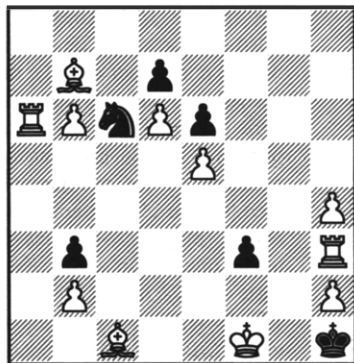
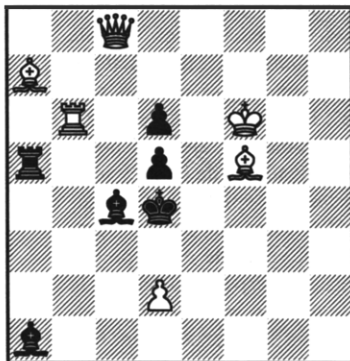
Mientras el rey negro repite sin cesar los hermosos versos del gran Lope de Vega, la pareja real enemiga se encargará de frustrar sus vanos anhelos. ¿Cómo deberá proceder para anular la acción de los alfiles guardianes y forzar el mate en 4? Consejo: quienes ostentan el título de G.M.I. (Gran Membrillo Irrecuperable) deberían abstenerse de jugar 1. ♖a1? debido a la defensa 1... ♕e3! 2. ♖d1 d4!

En su original diagrama titulado "Huestes del KuKluxKlan ensañándose contra un arrinconado rey negro", el alemán T. Siers requiere que el acoso no dure más de cinco jugadas. A primera vista parece fácil, pero usted mismo se percatará de que no es tan sencillo acabar con un rey en libertad provisional. Y si no escoge la única secuencia válida para dar en el blanco (¡negro!), puede que se quede en blanco y se vea negro para alcanzar el deseado mate en cinco.



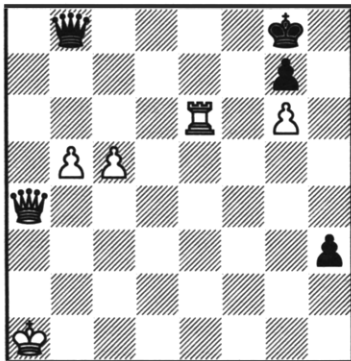
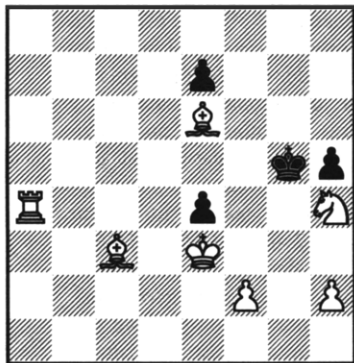
Tomando en cuenta que "El árbol no cae al primer golpe" (refrán árabe), y que "El éxito encubre mil desaciertos" (G. B. Shaw), usted acabará encontrando una clave que le permita asestar 4 mates diferentes al desasistido monarca negro. No busque maravillas: se trata de una jugada modesta, pero cuán efectiva...

Poco frecuente es que un mate en 2 se merezca ***, pero este es un caso especial, ya que el problema del holandés Goethart presenta un sinfín de (contra) clavadas y (contra) descubiertas poco evidentes (ya se sabe: usted está agotado, ha tenido un día muy difícil..., pero ¿qué es un vulgar mate en 2 para usted?). Esperamos que, después de dar "una en el clavo y cien en la herradura", usted de por fin con la clave que le permita administrar 5 mates distintos al inquilino de d4.



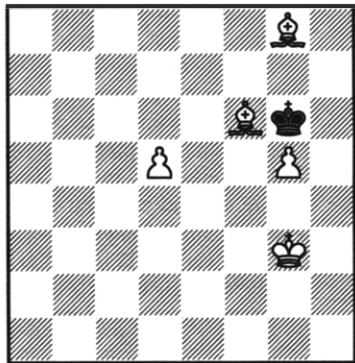
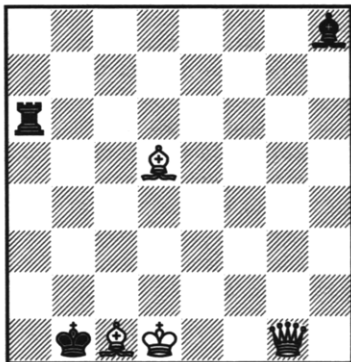
Un armenio contemplativo que tenía tiempo para pensar, escribió hace años: "Hay mariposas que se posan en una rama y hacen caer todo lo que hay en el árbol". (no debía ser ajedrecista... En tal caso, sólo hubiera alcanzado a escribir: Hay mari... que se sientan a la mesa y hacen caer todas las piezas que hay en el tablero...). Lector, descarte de entrada los ensayos 1.♖a1? f2! o 1.♔f2? ♖e5 y busque LA "jugada-mariposa" que le revelará el secreto del mate inalcanzable.

En su día, el físico A. Einstein observó acertadamente: "¡Triste época la nuestra! Es más fácil desintegrar un átomo que un prejuicio". En efecto, a diferencia de los programas de ajedrez, nosotros los jugadores de carne y hueso, estamos repletos de prejuicios. Y si desea una prueba tajante de ello, verá que es un prejuicio visual (o espejismo) el que le impide dar con la solución de este problemita de aspecto inofensivo.



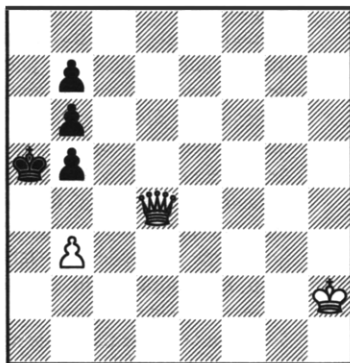
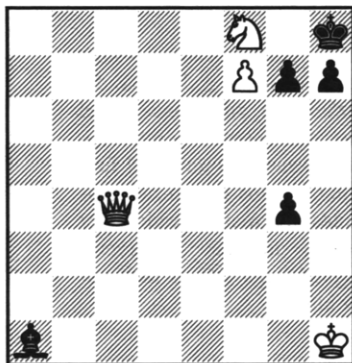
Nos agrada mucho la afirmación del francés J. J. Rousseau: "Lo falso es susceptible de una infinidad de combinaciones (!); pero la verdad no tiene más que una manera de ser". ¿No es acaso este principio el que prevalece en la solución de los problemas? Por ejemplo, en el diagrama que nos ocupa, múltiples son las falsas pistas que llevan al fracaso: descarte 1. ♖e2? h2!, 1. ♖e3? ♜c8! y 1. ♖e4? ♜d8!, si no desea extrañarse... Por lo tanto, busque LA única clave, la verdadera.

Curioso y poco frecuente resulta este problema sin "el alma del ajedrez", o sea, sin peones, en el que las descubiertas e intercepciones desempeñan un papel fundamental. De los cuatro modelos diferentes de mate ideados por Wurzburg, uno hace intervenir una jugada larga que es fácil pasar por alto.



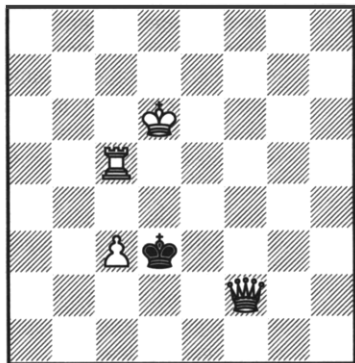
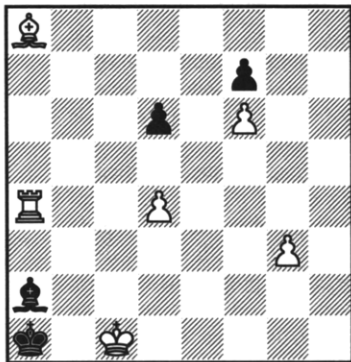
Según una frase latina de Horacio, "Los que atraviesan los mares cambian de cielo, pero no de condición". Lectura moderna, aplicada al ajedrez: por mucho que viajen, los MI no podrán dejar de ser MI, y los boniatos, boniatos...). De esta forma, en este ejemplo el rey negro surcará los mares orientales del tablero, pero no podrá eludir el último viaje, el que le conduce a la horca desplegada por la pareja de alfiles y el rey adverso.

Este delicioso ejemplo clásico de Sam Loyd tiene un nombre tan bonito como poético: se le denomina "la persecución del amor" (Love Chase) debido al baile primaveral que protagonizan dama y alfil, cual libélulas o mariposas a punto de acoplarse. ¿Cómo deberán las blancas iniciar la danza para penetrar en la alcoba real en 3 jugadas?



"Desconfía de la puerta que tiene muchas llaves", dicen los daneses cuando tienen demasiadas opciones y no pueden tomar una clara decisión. Lo mismo le pasa a esta dama en el problema de J. Halumbirek: su misión consiste en rematar al convicto de la cárcel a5, en el bloque oeste, pero sólo un camino la llevará al éxito justiciero. ¿Cuál deberá ser su itinerario para que el preso no se zafe del mate en 4?

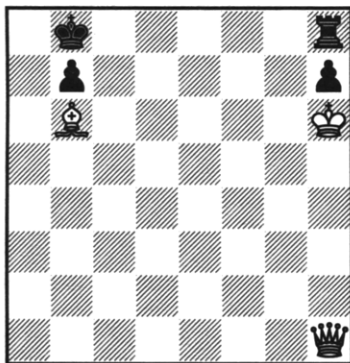
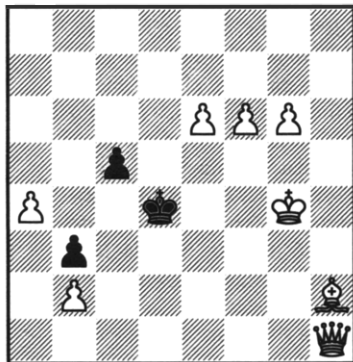
El tema Nissl está servido: se trata de sacrificar una pieza para poder coronar a continuación, y dejar que renazca el ave Fénix (bajo forma de ♔, ♚, ♕ o ♖, pero no de... Ave Crem). Con estos valiosos datos (culinarios), usted no debería tener demasiadas dificultades para "cocinar" este mate lineal en 6 jugadas. Sólo la 1a y 4a jugadas exigen algo más de sutileza, y usted, que consulta siempre la solución, la tiene ya de sobra...



En su obra "Seis personajes en busca de autor", el dramaturgo siciliano Pirandello escribe que "La vida está repleta de infinitos absurdos, que, curiosamente, no necesitan siquiera parecer plausibles, puesto que son verdaderos". Como el ajedrez forma parte de la vida (del jugador de café, sobre todo...), usted deberá aquí dilucidar la "absurda" clave que encierra esta miniatura... ¡sin consultar la solución, ché...! (consejo especial dirigido a los lectores argentinos).

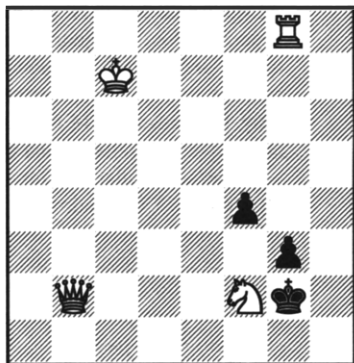
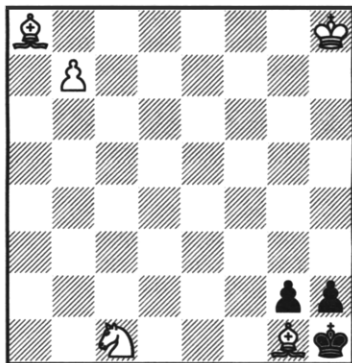
El maestro ruso G. I. Gurdjieff (1866-1949) basaba sus enseñanzas espirituales en el hecho de que "El hombre común no ve el mundo real. El mundo real le está ocultado por la mampara de la imaginación".

Esta afirmación puede aplicarse perfectamente a cualquier solucionista que desecha una jugada clave porque cree, imagina, decide por cuenta propia que no sirve. De hecho, en el mate en 3 que nos ocupa, usted tendrá a menudo la sensación (infundada) de que el rey negro va a zafarse...



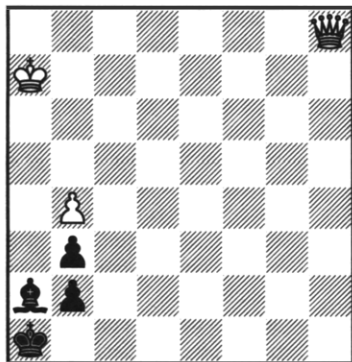
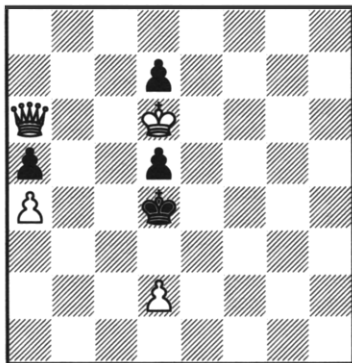
Este problema, de pura naturaleza matemático-geométrica, demuestra que el noble juego combina el rigor casi-científico del cálculo con la elaborada sutileza de las relaciones espacio-temporales para introducir originales y concisas maniobras de innegable plasticidad. Halle usted LA jugada de dama que logrará anular la capacidad defensiva del tándem rey-torre negro en sus diferentes variantes geométricas.

Las clavadas, contra-clavadas y sub-coronaciones son temas sumamente frecuentes en la composición. En este problema reciente del israelí Afek, usted deberá hallar la única secuencia que permita matar en 5 al rey negro, en su letal esquina, sin ahogarlo tampoco... Y no es empresa tan fácil como parece...



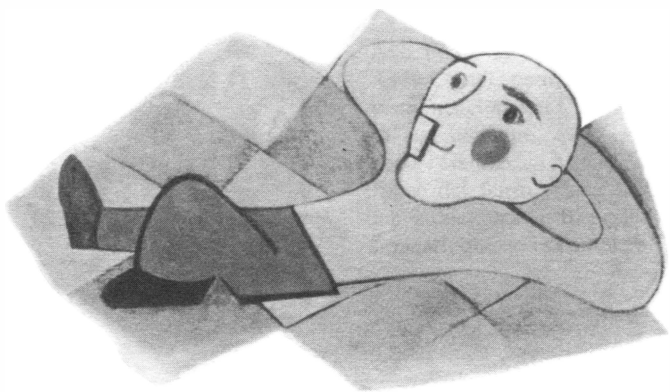
El poeta estadounidense Robert Frost afirma que "El cerebro es un órgano maravilloso: empieza a funcionar cuando te levantas y no deja de hacerlo hasta que entras en la oficina". Para resolver la posición del diagrama, le aseguramos que usted deberá recurrir a su cerebro (incluso en horas de oficina...) porque un problema creado por el gran Loyd siempre requiere paciencia y reflexión, además de una buena dosis de intuición e imaginación... ¿de la secretaria?

De todos es conocido el famoso manifiesto racionalista del filósofo René Descartes, "Pienso, luego existo". Sin embargo, al solucionista desamparado que, tras media hora (o más...) de vanos esfuerzos, no acierta con la clave del... !?***@2\$&¿¡... (censurado) problema de turno, le propongo una nueva versión, menos etérea y más práctica: "existe (la clave), luego piense..." (y no... ¡piense luego! - René M.) Pista: la más dura de roer es la tercera jugada.

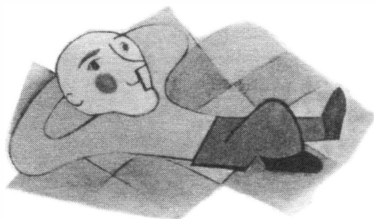


Al igual que los N.N. (jugadores desconocidos) del ajedrez, los autores "anónimos" también piensan... A uno de ellos, ciertamente muy ingenioso, se le ocurrió escribir que "El baile es una expresión perpendicular de un deseo horizontal". Utilizando con precisión la dama por las horizontales, verticales y diagonales del tablero, usted deberá idear un baile que deje al arrinconado rey negro sin aliento en 5 pasos.

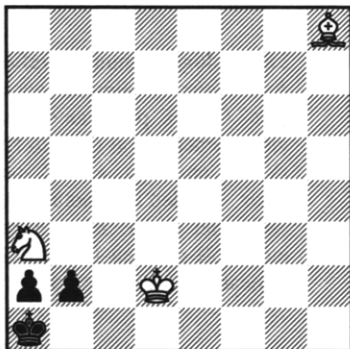
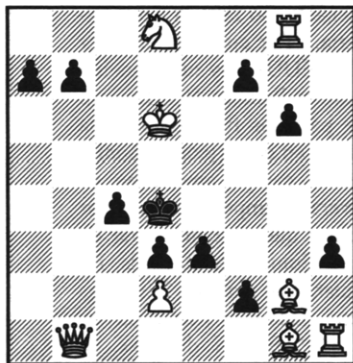
Curiosidades y divertimentos



***Tiempo aconsejado para la reflexión:
Más de 30 minutos por problema.***

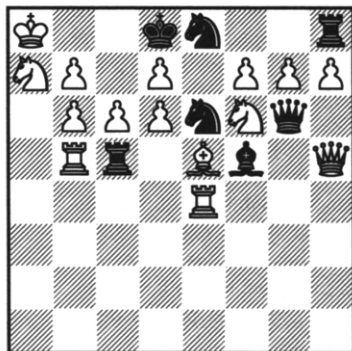


El famoso creador americano Sam Loyd (1841-1911), autor incansable de numerosos pasatiempos, rompecabezas y composiciones de ajedrez, era apodado "El Rey del Problema de Ajedrez". No sin razón, sus amigos no dejaban de quejarse de la enorme dificultad de sus problemas, con sus inesperadas y ocultísimas claves... Un día, harto de las quejas, decidió acallarlos con este sencillísimo acertijo: Las blancas dan mate en... ¡UNA! Resuelva el enigma...



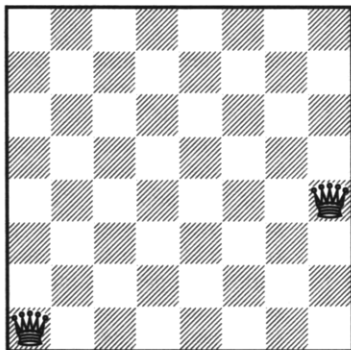
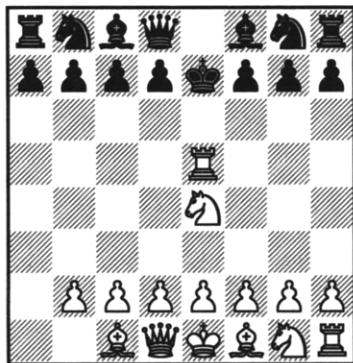
Este curioso diagrama contiene en realidad DOS problemas en uno: "nada es verdad o mentira, todo depende del cristal con que se mira". El primer problema, de Guliaev, es el que aparece en el diagrama. Sin embargo, para resolver el segundo, creación complementaria de Galitzki, usted deberá girar el tablero de 180 grados. Es decir que los peones negros no estarán ya en 7a fila, sino en su casilla de origen (g7, h7). Ejercicio tan simple como insólito.

¿Le dicen su mujer, sus hijos y todos los amigos, que el ajedrez le "trae loco"? Puede que tengan en parte razón... Pero si usted desea alcanzar la locura TOTAL, intente resolver esta demente composición del inglés Leathem (que... ¡le aten!), dando mate tras ¡28! jaques cruzados seguidos. Sí, sí... Ha leído bien: las blancas inician el baile con 1.c7+, su rival replica con un contra-jaque que las blancas paran con un contra-contra-jaque, etc, hasta el mate final del rey blanco en la jugada catorce.



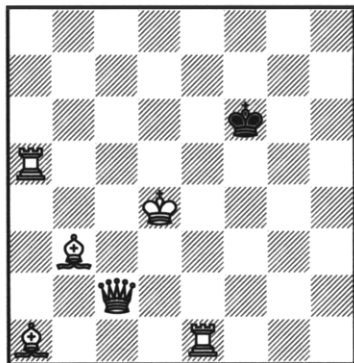
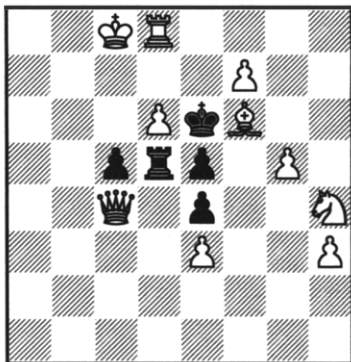
Este es un problema de lógica, más que de ajedrez. "Lógicamente", no resulta tan fácil resolverlo, y usted deberá recurrir a toda su capacidad de imaginación y fantasía para dilucidar el enigma siguiente: ¿cómo se puede llegar a la posición del diagrama en CUATRO movimientos legales (jugada blanca + jugada negra), a partir de la posición inicial de las piezas? (en tres, es muy fácil con la secuencia 1.e4 e6 2.♘b5 c6 3.♙c6 dc6, pero no así en 4...).

Una vez más, le vamos a solicitar un esfuerzo especial para resolver este acertijo, que precisa un grado superior de lógica, diametralmente opuesto a la lógica "bestial" (¡zoológica!) de la que hacen gala algunos jugadores, en ciertas circunstancias. Sabiendo que la última jugada fue la captura 5.♞e5 mate, reconstruya los cuatro primeros movimientos de la partida. La pista: ¿cómo ha podido desaparecer el peón de a?



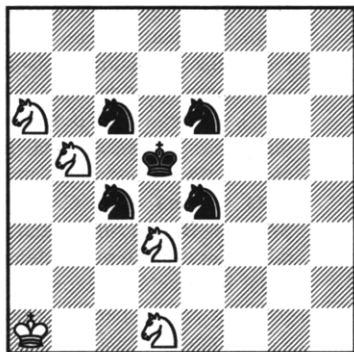
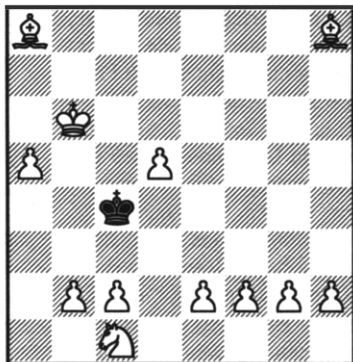
A mediados del siglo XIX, el buscador alemán Dr. F. Nawk, que por cierto era ciego, logró por fin hallar la solución completa del famoso problema de las 8 damas: descubrió que se pueden colocar en el tablero 8 damas de 92 maneras distintas sin que se amenacen entre sí. No le vamos a exigir aquí la lista completa, pero sí le pedimos que sepa colocar las 6 damas restantes, cuando: a) ya hay dos damas en a1 y h4. b) ya hay dos damas en a3 y d4.

Estimado solucionista, si buscaba una curiosidad realmente curiosa, de ésta se trataba, sin duda alguna. En este "divertido divertimento", usted deberá operar 4 cambios, que darán nacimiento a 4 problemas diferentes de mate en dos: a) quitar la dama de c4, y resolver. b) quitar la torre de d8. c) quitar el alfil de f6. d) quitar el caballo de h4. No es muy complejo, y las soluciones presentan un hecho singular ¡averíguelo!



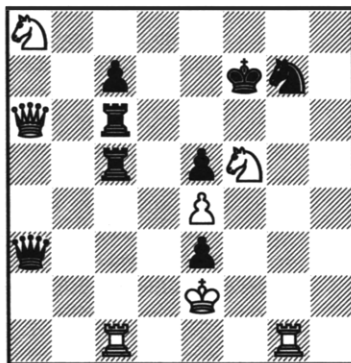
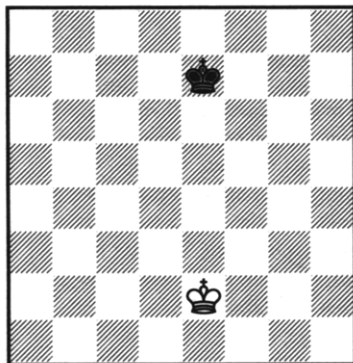
Con este peculiar problema del compositor español José Tolosa y Carreras (1846-1916), autor del "Tratado Analítico del Problema de Ajedrez" publicado en 1892, nos vamos adentrando en la fantasía más demente (y también de mente...). El autor nos pregunta: ¿se atrevería a dar mate en... MEDIA jugada en la posición del diagrama?

Con la estrafalaria creación de Charosh, puede que usted logre ganar más dinero en 10 minutos que en todas las horas pasadas en gritar frenéticamente ¡doblo! y ¡redoblo! frente al tablero. El objeto de la apuesta: pida a sus amigos que den mate en... CERO jugada al rey negro. A ver si se atreven a aceptar el reto.



Con ocho equinos y ninguna pieza ni peón, este diagrama se asemeja más a la escuela de equitación de Jerez que a un vulgar mate en 2 jugadas. Lector, no actúe a mata caballo y elija la jugada precisa que anulará la acción defensiva de la caballería negra, fielmente entregada a su rey. (Si conoce al autor de este singular ejercicio, hágamelo saber)

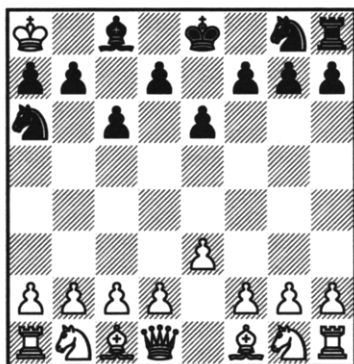
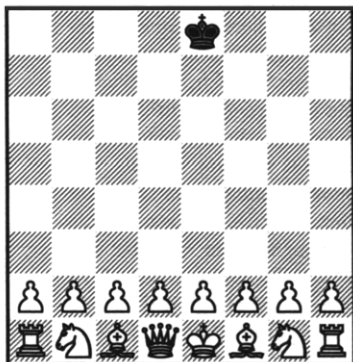
Nuestros antepasados del siglo XIX sabían perfectamente matar el tiempo sin necesidad de acudir a la "caja tonta" (¿Operación Fracaso?) o a la incontrolable infinitud de la Red Internet. Aquí, el renombrado Loyd nos plantea un espinoso acertijo: En 17 movimientos (o sea 34 jugadas...), ¿logrará eliminar las 30 piezas del tablero, hasta alcanzar la despojada posición que figura en el diagrama? Hay sólo 4 jugadas que no contienen capturas: 1.c4, 1... d5, 3.♖c2 y 6...♗e5.



Según cuenta la leyenda, Paolo Boi había jugado (y perdido...) numerosas partidas con una bella muchacha. Mientras disputaba una nueva partida (¡no aprenden!), se llegó a la posición del diagrama. Entonces, una intuición le reveló que dicha muchachita no era sino el propio... SATÁN. Boi "il Siracusano" fortaleció su espíritu mediante rezos, y la inspiración divina le hizo concebir el plan para dar mate en 7, formando a la vez con las piezas la señal de la Santa Cruz. ¿Lo logrará usted también?

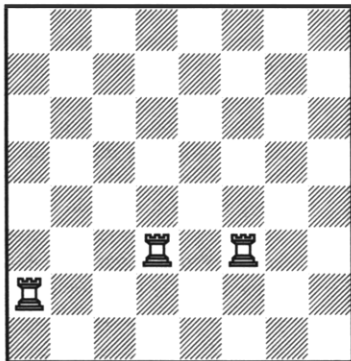
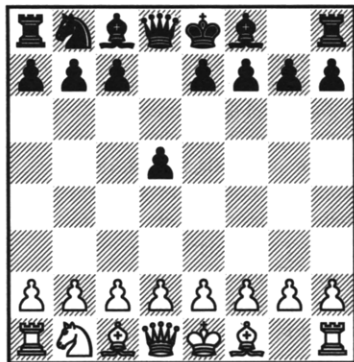
Una vez más, el ingenioso Loyd nos plantea un original problema-enigma que apela a la pura capacidad lógica del solucionista.

Pregunta: ¿con todas las piezas blancas en su casilla inicial, dónde habrá que colocar el solitario rey negro para que el ejército blanco le pueda dar mate en 3 jugadas? ¿Sabrá el perspicaz lector descubrir qué única casilla constituye la clave del acertijo?



Estimado solucionista, le rogamos nos disculpe por molestarle a horas tan intempestivas. Pero, si padece insomnio y no quiere entregarse a la tortura de las "crónicas marcianas", le proponemos un suplicio más dulce, que puede incluso interesarle, satisfaciendo de paso su malherido "ego"... El francés J. Negro le pregunta: ¿cómo hay que jugar para alcanzar legalmente la posición del diagrama, tras 9 jugadas blancas (y 8 negras)? Y no apague la vela hasta hallar el (simple) camino...

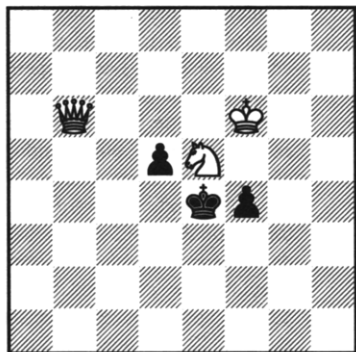
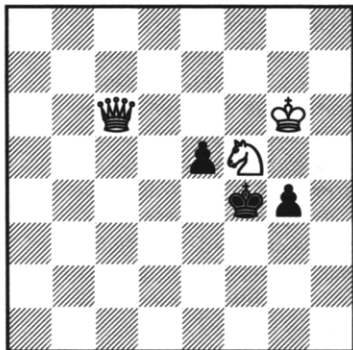
Este insólito acertijo, que apareció hace algún tiempo en la revista americana "Chess Review", plantea una pregunta difícil, pero no imposible de contestar: Partiendo de la posición inicial, ¿cómo puede producirse la situación que aparece en el diagrama, tras CINCO jugadas de cada bando? Empiece a "empujar madera" (o plástico...), sabiendo que existe más de un camino.



Ha llegado la hora de someterle al lector a una pequeña y humilde tortura de mi propia cosecha... Mientras iba redactando la antología que tiene entre sus manos, imaginé que podría ser interesante averiguar... a) ¿cuál es el número mínimo de jugadas que le permite a una torre en f3 recorrer todas las casillas del tablero sin pasar dos veces por la misma? Como soy un torturador "blandengue", le diré la primera jugada: 1. ♖f8. b) con una torre en a2. c) lo más difícil: con la torre en d3.

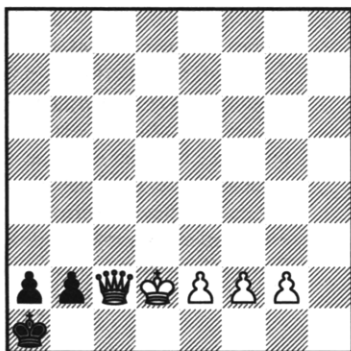
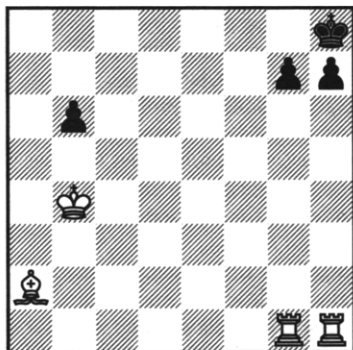
Los dos problemas siguientes, que forman una pareja inseparable, presentan una curiosidad bastante inusual en el terreno de la composición: son dos problemas gemelos, creados por dos autores distintos, y con dos soluciones totalmente distintas, pero publicados en el mismo periódico en 1888.

El primero, de L. Jokisch, es sin duda el más difícil. A modo de pista, sepa que la clave se apoya en jugadas largas de la dama.



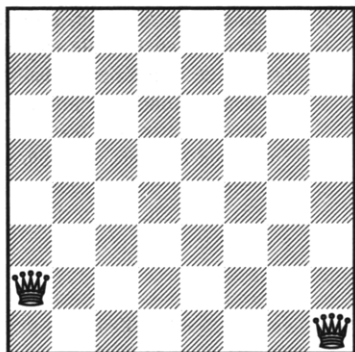
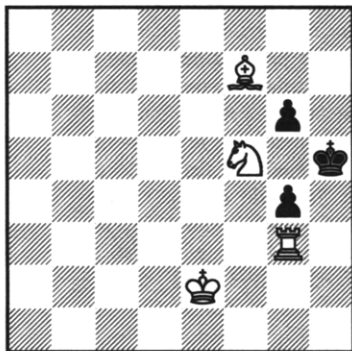
Ahora, desplace todas las piezas del diagrama anterior de una columna hacia la izquierda, y obtendrá este problema gemelo, del también americano B. Laws. La solución, que no tiene nada que ver con la clave anterior, resulta, esta vez, mucho más fácil de hallar. Solucionista, ¡manos a la obra!

He aquí otro problema bidimensional, como el que hemos observado antes en el ejemplo común de Guliaev y Galitzki. a) Resuelva primero este mate en 3, tomando en cuenta que los peones negros de g7 y h7 se hallan en su casilla original. Cuando halle la clave, acudirá a su mente la famosa exclamación de Alí Babá: "Sésamo, ¡ábrete!" b) dele la vuelta a la tortilla (perdón, a la posición), y descubra la nueva clave, con b2 a punto de coronar.



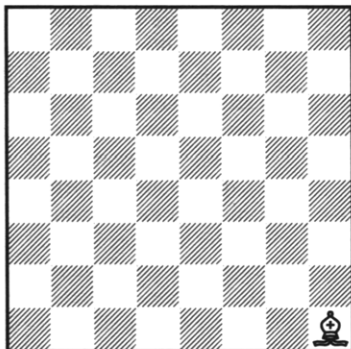
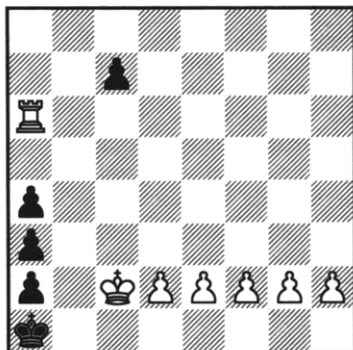
¿Quién no recuerda las letras de "Stairway to Heaven" en el más célebre disco de Led Zeppelin, de 1971?: "Hay una dama que está segura de que todo lo que reluce es oro, y está comprando una escalera que lleva al cielo". (ah, ¡si se la pudiera tararear!). Con toda probabilidad, se trataba de la dama de este problema, porque es exactamente así como pretende actuar para conseguir asestar el mate en 12 al arrinconado rey.

Con toda seguridad, nunca ha tenido la ocasión de enfrentarse a un problema de mate tan original como éste, del alemán Karl Fabel. Expongamos primero las extrañas circunstancias que rodean el ejercicio que le ha tocado resolver. Estaba el compositor alemán tratando de resolver el mate en 2 que figura en el diagrama, cuando un peón blanco se cayó al suelo... usted deberá volver a colocarlo en LA casilla donde se hallaba, antes de buscar la clave de este divertido ejercicio.



Este es un pasatiempo concebido especialmente para aquellos viajeros inmovilizados (automovilistas en un asco de atasco, pasajeros en un vuelo que no sale, o en un furgón de metro o autobús bloqueado en hora punta, etc., etc.), que no quieren perder valiosos minutos de su metropolitana vida. Pregunta capciosa: ¿cómo dominar las 64 casillas con tan sólo 5 damas, sabiendo que dos de ellas están en a2 y h1, y otra de las 3 ocupa una casilla del centro?

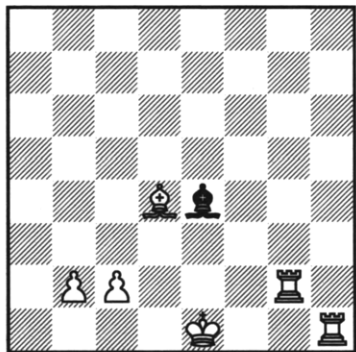
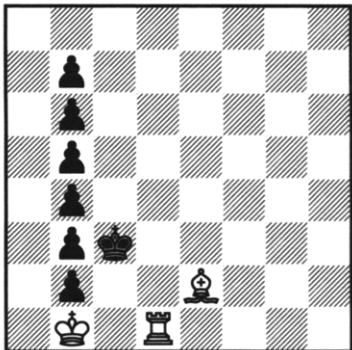
Como ya voy conociendo sus gustos poco ortodoxos de solucionista consumado (y consumido...), y se perfectamente que su mente cartesiana se pone en marcha en cuanto percibe cualquier tema geométrico, le propongo ahora un ejercicio realmente especial: Sabiendo que, por ejemplo, una jugada como 1.g4? fracasa en la línea 1...c5! 2.♖f6 c4 3.♗f3 c3 4.♗g3 cd2 5.♗g1+d1♚+, halle la única maniobra geométrica que conduce al mate en 5 jugadas. Y no se extravíe por ahí...



Una nueva pregunta capciosa para quienes se aburren, esperando vanamente en la calle (¡estas citas!), o en la fatídica consulta del dentista... Aunque le miren como a un extraterrestre, no se sienta preocupado, saque el ajedrez de bolsillo que todo vicioso (como usted) lleva encima, y dispóngase a contestar a la pregunta: ¿cuántas jugadas precisa un alfil en h1 para recorrer las 32 casillas blancas del tablero? Pistas: la primera es ♗h1-d5, y la salida a8.

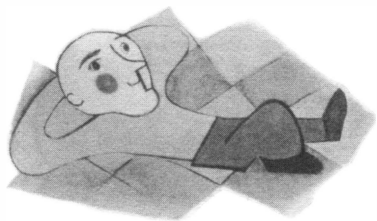
He aquí otro "piccolo divertimento" que le hará pasar un buen rato, sobre todo si no tiene nada más interesante que hacer...

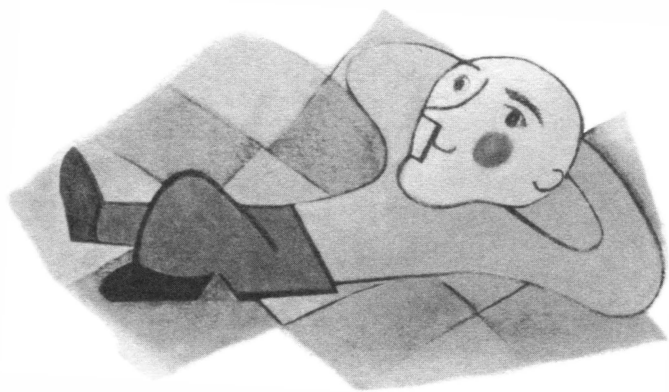
Sabiendo que el ensayo 1.♘d3+ ♔c4 2.♕b2 fracasa estrepitosamente (aunque no entienda por qué, se lo digo yo, el experto, y basta...), intente hallar una línea clara que lleve al mate en 7 jugadas. Cualquiera que sea su ELO, si es que tiene uno, el problemilla le resultará facilillo, ya que sólo se precisa saber jugar al "comecocos"...



Y para terminar esta deliciosa (¿!?) antología, un último acertijo (no se preocupe... ¡ya volveré!), que se hará cargo de las pocas neuronas sanas que le quedan. Como se trata del patoso Dr. Fabel, que ya conoce, ha ocurrido otra desgracia en el tablero, mínima, si bien es cierto... Mientras el alemán estaba tratando de resolver un mate en UNA, (¡el nivel baja!) se le cayó esta vez el rey negro al suelo. Vuélvalo a colocar en LA casilla para que dicho mate se pueda dar.

Soluciones





Nivel 1 (*)

1. **1.e8♗!** El único camino... Tanto 1.e8♗+ ♖f6 2.g8♗ como 1.e8♗+ ♖f6 (a 1...♗f7? 2.g8♗+, y mate) 2.g8♗ ♖f7 no llevan al mate deseado. 1...♗xd6 a 1...♗xf6 2.g8♗ ♖e6 3.♗g6 mate **2.c8♗ ♖e6 3.♗c6** mate. Los desagradecidos infantes han logrado ejecutar su misión... y a su senil acompañante.
2. **1.♗g6!** Una excelente jugada limitadora, que cede al caballo la casilla g7. 1...♗h4 si 1...♗h2? 2.♖f4 ♗h1 3.♗h6 mate **2.♖g7!** El caballo interviene ahora con suma eficacia **2...♗h3 3.♖f5 ♗h2 4.♗h6** mate.
3. **1.♗xh3+ ♗d4 2.exd8♖! ♗d5 3.♗d3** mate. Este curioso modelo de mate se titula en euskera "Estétiko atasko" (en la columna d)
4. **1.♗c8! ♗d5 2.♖c7!** La famosa intercepción anunciada antes. **2...♖c5 3.♗e5** mate.
5. **1.♗f6!** Cualquier otro desplazamiento de la torre (a f5, f7 o f8) quedaría refutado con 2...♗e4+ en las variantes 1...♗h1 2.♗g5 (g7, g8). En f6, y luego en g6, la torre impedirá dicho jaque salvador. **1...♗h1 a 1...♗xh2 2.♗f2 2.♗g6 ♗b7 3.♗g1** mate.
6. **1.♗c5! ♗g7** a 1...♗g6, 2.♗f8 ♗h7 3.♗b1 mate **2.♗h5! ♗f6** ¿Estará a punto de escapar? Si 2...♗f8 3.♗f7 mate **3.♗g5** mate ¡No! rey que no vuela, a la cazuela...
7. **1.♗d6!** La torre ha de inmolarse en pleno corazón de la posición.

1...♔xd6 Si 1...♙d6 2.d4 mate. El mate menos aparente. Otras opciones son 1...♜f4 2.♚e6 mate, o 1...♜f5 2.♚d4 mate, o 1...♜f6 2.♙d5 mate, y por último a 1...♙f6 2.♜e6 mate **2.♙c7 mate**.

8. **1.b4! ♜xc4 2.♙f4 g5** La doncella se ve obligada a ceder... **3.♜c7 mate**.
9. **1.♔c3!** Despejando la segunda fila y taponando la tercera... Curiosamente, el rey juega un papel más activo que la torre en la solución. **1...♔f3** a **1...♔e3 2.♙d5 mate**, y a **1...♔e5 2.♔d3 mate** (tema Indio) **2.♔d4 mate**. El modelo de mate menos visible.
10. **1.♜c4!** No servía el ensayo 1.♔e2?, debido a **1...♚b5+ 2.♔e1+ ♚e2+!** La clave. Libera la casilla e4 a la vez que tapon la diagonal f1-a6. **1...♚xb5** si **1...♙xh4 2.♔e4 mate**. Con mucho, el mate más difícil de prever. A **1...♙g3**, seguiría **2.♔g2 mate**, y a **1...♙f2 2.♔xf2 mate 2.♔g2 mate**.
11. **1.♚c8!** Si se ha percatado de que **1.♚e5?** se refuta con **1...f2!**, y no **1...♔h3 2.♚g3 mate**, ya sabe porque hay un peón en f3... Además, una casilla con un peón no puede recibir ninguna otra visita, como la fuerte **1...♙f3 1...♔h3** a **1...♔h5 2.♚xg4 mate**, a **1...♙xc8 2.♜h6 mate**, y a **1...♙h5 2.♜h1 mate 2.♜h6 mate**. La clave está en el hecho del alfil que está... ¡clavado! Un problema ameno.
12. **1.♚e8!** Desde la casilla e8, la dama actúa sobre las esenciales casillas h5, h8, e1 y e4. **1...♙xg4** a **1...hxg4**, continuaría **2.♚h8 mate**, a **1...♙xg4 2.♙f3 mate**, y a **1...♔xg4 2.♚e4 mate 2.♚e1 mate**, por auto-obstrucción.
13. **1.♙d1!** No hay otra, no busque... Si pensó en **1.♔c6?**, seguramente vio **1...♙d4!**, que controla a1. **1...d4** a **1...♙f2 2.♜xd5+ ♙c5 3.♜xc5 mate**, a **1...♙d4 2.♜xd4 ♔b5 3.♜xd5 mate**, y a **1...♔b5 2.♜xd5 ♔a5 3.♜xc5 mate 2.♔c6 ♔a6 3.♜a1 mate**. Esto es posible porque la casilla d4 está ocupada.
14. **1.♙f5+ ♔d5 2.♙e7+ ♔d6 3.♙c8+ ♔d5 4.♙b6+ ♔d6 5.♙bxc4+ ♔d5**

6. ♖b6+ ♜d6 7. ♜c8+ ♜d5 8. ♜e7+ ♜d6 9. ♜f5+ ♜d5 10. c4 mate. Un trágico viaje de ida y vuelta.

15. **1. ♖d4!** Los únicos saltos peligrosos son los que amenazan controlar d1 (o sea ♜d5, ♜e4 y ♜g4) o dar jaque (♜d7), una vez que las blancas hayan jugado ♜b3. La jugada 1. ♖d4! los controla todos. **1... ♜d5** a 1... ♜e4 2. ♖xe4 ♜xa2 3. ♖a4 mate, a 1... ♜g4 2. ♖xg4 ♜xa2 3. ♖a4 mate, y a 1... ♜d7 2. ♖xd7 ♜xa2 3. ♖a7 mate **2. ♖xd5 ♜xa2 3. ♖a5** mate. El rey y su fiel equino serán enterrados juntos.
16. **1. ♖c2!** Lanzando sus dardos hacia el escaque h7 sin perder el control de la segunda fila. A 1. ♖f5 ♖g7 o ♖g6 **1. ♖xg7** a 1... ♖xg1 2. ♖xh2 mate, a 1. ♖xc2 2. ♖h7 mate **2. ♖xh2** mate. Geometría pura... ¿no concuerda conmigo?
17. **1. f5!** Abriendo la cuarta horizontal a la acción de la torre de a4. **1... ♜xf5** a 1... ♜xh5 2. ♜f6 mate, a 1... ♜h3 2. ♜f2 mate, y a 1... ♜f3 2. ♜d2 mate. **2. ♜d6** mate. En todas las variantes, el repartidor de caramelos acaba siendo salvajemente pisoteado por el ingrato caballo, que no parece apreciar mucho el dulce...
18. **1. ♙a4!** La jugada precisa, que permite a la dama actuar a lo largo de la diagonal blanca a4-e8. Naturalmente, había que evitar 1. b8♖, ahogado. **1... ♜d6** si 1... ♜d8 2. ♖d7 mate, si 1... ♜f7 2. ♖e8 mate, y a 1... ♜e6 2. ♖d7 mate **2. ♖e5** mate. Un mate fácil de pasar por alto.
19. **1. ♖h5!** Un retroceso aparentemente absurdo, pero que contiene más veneno de lo que aparenta. **1... ♜e6** El rey opta por la huida hacia adelante. Pero la otra opción 1... ♜xe4 2. g6! ♜e3 3. ♖e5 mate, tampoco era mejor... **2. ♖h7** La jugada de contención que hace regresar el rey al redil **2... ♜e5 3. ♖e7** mate. Con sus bellas maniobras de flujo y reflujo, estos mates recuerdan el eterno movimiento de las mareas.
20. **1. ♜c1! a5** a 1... ♜a5 2. b4+ ♜a4 3. ♜b2 a5 4. c4! En ambas variantes-eco (de estructura similar), este avance constituye la clave del problema. 4... axb4 5. ♖a8 mate **2. b3+ ♜a3 3. ♜b1 a4 4. c3! axb3 5. ♖a8** mate.

21. **1.♖b4!** La única jugada que lleva al mate, ya que las blancas deben perder un tiempo. **1...♙d5** a **1...b4** **2.♖xb4 ♙d5** **3.♖b5** mate **2.♖d4+!** **♙e5** si **2...♙c5** **3.♖f4 b4** **4.♖xf5** mate **3.♖b4 f4** **4.♖xb5** mate.
22. **1.♙g7!** Única jugada que no altera la situación. El movimiento **1.♙h8** permite **1...♖h3+** y **1...♙f8 ♖f5+** **1...♖g3+** a **1...♖e3** **2.fxe3** mate, a **1...♖f4 (h3)** **2.f3** mate, a **1...♖xf5** **2.f4** mate, a **1...♖xd3** **2.♙b4** mate, y a **1...♖xf2** **2.♙xf2** mate **2.fxg3** mate. Misión cumplida: ¡vaya en paz con su cerebro!
23. **1.♘b2!** ¡Los caballos-cangrejos existen! El ensayo **1.♘d4?** **c2** **2.♘e6** se refutaba con el movimiento **2...c1♘+**! **1...cxb2** **2.♘a1 bxa1♙** **3.♙xa1** mate. Las jugadas largas resultan difíciles de visualizar, y ésta no es una excepción.
24. **1.e7!** **♙d7** **2.c8♘ ♙e8** **3.♙g6 ♙d7** De vuelta a casita. **4.♙f7 ♙xc8** **5.e8♙** mate. El paseito del rey negro ha sido de corta duración.
25. **1.♙d3!** **♙b5** ¡Que se escape por el ala de dama! a **1...♙d6** **2.♙c4** mate, y a **1...♙d5** **2.♙e5** mate **2.♙d4** mate. ¡No! Se trataba de una pura ilusión óptica.
26. **1.b8♘!** **♙a7** a **1...♙c7** **2.f8♙ ♙b6** **3.♙c5** mate **2.f8♙ ♙a8** a **2...♙b6** **3.♙c5** mate **3.♘c6** mate.
27. **1.♙d8!** **a5** a **1...♙a5** **2.♖c4** mate, y a **1...♙a4** **2.♖c4** mate. El mate más difícil de encontrar. **2.♙h4** mate.
28. **1.e8♖!** Está claro que la coronación **1.e8♙?** no posibilitaba el mate en 3 después de **1...d1♘+**! **2.♙g3 ♘e3** **3.♙e3**, ahogado, o **3.♙a8+** **♙gl** **4.♙a1+** **♘fl**. **1...d1♘+** **2.♙g3 ♘e3** Única para impedir **♖e1** mate. **3.♖xe3 ♙g1** **4.♖e1** mate.
29. **1.♖c8!** Se puede llegar a esta jugada por eliminación lógica, basándose en las siguientes consideraciones:

- a) g4 o un movimiento de rey lleva al ahogo.
- b) para evitar el ahogo, la dama blanca debe alejarse de la 1ª fila, y no hay mate tras 1.♖b2 o ♗a3.
- c) si la ♜d2 mueve hacia arriba (♜d3, o ♜d4), no se ve mate alguno después de 1...♙g2.
- d) por lo tanto, hay que mover la ♜c3 hacia arriba (♜c4, ♜c5). Entonces, la única respuesta es 1...♙g3, tras lo cual el rey sólo dispone de las casillas de huida h2 o f4. La única pieza que puede hacerse cargo de dichas casillas es la dama, a partir de c7. Así se demuestra que la 1ª jugada blanca debe ser obligatoriamente 1.♜c8!, la cual permite 2.♖c7 mate.

1...♙xg3 2.♖c7 mate. Un famoso tema Bristol, elaborado con mucha sagacidad.

- 30. 1.♗h1!** Otro excelente tema Bristol: el alfil se repliega hasta la esquina para dejar pasar a la dama, que dará mate en g2. **1...♙xa2 2.♖g2 mate.**
- 31. 1.♔a7!** Dejando todo el material en el aire es como se alcanza el mate en dos jugadas **1...♙xc7+** a **1...♜xa7**, seguiría **2.♜c8 mate**, y a **1...♙xa7+** **2.b8♗ mate!** Difícil de visualizar por adelantado **2.bxa8♗ mate.** ¡Aun más difícil!
- 32. 1.♖h8!** ¿Quién iba a decir que la esquina sería el refugio más apropiado para la dama? La ilusión procede de que el alfil en h7 limita mucho la potencia de la dama en h8. Pero no es más que una ilusión óptica... **1...♙f4** si **1...♙h5** (h4, h3) **2.♙f5 mate.** La descubierta de alfil demuestra ahora el gran valor de la ♖h8. **2.♖d4 mate.**
- 33. 1.♖c1!** Sin dejar de controlar el vital punto c7, la dama añade la diagonal c1-h6 a su campo de acción. **1...♙e5** si **1...e5** **2.♖h6 mate**, si **1...d4** **2.♖c5 mate**, y si **1...♗b6** **2.♖c7 mate** **2.♖f4 mate.**
- 34. 1.♜c8!** Buscando nuevos horizontes en la gran diagonal. **1...♙d5 2.♗b7 ♙e5 3.♜g6 ♙f5 4.♗e4+ ♙e5 5.f4 mate.** Un mate no tan visible al principio.

35. **1.♖h3!** Dominación de la tercera fila y búsqueda de nuevas perspectivas en la diagonal f1-a6. **1...♙c4** a **1...♙a6** **2.♗f1** mate, y a **1...♙a4** **2.♙c6** mate **2.♙e2** mate.
36. **1.♙d8!** El ajedrez es uno de los pocos casos en que se puede huir hacia atrás sin que ello tenga consecuencias nefastas. **1...♙c5** a **1...♙e5** **2.♙e7** ♖d4 **3.♙d7** ♙e5 (si **3...♙c5** **4.♙e3** mate) **4.♙c3** mate **2.♙c7** ♖d4 **3.♙d7** La triangulación del rey blanco permite ganar un tiempo vital para alcanzar el mate. **3...♙e5** a **3...♙c5** **4.♙e3** mate **4.♙c3** mate.
37. **1.♙e1!** ♖d4 **2.♙e4!** Invitando al rey negro a franquear el rubicón de la columna e. **2...♙e5** **3.♙c3** mate. Finalmente, el súper-alfil se hace cargo de la gran diagonal.
38. **1.♗g4+!** La dama extractora trata al rey rival como si fuera humo. **1...♙xg4** **2.g8♘!** El neonato caballo saltarín es la clave del enigma. **2...♙f5** **2...♙h5** **3.♘xf6** mate **3.♘h6** mate. Un mate poco común.
39. **1.♙d2!** Usted habrá probablemente insistido en jugadas como **1.♙d5?**, que fracasa ante **1...♙d8!** **2.♙d8**, o **1.♙b5?**, que se refuta con **1...♙g6!**, y no **1...♙d8?** **2.♙d8** ♙a6 **3.♙a8** mate. Esta simple clave (cuando se ha visto) permite interceptar la acción de la torre en d8 con ♙d3. **1...♙d8** si **1...♙g6** **2.♙a2+** ♙a6 **3.♙xa6** mate **2.♙d3** ♙xd3 Triste, pero única... **3.♙xd3** ♙a6 **4.♙a3** mate.
40. **1.♙e4** ♙e3 Jugando con la posibilidad de ahogo, la dama acude en defensa del punto f3. **2.♙a1!** ♙c1+ **3.♙xf2** ♙g1+ **4.♙xf3** ♙xa1 **5.♙f2** mate. La ansiada descubierta se hace por fin posible.
41. **1.♙a5!** Aquí, y sólo aquí. El desplazamiento **1.♙a4?** fallaría debido a **a5!** **2.♙c4** a4 **3. a3** ♙a2 **4.♙c3**, y no existe el mate. **1...a6** **2.♙c5** a5 **3.a4** ♙a2 **4.♙xc3** ♙a1 **5.♙a3** mate. Objetivo cumplido.
42. **1.♖h5!** Desde h5, la dama controla la quinta fila y también las diagonales h5-d1 y h5-e8. Semejante campo de acción da sus frutos **1...♙b5** a **1...♙d5** **2.♗e2** mate, y a **1...♙a2** **2.♗f7** mate **2.♙a4** mate.

43. **1.b8♖ ♕g2 2.♖g8+ ♕h1** si **2...♕f3 3.♖g4** mate, y si **2...♕xh3 3.♖g3** mate **3.♖c4!** La dama conseguirá penetrar en la cárcel del monarca negro a través de la primera fila. **3...♕g2** a **3...♕g1 4.♖f1** mate **4.♖f1+ ♕f3 5.♖h1** mate. Un mate que no carece de belleza.
44. **1.♖c1!** La instalación de la batería ♖+♔ resultará letal de necesidad. **1...♞c5** a **1...♕c5 2.♔a2** mate, a **1...♞h4 2.♔e4** mate, a **1...♞h2 2.♔e2** mate, a **1...♞h1 2.♔d1** mate, a **1...♞a5 2.♔b5** mate, y a **1...g2 2.♔d5** mate **2.♖h6** mate. Mate final por auto-obstrucción.
45. **1.♖h7!** Curioso: La dama ha de retirarse a otra habitación del flanco de rey para poder matar debidamente al rey enemigo en dos jugadas. Habrá observado que el intento natural **1.♖c6?** sólo lleva al mate en **3. 1...♕b7** si **1...♕b8 2.e8♞** mate **2.e8♖** mate. La clave: la nueva dama controla la casilla de escape c6.
46. **1.♞e2!** Destensar la maquinaria (no golpear de inmediato), he aquí el secreto de este mecanismo "indio". **1...♕b5** si **1...♕d5 2.♙g2** mate, y si **1...d5 2.♞e6** mate **2.♞c2** mate. Y, al final, golpear fuertemente.
47. **1.♖d4!** Con la amenaza directa **2.♞b6** mate. **1...g1♖** si **1...d6 2.♖c4** mate, y si **1...d5 2.♖b6** mate He aquí los dos mates totalmente diferentes a los que aludíamos con anterioridad. **2.♞b6** mate.
48. **1.♞a4!** La irrupción de la torre intrusa, que limitará o pondrá un punto final a la movilidad del monarca. **1...♕xa4** a **1...♕c5 2.♖b4** mate, y a **1...♕b6 2.♖a5** mate **2.♙c6** mate.
49. **1.♙d5!** Si usted ha analizado bien, constató que los abundantes ensayos fracasaban todos. He aquí la interminable lista: **1.♞e6? ♙f6! / 1.♞h3? ♙b2! / 1.♞h4? ♙d4! / 1.♞h5? ♙e5! / 1.♞h7? ♙h7! / 1.♙e5? ♙e5! 2.♞e8+ ♙b8 / y 2.♙d2? ♙b2!**. El imparable alfil-cortina desprende su infinito campo de acción a lo largo y ancho del tablero. **1...♙b4** a **1...♙f6 2.♞a5** mate **2.♞h8** mate. Por fin, un mate que se hace realidad.

50. **1.♖a1!!** Jugada larga necesaria, como en todos los temas Bristol. **1...♙f5** a **1...♙e3** **2.♖e1** mate **2.♖b1** mate. Una figura de mate difícil de hallar a primera vista.
51. **1.♖e3! e1♖** a **1...e1=♙** **2.♖c1** mate, a **1...e1=♖** **2.♖d3** mate, y a **1...exd1♙** **2.♙a3** mate. La variante más complicada, que quizás se le haya escapado. Como se puede comprobar, el problema explota el fecundo tema de la sub-coronación: **1...exd1♖** **2.♖c3** mate, y **1...♙xd1** **2.♖d2** mate **2.♖d3** mate.
52. **1.♔g7!** El rey debe liberar la esencial diagonal blanca a2-g8 para su inmediato aprovechamiento por la dama y el alfil blancos. **1...♙a1** auto-clavándose. A **1..♙b5** **2.♖g8**. Un mate muy oculto, de veras. A **1..♙e4** **2.♙g8** mate **2.♖b1** mate. Un elegante problema, de buena factura.
53. **1.♖g6!** Por curioso que parezca, este movimiento de torre es la única respuesta correcta. **1...♙d2** a **1...♙g3** **2.♖h6+ ♙h2** **3.♖h2** mate, a **1...♙h2** **2.♖g2** **♙f4** **3.♖g1** mate, a **1...♙e3** **2.♖g3** **♙f2** **3.♖h3** mate, y a **1...♙g5** **2.♖f2!** **♙e3** **3.♖g1** mate. La línea más difícil de visualizar. **2.♖g2 ♙f4** si **2...♙e3** **3.♖h2** mate **3.♖g1** mate.
54. **1.♖e6+!** Única vía posible. El ensayo **1.♖b8+?** estaba abocado al fracaso tras **1...♙b8** **2.♖b5+ ♙c8** **3.♖b7+ ♙d8** **4.♖b8+ ♖c8**. **1...♖xe6** **2.♙d7 ♖xd7** **3.♖b8+** Excelente desviación, que liquida la lucha. **3...♙xb8** **4.cxd7 c5** **5.d8♖** mate. Q.E.D.
55. **1.♖c2 c5** **2.c4** Primer freno **2...cxb4** **3.♖b3** Segundo freno **3...bxa3** **4.♖c2 a2** **5.♖c1** mate. Final del trayecto.
56. **1.♙e5!** Cualquier otra jugada de alfil permitiría un auto-ahogo basado en la maniobra **1...♙h1**, seguido de **2...g2**. **1...♙h1** **2.♙xg3** "muerto el perro, se acabó la rabia." **2...♙c6** **3.♙d6 ♙f3** **4.♙f8 ♙c6** **5.♙g7** mate. Quod erat Demonstrandum.
57. **1.♖e4!** Estampándose contra la muralla, en pleno corazón del tablero, para que no se mueva. **1...f4** Pero, según la sagrada e inevitable ley del

turno, algo ha de moverse... si 1...dxe4 2.♖d2 mate, si 1...d4 2.♗c6 mate, si 1...fxe4 2.♖f6 mate, si 1...c3 2.♗b4 mate, y si 1...♘g5 2.♗xe5 mate. 2.♗g6 mate.

58. 1.♙xd3! La respuesta era martillo: el sacrificio del alfil provocará la caída del imperio negro mediante la forzada apertura de líneas. 1...e3 a 1...c3 2.dxc3 mate, a 1...cxd3 2.♗a4 mate, a 1...exd3 2.♗xg4 mate, y a 1...♙xd3 2.♖d5 2.dxe3 mate.
59. 1.♗a6! El alejamiento de la dama negra, que abandona a ambos caballos a su suerte, tiene la ventaja de controlar la diagonal f1-a6, y en particular la casilla de huida d3. 1...♙f3 si 1...♙xd5 2.♗c6 mate, y si 1...♙xf5 2.♗g6 mate. Dos hermosas figuras de mate, perfectamente simétricas. 2.♗e2 mate. Igualmente bello es este modelo de mate final.
60. 1.♖f4! En esto consiste la aniquilación Bristol por sacrificio. 1...♙xf4 La captura es forzada: 1...♙b8? lleva al mate después de 2.f8♗+ ♙c7 3.♖f7 mate. 2.f8♗+ ♙b8 3.♖f3 mate.
61. 1.♖a1! Cuando se está en el camino equivocado, es menester dar marcha atrás. Aquí, la clave pasa por el reflujo general de las piezas blancas. 1...♙a8 2.♙a4 ♙a7 3.♙a3 ♙a6 4.♙a2 ♙a5 5.♙b1 mate.
62. 1.♖f4! Tras esta hábil jugada, la dama no podrá seguir vigilando ambas piezas blancas. 1...♗xf2 a 1...♗xf4+ 2.exf4 mate, y a 1...♗g4 2.e4 mate. Esta potente descubierta no parecía llevar al mate. 2.♖c4 mate.
63. 1.♖e6! Bella jugada de encaminamiento. 1...♙xe6 si 1...♙c6 2.♗a2 mate. Sin duda, la figura de mate más escondida. A 1...♙c4 2.♗e4 mate 2.♗xe5 mate.
64. 1.♗b8! Hasta el fondo... Ya se lo veníamos diciendo. 1...♙c6 si 1...♙e6 2.♗xc8 mate, si 1...♙d8 2.♖d5 mate, y si 1...♙b7 2.♗e8 mate. Un hermoso y oculto mate desde el fondo del tablero. Por otra parte si 1...c6 2.♗d6 mate 2.♗b5 mate.

Nivel 2 (**)

65. **1.♖f1!!** Una clave difícil de encontrar, ya que permite la (en apariencia) potente captura y descubierta... con JAQUE. Obviamente, el interesante ensayo 1.Cd4? se refutaba mediante 1...Cd6!, y no 1...♗d6? 2.Cf3 mate, o 1...♖e1? 2.♗e6 mate. **1...♔xe6+** a 1...♕c7 2.♗f6 mate, a 1...♗d4 2.♗f4 mate, a 1...♖e3+ 2.♗xe3 mate, y a 1...♗xc5 2.♗f4 mate **2.♗f5** mate. Pero aquí está la "inverosímil" refutación, que aprovecha las clavadas simultáneas del peón g6, la dama en e4 y la torre en d5. Y así, el imposible mate en 2 se hace realidad. ¡Tan hermoso como imprevisto! Y una clara demostración de que nuestros propios ojos se basan a menudo en intuiciones, y no logran "ver" la realidad.
66. **1.♗f8!** Usted probablemente vio que no sirven los ensayos 1.♗d8? ♕e1 o 1.♗e8 ♕e5!, evitando la réplica 1...♗d2?, que permite el mate tras 2.♗e2! **1...♗f6 2.♗e3!** El paso del rubicón al que me refería antes: tras esta astuta jugada, el alfil de f6 no puede ya intervenir en la diagonal a7-g1, y el zugzwang fuerza el mate. **2...♗d4 3.♗f1** mate. Los temas que intervienen son los del "gate-opening" (apertura de la reja) y del duelo de oposiciones.
67. **1.♔d5!** La clave es muy oculta porque el rey blanco no se aparta de la columna d, y sigue expuesto a una descubierta la batería alfil + torre negra. El ensayo 1.♔e5? no servía porque obstruye la gran diagonal, 1.♔c5? permite la defensa 1...♗c1 2.♗c1 ♕g6!, y 1.♔e3? obstaculiza la vital 3a fila. **1...♗d2** a 1...♗g1 2.♗xd3+ ♔h4 3.♗h7 mate, a 1...♔h2 2.♗e5+ ♔h3 3.♗h5 mate, y a 1...♔h4 2.♗f6+ ♔h5 3.♗g5 mate. **2.♗g6!** La segunda clave nos revela el secreto de la posición: el desplazamiento de la torre blanca despeja la gran diagonal e impide la posi-

ble intercepción del alfil negro en h7. Dos jugadas atrás, ¿quién lo hubiera imaginado? **2...♖h4 3.♜h8** mate, o el final de la ilusión óptica...

68. **1.♙a1!!** La única jugada que puede impedir el ahogo del monarca negro. **1...e3 2.♖b2!** El famoso tema Indio: la intercepción del rey en b2 permite la huida (momentánea) de su colega. **2...♙d4 3.♖b3** mate. Como durante la Transición Española, ha llegado la hora del "destape".
69. **1.♙h3! a5** a **1...♙b8 2.♞g4 ♖b7 3.♞c8** mate, y a **1...♙c7 2.♞g4 ♙d8 3.♞d7** mate **2.♜a6+!!** "sacrificio de "succión". **2...♙xa6 3.♙c8** mate.
70. **1.♜h1!** Desde h1, la dama actúa en la columna h y en la gran diagonal. Observe que **1.♞e5?** no servía por **♙f5!**, y que **1.f7+?** fracasaba ante **1... ♙f8 2.♞a3+ ♙g7 3.f8♞+ ♙h7**. **1...♙h7** a **1...♙f8 2.♞a8** mate, a **1...♙f5 2.gxf5 ♙h8 3.♙f7** mate, y a **1...♙f3 2.♙g6 ♙f8** (si **2...♙h4 3.♞a8** mate) **3.♞h8** mate **2.♙f7 ♙h6 3.♞xh4** mate. Remate con mate.
71. **1.♙c2! ♙g5 2.♙e3+ ♙f5** si **2...♙h5 3.♞h6** mate **3.♙d4** mate. Resulta tan curiosa como estética la forma en que ambas piezas intercambian su posición en 3 jugadas.
72. **1.♙h1!! d6 2.♞g2! ♙xe4 3.♞d2** mate. El destensado muelle acaba con el real tragón. Un viejo y conocido problema que no deja de causar admiración por la parquedad de sus elementos y su mate temático ¿matemático?
73. **1.♙a1!!** Esta jugada larga constituye la fase instaladora del Turton, que permitirá el aprovechamiento de la gran diagonal por la dama blanca. **1...♙e3** si **1...♙d3 2.♞d4 ♙c2 3.♞b2** mate, y si **1...♙c2 2.♞b2 ♙e1** (a **2...♙d3 3.♞d4** mate) **3.♞c3** mate **2.♞e5! ♙d2 3.♞c3** mate.
74. **1.♞f3!** El detective enfila al sospechoso de f4 sin, aparentemente, levantar sospechas... **1...♞xf3** pero es eliminado... a **1...♞h4 2.♞fe7** mate, a **1...♞f6 2.♙xf6** mate, a **1...♞xf7 2.♞xf7** mate, y a **1...♞xe4+ 2.♞xe4** mate **2.♙d6** mate, y los servicios de seguridad deciden vengarse sobre el rey enemigo.

75. **1.♖d2!** Las mandíbulas se van cerrando sobre el animalito indefenso. **1...cxd2** a **1...♙xd4** **2.♙d6 cxd2** **3.♘e2 mate** **2.♘e2 d1♖** **3.c4** mate. Aquí se demuestra que, además del famoso mate del pastor, existe también el mate del cordero.
76. **1.♖h7!** Instaurando un tranquilo zugzwang. **1...g1♖** si **1...g1♘** **2.♖h2** mate, si **1...♙g1** **2.♙c5** mate, y si **1...f5** **2.♖a7** mate **2.♖c2** mate por auto-obstrucción del rey negro.
77. **1.♙f8!!** Una clave anti-natural bajo forma de retirada estratégica. Reconozca que esta desclavada del rey negro no se le habría ocurrido si yo no hubiera mencionado el huerto. **1...♙xb2** a **1...♙xb2** **2.♖a3** mate **2.♙xh6** mate. Y colorín colorado, este mate se ha acabado...
78. **1.♖a7!** La jugada serena que acaba con la resistencia de las negras. **1...♙e2** no valen **1...a2** **2.♖e3+** **♙b1** (a **2...♙d1** **3.♖d2** mate) **3.♖e1** mate, ni **1...♙d3** **2.♖g1+** **♙f1** **3.♖xf1** mate, ni **1...♙d1** **2.♖e3** a2 **3.♖d2** mate, ni tampoco **1...♙b1** **2.♖xa3** **♙d3** **3.♖b2** mate **2.♖xa3+** **♙d1** a **2...♙b1** **3.♖b2** mate **3.♖a1** mate. Quinto y postrer modelo de mate.
79. **1.♖a8!** A partir de la esquina, la dama lanzará sus dardos en todas las direcciones. **1...♙b6** Tema "gate-opening", o apertura de reja que abre el camino hacia la casilla h8. A **1...♙a7** **2.♖h8+** **♙h3** (**2...♙g1**) **3.♖a1** mate, y a **1...♙g2** **2.♖xf3** **♙d6** **3.♖xg2** mate **2.♖a1+** **♙g1** **3.♖h8** mate. Ha quedado demostrado que la dama funciona bien, incluso cuando no está centralizada...
80. **1.♖g1!** Desde g1, la dama protege el equino y se activa en la diagonal g1-a7. **1...♙f4** si **1...♙d5** **2.♖c5** mate, si **1...f4** **2.♖c5** mate, y si **1...♙d6** **2.♖d4** mate. La figura de mate que se le ha podido escapar **2.♙c7** mate.
81. **1.♖b7!!** Ahora se entiende el porqué de nuestro boicoteo a esta dama: se ha soltado el pelo, y no siente reparo alguno en interrumpir el diálogo de las dos torres. No valían los múltiples ensayos **1.♖e5?** (**♖e3**) **fe2!**, **1.g5?** **♙c4**, ó **1.♖a8?** **♙a6!** **1...♙cxb7** a **1...♙bxb7** **2.♖h6** mate, a **1...♙xc4** (**Cg6**) **2.♖xf3** mate, a **1...♙xg6** **2.♖b1** mate, a **1...♙xg6**

2.♖xf3 mate, y a 1...♜xc4 2.♖h7 mate. 2.♜c1 mate. Un tema de interferencia Plachutta (la dama entorpece la acción de ambas torres con su irrupción en el cruce de caminos b7) muy bien elaborado.

82. 1.♖d8! He aquí la primera fase del doblamiento Turton: para evitar ahogar el rey negro, la dama apoyará la torre desde atrás. Y, como la pieza que libera la línea es más poderosa que la que efectúa el mate, se habla de Loyd-Turton... ¿Tá claro? El ensayo 1.♖d6? quedaba refutado tras ♖e1! 2.♜d7 ♖d3 3.♖d3, ahogado. 1...♖e1 2.♜d7 ♖d3 3.♜xd3 ♜c2 4.♜c3 mate. A pesar de su llamativa terminología, un ejercicio hábilmente planteado.
83. 1.♙e5! ♜xe3 Tras esta captura, el rey parece de veras que va a escabullirse del cerco enemigo. a 1...♜xe5 2.♜d6! ♜e4 3.♜e6 mate. Un hermoso mate-mático. 2.♜e1+ ♜d2 si 2...♜f2 3.♖d3 mate 3.♖f3 mate. La última coz de la muerte
84. 1.♙d2! El evitar el ahogo era tan sencillo como esto. 1...c3 2.♙b5! El cerco se va estrechando. 2...cxd2 3.c4 mate. Un mate difícil de adivinar, lo reconozco...
85. 1.♜g4! La permitida casilla prohibida 1...♜c1 a 1...♜b3 2.♖xd1 mate, a 1...♜d3 2.♖e4 mate, y a 1...♙xg4 2.♖b1 mate. El más oculto, que puede haberle despistado en sus cálculos. 2.♜c4 mate. Con sus 6 piezas y 4 mates distintos, una agradable composición.
86. 1.♜e3! ♙f7 a 1...♜f7 2.♖h5 mate, a 1...♙g6 2.♖f4 mate, por auto-obstrucción, a 1...♜xe5 2.♖e6 mate, a 1...♖g6 (o 1... ♙b5) 2.♖h5 mate, y por último a 1...♜g8 2.♖f6 mate 2.♖f6 mate.
87. 1.♖c5! Importante tiempo de espera 1...♜b3 2.♖c2+ ♜a3 3.♖c3+ ♜b3 4.♖c5+ ♜b4 5.♖d6! La dama blanca ha logrado perder un tiempo con respecto a la posición inicial, y el fatídico turno es ahora de las negras. 5...♜b3 6.♖d3 mate.

88. **1.♖f8!** Permitirá la intercepción del alfil en f7. **1...♗e4** a **1...g6** **2.♖f1!** **♗e4** **3.♗f2!** En esta línea, el rey desempeña el papel de pieza interceptadora. **3...♗f5** **4.♗e3** mate **2.♗e2** **g6** **3.♗f7** **♗f5** **4.♗d5** mate.
89. **1.♗e8!** **♗c5** **2.♗g6** **♗d5** **3.♗b1** **♗c5** **4.♗a2** Rodeo completo del tablero, mientras el rey negro sigue bailando entre c5 y d5. **4...♗d5** **5.♗b4** mate. Ahora ya lo sabe: era el primer elemento, la intercepción, el que faltaba para que fuese un tema Indio. La mortal descubierta la está viendo. Este se denomina, cómo no, tema de la emboscada Herlin.
90. **1.♗c7!** **♗a5** **2.♗f6!** **♗a6** **3.♗d8** **♗a5** **4.♗b7** mate. Si se pasó tiempo buscando en otra dirección, lo siento... ¡Ya le advertí!
91. **1.♖h3!!** **b3** **2.♖h1!!** **gxh1** **♖+** **3.♖xh1** mate. Un problema de clave tan espectacular como paradójica: ¿cómo se explica que haya que tirar para atrás cuando se quiere ir hacia adelante?
92. **1.♖a1!** En realidad, el tema Pauly es un Indio, con interacción entre el juego aparente (una jugada negra anterior a la clave, que lleva al mate) y el juego real (la solución). **1...e2** **2.♗b1!** **♗d3** **3.♗d2** mate. **1.♖d1!** (la clave supone regresar a la posición inicial) **e2** **2.Ce4** **ed1** **♖** **3.Cg3** mate.
93. **1.♖h1!** La amenaza no puede ser más evidente, pero el alfil-cortina es idóneo para este tipo de situaciones. En sus múltiples tanteos y toqueos, habrá seguramente visto que **1.♖c1?** **♗c4!** **2.♖c3** **♗d5**, y **1.♖a1?** **♗d3!** no llevan a ningún resultado. **1...♗h5** **2.♖a1** **♗e2** **3.♖e1** En vez de invocar a Sésamo, la torre clama "¡alfil, ábrete!" **3...♗d3** **4.♖e6** mate. A base de bailoteo (y paciencia...), la torre invade el corazón de la morada enemiga.
94. **1.♖c4!** La clave limitadora. que veta el paso del rey a la cuarta fila. **1...h5** si **1...d5** **2.♖h4** **♗e5** **3.♖f6** mate. El mate sin duda más escondido, si **1...h6** **2.♖e4+** **♗g5** **3.♖g4** mate, si **1...♗e5** **2.♗d3+** **♗d6** **3.♖xc5** mate, si **1...♗g5** **2.♖g4+** **♗h6** **3.♖h4** mate, y si **1...d6** **2.♖g4+** **♗e5** **3.♖e4** mate. **2.♗d3** **d5** a **2...♗g5** **3.♖f4** mate **3.♖f4** mate.

95. **1.♖d6!** Prohibido el paso a la zona libre. Por supuesto, la obvia 1.e8♗+ ♕f6 2.♗e6+ ♕g5 acababa en agua de borrajas. **1...♙e8** a 1...♙g7 2.e8♗ ♕h7 3.♗dg6 mate **2.♗e5!!** Este es el tipo de jugadas que no se "ven", aunque estén ahí mismo, al alcance del ojo. **2...♙d7** a 2...♙f7 3.e8♗ mate **3.e8♗** mate. El mate "imposible" se ha hecho realidad.
96. **1.♙e1! fxe1♗** Al mate conduce también la sub-coronación 1...f1♙ 2. ♙f3+ ♕h3 3.♗g5 (♗e2), seguido de 4.♗g3 (h2) mate. Por otra parte si 1...♙h3? 2.♗h5 mate y si 1...f1♗+? 2.♙f3+ ♕h3 (a 2...♗xf3+ 3.♙xf3 ♕h3 4.♗h5 mate) 3.♗h5+ ♕g2 4.♗h2 mate **2.♗xe1 ♕h3** a 2...♙h5 3.♗e6 ♕h4 4.♗h6 mate **3.♗e2 ♕h4 4.♗h2** mate. Un ejemplo práctico para quienes no dominan la técnica en partidas de "ping-pong".
97. **1.♗h2!** Enigmática jugada, este vil y canallesco retroceso es el preludio del fin. **1...♙xa4 2.♙c6+** Por detrás, como le decía. **2...♙xa3** a 2...♙a5 3.♗h5 mate **3.♙c5** mate. No existe tal misterio: la torre controla ahora la segunda fila.
98. **1.♗h2!** Nos hallamos en una situación que recuerda los trágicos acontecimientos de Septiembre 2001: en efecto, el rey negro tiene a su merced las dos torres blancas inconexas. **1...♙xh2** a 1...h6 2.♗2xh3+ ♕g2 3.♙e2! ♕g1 4.♗g3 mate, y a 1...♙xh4 2.♙f4 h6 3.♗h1 h2. El muelle se suelta. 4.♗xh2 mate **2.♙f2 h6 3.♗xh5 ♕h1 4.♗xh3** mate. El rey ha muerto... ¡Viva el Rey!
99. **1.♗h3!** Sibilino retroceso que abandona el caballo a su suerte, pero toma el control de la tercera fila. **1...♙xa6** si 1...♙a4 2.♙c6 mate, y si 1...♙c4 2.♙e2 mate **2.♗f1** mate.
100. **1.♗a7!** La clave es casi siempre la más difícil de encontrar. **1...♙e5 2.e7 ♙e6** a 2...♙d6 3.e8♗ ♕c6 4.♗e6 mate, y a 2...♙f6 3.e8♗ ♕g6 4.♗e6 mate. Ambos mates reflejan la perfecta simetría de la posición inicial. **3.e8♙!** Otra clave difícil de prever. **3...♙e5 4.♗e7** mate.
101. **1.♗c7!** Caminante, no hay camino, se hace camino al andar... **1...♙d5 2.♗c6!** Paso a paso... **2...♙d4 3.♙f7!** La intervención directa de la

caballería resultará decisiva. 3...♔d5 4.♖e5 ♔d4 5.♖d3 ♔d5 6.♖b4+ ♔d4 7.c3 mate. El rodeo completo del caballo ha dado sus frutos. Un problema limpio, como los de antaño...

102. 1.♖b3! ♖b7 Los tres Grimshaw se sitúan en las casillas b7, g7 y f6. En b7 y g7, se da una interferencia entre torre y alfil, en f6 entre Alfil y peón. Si...♔b7 La torre negra pierde el control de e7 2.♞e7 mate, si 1...♞g7 El alfil ya no logra controlar e5. 2.♞e5 mate, si 1...♔g7 2.♞xf7 mate, si 1...f6 2.♞e4 mate, Las negras no disponen de la defensa ♔e5. Si 1...f5 2.♞d6 mate, si 1...♔c6+ 2.♞xc6 mate, si 1...♞xc7 2.♖xc7 mate, si 1...♔f6 2.♞g4 mate, y si 1...♔xd4 2.♖xd4 mate 2.♞c6 mate. El décimo modelo de mate, por fin...
103. 1.♞c5! Protege el peón y da libertad a su dama. 1...♔f7 a 1...♔h5 2.♞a4! actúa en la 4a fila y en la diagonal a4-e8. 2...♔g6 3.♞e8 mate 2.♞e1! La dama controla la huida del rey por la columna e, y se dispone también a irrumpir en e8. 2...♔g6 si 2...♔f8 3.♞f5 mate 3.♞e8 mate.
104. 1.♖g4! Un astuto sacrificio, cuya aceptación (o no aceptación) lleva al mate. 1...♔d7 a 1...♔e8 2.♔h5+ ♔d8 3.♞d4 mate, a 1...e5 2.♞xf5 ♔e8 3.♞f8 mate, y a 1...fxg4 2.♔c6 ♔e8 3.♞f8 mate 2.♞d4+ ♔e8 3.♔h5 mate. Culminando la serie de 4 mates modelo de este problema.
105. 1.♖b7! Esta jugada es hasta cierto punto lógica, ya que la captura en c5 conduce directamente al mate. 1...d5 a 1...dxc5+ 2.♔c4! ♔a6 (si 2...♔a4 3.♞a7 mate) 3.♞a7 mate 2.♖b6!! Pero este salto parece ilógico, ya que abandona la columna b a la posible huida del monarca. 2...♔b4 3.♖c4 mate. Esta descubierta, que controla las vitales casillas de a3 y a5, es la que puede resistirse a un análisis superficial.
106. 1.♖b6+! ♔b3 2.♞a1!! Esta es la más difícil de encontrar, ya que implica haber "visto" ya la figura de mate final, y no es tan evidente. 2...c2 3.♔a5 ♔c3 4.♞a3 mate. Ahora sí que es obvio... El rey muere de forma original, rodeado de peones.
107. 1.♔a7!! f4 a 1...♔e4 2.♞g3 f4 3.♞xf4 mate 2.♖b6! La acción del alfil es interceptada por el caballo para no ahogar el rey enemigo (y no para

lograr el mate por descubierta, como en el tema Indio). 2...♔e3 3.♖d3 mate. Una creación muy lograda.

108. 1.♙h6!! Única, pero suficiente. 1...♙xc6 si 1...♙d3 2.exd3 mate, si 1...♙f3 2.exf3 mate, si 1...♖xh6 2.e3 mate, si 1...♙f6 2.♙xf4 mate, y por último si 1...♖e3 2.♙xe3 mate 2.e4 mate. Se habla de tema Albino cuando un peón, en su casilla inicial, puede dar los 4 mates posibles, mediante dos capturas y dos avances.
109. 1.♔b2!! Una clave totalmente inverosímil... La torre utilizará la recién liberada casilla para penetrar en el campo enemigo. 1...♙b8 2.a7 ♙xa7 3.♙a1 ♙b8 4.♙a8 ♙a7 5.♙h8 mate. Como por arte de magia, y en tan sólo 3 jugadas, la torre de h1 ha alcanzado h8, recorriendo todas las esquinas del tablero. ¿Quién se hubiera imaginado este mate en la posición de salida?
110. 1.0-0-0!! Pues eso: ¡la posibilidad del enroque largo!, que es legal aquí... Aunque hay que tenerlos "bien puestos" para enrocar y dejar que el peón rival corone... ¡con jaque! ¿Se había dado cuenta de que los ensayos 1.♙d1? ♔c3 y 1.♙c1? ♔d5! fracasaban ambos? 1...a1♖+ a 1...♔c3 2.♙e4 mate, a 1...♔d3 2.♙b1 mate, y a 1...♔d5 2.♙db3 mate. 2.♙b1 mate. Aunque para eso se ha inventado el contra-mate por descubierta. Una creación original.
111. 1.♖a1!! ¡Increíble! Otra entrega que posibilita la captura... con jaque. Desde a1, la dama blanca tendrá un efecto devastador sobre la posición del rey enemigo. 1...♖xa1+ Desviación de la dama del vital control del punto b3. A 1...♙b2+ (es la intercepción en b2 que hace que la dama deje de controlar el ♙b3) 2.c3 mate, a 1...♖b2+ 2.♙c3 mate (la dama en al está clavando al alfil). A 1...♙xd2 2.♖xb1 mate, y a 1...♖xc2 (♖b3) (la dama negra, que se ha auto-clavado, no actúa ya sobre el punto c1) 2.♖xc1 mate. 2.c3 mate. Una creación tan sorprendente como amena.
112. 1.♙f6! La precisa, que es fácil pasar por alto cuando no se percibe la jugada larga que logra el mate. 1...♔e5 a 1...♔e3 2.♖d3 mate, y a 1...♔c5 2.♖c4 mate. 2.♖a1 mate. ¿Lo había visto, o está cediendo a sus bajos instintos, y... consultando las páginas traseras?

113. **1.♠f8!** El prelude de la maniobra requerida: este retroceso posibilitará la descubierta final. **1...♗xc4** a **1...♗xe4**, sigue **2.♙g7 ♕d4 3.♞f4 mate**. El mate de la torre, que aprovecha la clavada ejercida sobre el peón e5, cuando el rey se disponía a huir por la cuarta fila, es claramente, lo más difícil de "ver". **2.♞d6 ♗b4 3.♞d4 mate**. La famosa descubierta del tema Indio.
114. **1.♞f5!** La maniobra sistemática se inicia con esta jugada a la quinta fila, necesaria como se verá en la jugada... 10. **1...♞h8 2.♗e2 ♞g8 3.g3!** Hay que progresar con sumo cuidado para evitar que la torre pueda liberarse mediante jaques. Malo sería **3.g4??**, debido a **3...♞h8 4.♕d3 ♞h3+** y los jaques no paran **3...♞h8 4.♕d3 ♞g8 5.g4** a **5.♗c4? ♞g4+!** **6.♗b5 ♞b4+**, etc. **5...♞h8 6.♗c4 ♞g8 7.g5 ♞h8 8.♗b5 ♞g8 9.g6 ♞h8 10.♞d5** Ahora se entiende bien por qué había que proteger la quinta fila. **10...♞h5 11.♠xd7 mate**. Objetivo cumplido.
115. **1.♞b1!!** ¡Qué clave más espectacular, inteligente, astuta, inesperada, e invisible! (¡uf!) Hay que crear una situación de bloqueo con zugzwang, impidiendo a la vez la defensa **1...♞c1+** . ¿Llegó usted a considerar los ensayos **1.♞d1? ♞c1+ 2.♞c1+ ♕f3**, o **1.♞f2? ♕e3!**, y **1.♙c4? d3 2.♞c1+ d2!**, que fracasan todos? **1...♗xf3** si **1...♞c3 2.♞f8 mate**. (tampoco tan fácil de ver) **2.♞f1 mate**. Esta vuelta a la carga utiliza el mecanismo de "switchback", como se explica claramente en la página 128 de mi libro anterior "El Cuadrado Mágico" (dedicado a finales artísticos), que se puede adquirir en la empresa editora de la presente antología. Disculpe por esta página de publicidad, gratuita y ¿efectiva?
116. **1.♕d6!** El principio en cuestión: exponer el rey al aire libre, y a los jaques, sobre todo en el caso de un mate en dos jugadas. Pero es que los ensayos "ortodoxos" **1.♞a4? ♞g4! 2.♙c2+ ♞b4!**, y **1.♞e5+? c5 2.♙c2+ ♕c4**, estaban abocados al fracaso. **1...♗b4** a **1...♞d3+** sigue **2.♙d5 mate**, a **1...♞g6+ 2.♙e6 mate**. Excelente utilización del alfil-cortina para detener los jaques. A **1...♗b6 2.♙c2 mate**, impidiendo la captura **♙xb1**. **2.♗xc6 mate**. Un tema Indio poco usual, protagonizado por el rey y la dama.
117. **1.♞d6!** La obligada entrega de dama regalará tres tiempos vitales a las blancas. **1...exd6 2.e7 dxe5 3.e8♞!!** Sólo esta sub-coronación permitirá

activar satisfactoriamente el tema Indio que se está gestando. **3...e4**
4.♖xe4 Con dama, estaríamos ahora en situación de ahogo. **4...g1♗**
5.♞e1 mate. Un problema muy entretenido.

- 118. 1.♔c8!!** La solución pasa por el control del punto b7. **1...♔a5 2.♗d7!** Impidiendo el regreso del monarca, y a la vez controlando las casillas a4 y a7. **2...♔a6** a **2...b5 3.♗a7** mate **3.♗a4** mate. Una figura de mate que es fácil pasar por alto o... ¡por delante de sus propias narices!
- 119. 1.♗b7!** La jugada exacta, que prepara una posible utilización de la gran diagonal. **1...♔f5** a **1...b3, 2.♔d6 ♔f5 3.♗f3** mate. Un mate escondido. **2.♗xb4! ♔f6 3.♗f8** mate. El modelo simétrico del anterior. Ahora, ¿entiende por qué hemos aludido a la indecisión?
- 120. 1.♙a4!** Un tiempo de espera, que resultará vital para el control posterior de d7. **1...♔xd5** a **1...d6** auto-obstrucción **2.♘bc7** mate, a **1...f6 2.♘dc7** mate, a **1...f5 2.♗g8** mate, y a **1...e4 2.♗xe4** mate. **2.♙b3** mate. El alfil vuelve a atacar, con efectos fulminantes.
- 121. 1.♗e1!!** Sólo aquí, como se verá muy pronto. **1...b4** a **1...♔b8 2.♙f4+ ♔c8 3.♗c8** mate **2.♙f4 b3 3.♗a1** mate. La casilla e1 era, en efecto, la única desde la cual la dama podía acceder a la vez a e8 y a1.
- 122. 1.♙d1!** Con la amenaza **2.♞c2 ♔b3 3.♞c5 (c8)+ ♔a3 4.♞a5 (a8)** mate. El ensayo **1.♞c5? ♞h5!**, no valía por **2.♞h5 e5** (el alfil sigue controlando la crítica casilla h8) **1...♙c3** Única para evitar la maniobra que se inicia con **♞c2. 2.♞c5 ♞h5 3.♞xh5 e5** Ahora, es distinto: tras el avance forzado e5, el alfil de c3 no controla el punto h8. **4.♞h8 e4 5.♞a8** mate.
- 123. 1.♞e1!** El duro trabajo cotidiano comienza por un alejamiento del padre. **1...e5** a **1...e6 2.f4 e5 3.♞xe5** mate **2.♞f1!!** Aparentemente, absurdo. Otra vez, ¿va el abogado-torre a tumbarse a la bartola? **2...e4 3.fxe4+ ♔e5 4.f4** mate. ¡No! Labor cumplida, aunque sea desde la retaguardia...

124. **1.♖c8!** Las piezas blancas deben "desahogar" al monarca sacrificando el ♖d5. **1...♙xd5 2.♜e7+ ♜e4 3.♜d5!!** El "eterno retorno" del caballo en d5, repetición del ciclo de sacrificios rituales, culminará el afán de victoria de las blancas. **3...♙xd5 4.♜b7** mate. La "moral de los señores" ha terminado por triunfar sobre la del esclavo, el perseguido rey negro.
125. **1.♙g2!** Es importante liberar la columna h, como veremos enseguida. **1...♙h5** a **1...e5 2.♞a1 ♙h5 3.♞h1+ ♙g4 4.♙h2 ♙h5 5.♙g3** mate. **2.♞h3+ ♙g4 3.♞h1!!** La fase introductoria de un tema Indio poco frecuente. **3...e5 4.♙h2** Rebajando la presión sobre el aprisionado rey negro. **4...♙h5 5.♙g3** mate. La típica descubierta de rey conduce al mate.
126. **1.♞d2!** escapando al ataque de la dama enemiga, pero también permitiéndole el paso hacia el ala opuesta. **1...♞b1+** Las demás alternativas no servían: **1...♞xd3+ 2.♞xd3+ ♙e5 3.♞d5** mate, ni **1...♞xf4 2.♜xf4+ ♙e5 3.♞d5** mate, ni **1...♞e1 2.♜xe1+ ♙e5 3.♞d5** mate, ni tampoco **1...♞gl 2.♞b4+ ♞c5+ 3.♞xc5** mate. **2.♜b2+ ♞d3+ 3.♜c4** mate! Lo que veníamos diciendo: la mente humana debe hacer un esfuerzo especial para captar claramente esta violenta serie de jaques cruzados, que han contribuido a la fama de este problema.
127. **1.♞h2!** Los ensayos mencionados antes fracasaban porque, tras por ejemplo **1.♞d2? ♞d1!** 2. alfil mueve, (con la intención de **3.Cb6** mate), existía siempre la defensa **2...♞b1!** **1...♞h1** a **1...♞c8 2.♜c7!** ♞e8 (si **2...♞b8 3.axb8♞** mate) **3.♜b6** mate. **2.♜g1!!** El misterio se aclara: ahora, el alfil-cortina impedirá que la torre pueda regresar a su base defensiva de b1. **2...♞xh2 3.♜b6** mate. El flirteo ha fallado, y la boda queda postergada...
128. **1.♞e1!!** Una clave de antología. La entrega de la dama frena en seco cualquier aspiración de los 3 candidatos negros, y sobre todo, evita la coronación e1♞, con jaque. **1...dxe1♞** La mejor captura, que controla el punto b4. **2.♞d4 ♞c3 3.♞a4+ ♜xa4 4.b4+ ♞xb4+ 5.axb4** mate. Increíble, pero ¡cierto!...

Nivel 3 (***)

129. **1.♖f7!** Destensando, en busca de nuevos "horizontes lejanos". **1...♙e4** si **1...♙e3** **2.♜h4 ♙e2** **3.♞e4** mate, si **1...♙c5** **2.d6+ ♙b4** (a **2...♙d4** **3.♞f4** mate, a **2...♙b6** **3.♞b7** mate, a **2...♙xc6** **3.♞c7** mate, y a **2...♙xd6** **3.♞d7** mate) **3.♞b3** mate **2.♙c3 ♙e3** **3.♞e5** mate.
130. **1.♞f1!!** He aquí la jugada "metalógica", por no decir aparentemente absurda, la única que lleva al mate en 3 **1...♙d4** a **1...e5** **2.♞b1 ♙d4** (si **2...e4** **3.♞xe4** mate) **3.♞d3** mate, y a **1...♙xb5** **2.♞b1+ ♙a6** (si **2...♙c4** **3.♞d3** mate) **3.♞a8** mate **2.♞d3+ ♙e5** **3.f4** mate. ¡Ahora, y ahora sólo, se entiende la "insignificante" clave...
131. **1.♞b2!!** Retirarse para saltar mejor ("reculer pour mieux sauter", en galo...), una recomendación que resulta con frecuencia de lo más útil en el noble juego. **1...♙d7** **2.♞e5!!** Vuelta a "la carga de la dama ligera"... **2...♙c8** a **2...♙c6** **3.♞d5** mate. **3.♞c7** mate. Et voilà!
132. **1.♞d4!!** El problema presenta una brillante maniobra anti-ahogo **1...cxd4** si **1...♙d7** **2.♞g4+ ♙e8** (c6) (a **2...♙d8** **3.♞f8** mate) **3.♞c8** mate, si **1...♙b7** **2.♞f7+ ♙b8** (a **2...♙c6** **3.♞c7** mate, y a **2...♙a6** **3.♞a1** mate) **3.♞h8** mate Observe el lector cómo la dama blanca lo controla todo, lo que se dice todo, desde su privilegiada posición central. **2.♞f7 ♙c5** **3.♞c7** mate. Un problema de antología, y por eso figura en esta...
133. **1.♙a5!!** Lo menos que se puede decir de una clave semejante, es que es ab-so-lu-ta-men-te in-cre-i-ble: permite, y hasta provoca, la coronación

negra de una dama ¡¡con JAQUE!! **1...e1♖+** a **1...♟g8 2.♘d4+ ♔a7 3.♘b5 mate**, a **1...♟g5 2.♘b6!**, y a **1...♘b7 2.♘e7+ ♔a7 3.♘c8 mate 2.♘b6! ♚b2+** si **2...♟e3+ 3.♘d4 mate**, y si **2...♟g6 3.♘c7 mate 3.♘cb4 mate**. La fuerza del ligero ejército blanco, liderado por el Gran Rey, ha sabido anular la potencia de las piezas pesadas negras

- 134. 1.♚h1!!** La inesperada clave: desde la esquina, la torre prestará una inestimable ayuda a su dama para controlar la huida del monarca por el flanco de rey. **1...♘xd4** a **1...♘f4 2.♘d5 ♔g5 3.♚h4 mate**, a **1...♘e4 2.♚g3 ♘xd4 3.♚h4 mate**, a **1...♘f6 2.♚h8+ ♔f7** (si **2...♘g5 3.♚h4 mate**) **3.♚h7 mate 2.♚e1 ♘c4 3.♚e4 mate**.
- 135. 1.♘ge5!** Ya está abierta la reja de la jaula **1...♘e3 2.c3 ♘d2 3.♘c4+ ♘xd3 4.b4! ♘xc4** parece que el "tragón acelerado" va a fugarse, pero... **5.♚e2 mate**, recibe su mortal castigo en la diagonal f1-a6. Ya lo dice el proverbio francés: "Come para vivir, y no vivas para comer". Sin embargo, hay que reconocer que, en este caso, el rey no tenía muchas alternativas...
- 136. 1.♘b6!!** ¡Una clave tan sutil como paradójica!, que evita el ahogo del rey negro. **1...♘g4** a **1...axb6 2.h3 b5 3.g4 mate 2.♘bd5 ♘h5** si **2...h5 3.h3 mate 3.♘f6 mate**. La vuelta al flanco de rey no podía ser mas efectiva. ¿Entiende usted ahora lo que yo pretendía explicarle a través de Confucio? (que no, la confusión...).
- 137. 1.♚h1!!** Estos problemistas están todos muy locos... ¿Una torre que se jubila en plena flor de la juventud? No conseguía el mismo fin **1.♚e2? cxd3 2.♚g1 dxe2 3.f4 e1♘+**, etc. **1...cxd3 2.♚g1!!** ...seguida de una dama en plena edad de procrear... ¡Cáspitas! ¿Se trata de una broma, o qué? **2...c4 3.f4 exf4 4.♚a7 mate**. Tras este ejemplo, hemos de confesar que la locura está a un paso de la genialidad... ¿no lo empieza usted a creer también?
- 138. 1.♘h6!!** La jugadita en cuestión es la única que prepara el inevitable ataúd del prófugo negro, y esto se lo dice alguien que no tiene nada que ver con el KuKluxKlan... **1...♘d4 2.♘d2 ♘e5 3.♘e3 ♘f6 4.♘f4 ♘g7 5.♘g5** el reglamento interno de la FIDE debería penalizar un semejante

acoso (homo) sexual del rey en el tablero, y en horas de oficina.
5...♟h8 6.♙b2 mate.

- 139. 1.♘d6** Con la perversa intención de saltar a "e4" **1...♙xd6 2.♖e2 ♙f4** La captura **3...♙e3** es la única parada contra la potente amenaza **3.♙d3 3.exf4 ♟xd4 4.♖e5 mate**. Si no logra detectar y ver mates tan ocultos, le sugerimos que visite al oculista (o al ocultista...). Tema Romano por dos excelsos compositores alemanes. Ach! ¡Brrezioso!
- 140. 1.♙e8! ♙xh8** Si el alfil no captura el equino, debe forzosamente proteger "g5" con **1...♙f6**, pero hay **2.♘f7+ ♟h5 3.♘d6+ ♟h6 4.♘f5 mate. 2.♖f4+ ♟g7 3.♙h5!** Elegante jugada de tiempo que impide la liberadora **...h5 3...h6 4.♖f7 mate**. Brillante mate. Una expresión un tanto contradictoria, pensarán los fotógrafos...
- 141. 1.♖b1!!** Una clave asombrosa, que viene a corroborar que los movimientos inverosímiles y "metalógicos" son el pan cotidiano del ajedrez. Esta jugada larga de retroceso, y de liberación de casilla y de columna (tema Bristol), es imprescindible para dejar pasar la dama y lograr el mate. Véase: **1...♟g7 2.♖b7+ ♟h8** a **2...♟f6 3.♖b6 mate**, y a **2...♟f8 (h6) 3.h8♖ mate 3.♖b2 mate**. Decididamente, hay que tener una vista muy afilada y buena visión espacial (¡y no tener prejuicios!) para encontrar las tres jugadas largas que conlleva la solución.
- 142. 1.♖c1!** Esta jugada larga permitirá actuar por las diagonales b8-h2 y c8-h3, con efectos decisivos. **1...♙d7** si **1...♟g3 2.♖e3 mate**, si **1...d2 2.♖c3+ g3 3.♖xc8 mate**, si **1...♙e6 2.♖e3+ g3 3.♖xe6 mate**, y si **1...♙f5 2.♖f4 g3 3.♖xf5 mate 2.♖c7 g3 3.♖xd7 mate**. Con su interminable serie de amagos, la incansable dama blanca ha cosechado "toó-mates" (¡nada menos que 5!, y bien maduritos)
- 143. 1.♖h1!** La dama se agazapa, sin perder de vista la gran diagonal y la columna "h"... **1...♟f7** si **1...♖f7 2.♙g6 ♟g7** (a **2...♖g7 3.♖a8 mate**) **3.♖h7 mate 2.♖h5+ ♖g6** si **2...♟g8 3.♖e8 mate 3.♖xg6 mate**. Una dama tan poderosa como polifacética

144. **1.♖h8!!** Esto se le parece mucho a una tomadura de pelo... Resulta paradójico y poco ortodoxo escoger la esquina de la habitación para iniciar el baile... **1...♙e4** a **1...c4** **2.♞c8** vuelve la torre dúctil, que no escatima esfuerzos para lograr la piel del rey enemigo. **2...♙e4** **3.♞xc4** mate **2.♙g8** **♙d4** **3.♞h4** mate. Un mate difícil de prever, aunque no tanto con el consejo que le habíamos proporcionado antes... ¿a que no?
145. **1.♙a3!!** La clave es este retroceso de alfil **1...♙b6** a **1...♙d6** **2.♙d4** **♙e7** **3.♞c8** mate, y a **1...♙c8** **2.♙e7+** **♙d8** **3.♞c8** mate **2.♙b4!** Otra clave difícil de ver, sobre todo por la madrugada (y a la luz de la vela...) **2...♙xc5** **3.♙d5** mate. ¿A qué se quedó dormido mucho antes de ver este mate? Ya se lo decía: Las pastillas Morano funcionan...
146. **1.♞b1! h3 2.♞d1!!** ¡La más inesperada! Acostumbrados a buscar jugadas activas, es raro que demos con jugadas pasivas de aspecto tan disparatado. **2...♙b4** **3.♞b3+** **♙c5** a **3...♙a4** **4.♞a1** mate **4.d4** mate. Ahora que el arco se han destensado, se entiende la falsa pasividad de la extraña 2ª segunda jugada blanca. Un brillante problema que puede fácilmente llevar a cualquier jugador "al borde de un ataque de nervios".
147. **1.c8♙!!** La clave: el alfil se desplaza en parte como la dama, pero no domina tantas casillas, hecho que puede llegar a ser ventajoso. **1...b3** **2.♙g4!** **b2** **3.♙d1** permite la captura de la torre incomunicada, lo cual sería imposible si hubiera una dama en d1. **3...♙xb1** **4.♙b3** mate. Este problema constituye una buena ilustración de la llamada combinación de Anderssen.
148. **1.♞e8!** Lo correcto, que activa la torre a la vez que despeja la diagonal g1-a7. **1...♞b7** a **1...♙b7** **2.♞e7** **♙a8** **3.♞xb7** mate, a **1...♞b5+** **2.♞xb5** **♙a6** **3.♞xa6** mate, a **1...♞a8** **2.♞a6+** **♙b8** (si **2...♙xa6** **3.♞xa8** mate) **3.♞xc8** mate, a **1...♞b3** **2.♞a6+** **♙xa6** **3.♞a8** mate, y a **1...♞b6** **2.♞e3** **♙b7** **3.♞xb6** mate **2.♞a6+** **♙b8** **3.♞xb7** mate. Laborioso y efectivo.
149. **1.♞h6!!** La oculta clave, que apunta hacia c1, pero sigue vigilando la sexta fila. **1...♙b4** a **1...♙a5** **2.♙b3** **b4** **3.♞b6** mate, y a **1...b4** **2.♞a6** mate **2.♞c1!** Este retroceso y cambio de eje, que apunta a la casilla a3 e impide la huida del rey negro por la columna c, resulta bastante difícil

de prever. **2...♖a5 3.♜a3** mate. Problema de excelente factura: ¿Quién hubiera dicho que el destino final de la dama sería a3, vía c1?

- 150. 1.♜h8!** Las jugadas largas son a menudo imprevisibles. ¿Logró usted dar con esta clave, importante para el control de la columna h, cuando la libere el ♔h6? **1...♜c3** a **1...♜g3 2.♙e3 ♜xg2 3.♜h3** mate, y a **1...♜e1 2.♙e3 ♜f1 3.♜h1** mate **2.♙e3+ ♜xe3** si **2...♜xg2 (g3) 3.♜h3** mate, y si **2...♜f1 (e1) 3.♜h1** mate **3.♜d4** mate. La esforzada labor de la dama ha concluido con un elegante mate central.
- 151. 1.♙b8!!** La única retirada del alfil que permite intercepciones futuras en c7,e5 y f4. ¡No se preocupe: aunque le suene esto a chino (y no a indio), ya lo entenderá todo muy pronto. **1...e5** a **1...e6 2.♞e7 e5 3.♞xe5** (primer tema Indio: la torre anula durante una jugada la acción del alfil blanco) **3...♜xh2 4.♞h5** mate, a **1...exf6 2.♞d4 f5 3.♞f4** (segundo tema Indio) **3...♜xh2 4.♞h4** mate **2.♞h7 e4 3.♞c7** (tercer tema Indio) **3...♜xh2 4.♞h7** mate. ¿Verdad que resulta estética y efectiva la batería mortal formada por las dos piezas blancas? Acaba de aprender lo que ya sabía: el tema Indio no es más que un "abre-cierra" que finaliza con una descubierta mortal.
- 152. 1.♜h3!** Esta jugada tranquila tiene más veneno de lo que aparenta. **1...e5 2.♞fe4!** Un movimiento difícil de prever, ya que fuerza sigilosamente la apertura de líneas en la posición enemiga. **2...fxe4** si **2...dxe4 3.♞d8** mate, y si **2...exd4 3.♞e8** mate **3.♜c8** mate. ¡Misión cumplida! El penetrador que la penetre (¡la posición!, evidentemente), buen penetrador será...
- 153. 1.♞h2 bxc2 2.♞h1!!** ¡La jugada más difícil de ver y prever! **2...♜d2 3.♙d4 c3 4.♙g1!** ¡Otra jugadita que se las trae! **4...♜xc1 5.♙e3** mate. Un mate original y complejo. Si lo ha descubierto solito, le ha costado probablemente un millón de neuronas: la mitad muertas, la otra mitad desaparecidas en combate.
- 154. 1.♞a8!** Con la idea de ♞f8 (sacrificio de atracción) **1...♙xa8** a **1...♜e6 2.♙a3. 2.♙a3 ♜b7** De lo contrario, seguiría **3.♙c5**, etc. Además, hay que controlar el vital punto d6 **3.♙e7 ♜a5** si **3...h5 4.♙g5, 4.♙d6** mate.

155. **1.♔h1!!** Además de ceder el turno a las negras, esta brillante jugada de espera evita el jaque que se produciría, por ejemplo, en el ensayo **1.♕h3? ♖g8! 2.♜d5? ♖g2+! 1...h4** si **1...♞a6 2.♞e2 ♜xe2 3.♞b8 mate**, si **1...♞a4 2.♞e4!** la clave se halla en el ataque doble de la dama, que produce una desviación fatídica de las dos torres negras, si **1...♞xa2 2.♞f7**, si **1...♞g8 2.♜d5 ♜xg2** ahora, la captura es SIN jaque, lo que permite **3.♞xa5 mate**, si **1...♞h8 2.♜c3**. Estas variantes demuestran que el ajedrez es una combinación de pura geometría (y un poco de..."mala leche") **2.♞h5** Ahora que el peón negro está en h4, no implica jaque la captura de la intrusa en h5. **2...♞xh5 3.♞a7 mate**.
156. **1.♞c6! ♕b6** a **1...♕c7 2.♜xc7 b3 3.♜c3 mate 2.♞e5!!** inesperado: la torre se inmola en pleno centro del tablero **2...♔xe5** a **2...♕c4 3.♜xd5 mate**, y a **2...b3 3.♜c3 mate 3.♞f6 mate**.
157. **1.♔xd5! cxd5 2.♞f8!!** La jugada que permitirá la intercepción del alfil en e7, y la posterior descubierta mortal. **2...c6 3.♞e7 ♔xc5 4.♞e4 mate**. Modelo de mate altamente estético.
158. **1.♞b1! d3** a **1...e5 2.♔d8!** el alfil se aleja, por ahora, del escenario de la contienda **2...d3 3.♔b6!!** la insospechable clave: esta jugada de alfil es difícil de ver, y sobre todo de prever. **3...♔d4 4.♞b4 mate 2.♞a1! e5 3.♞b2!** Una vez más, el tema Indio, con otra salsa. **3...♔d4 4.♞b4 mate**.
159. **1.♔h8!!** Esto es una liberación Bristol como dios manda... Sólo así la dama blanca podrá acceder a la casilla g7, vía a1. **1...♔a7** a **1...♔c7 2.♜c2+ ♔b7** (si **2...♔d7 3.♜c6 mate**) **3.♞h7 mate 2.♞a1!** Con una doble función: clavar el alfil negro y actuar en la gran diagonal **2...♔b7 3.♞g7 mate**. ¿Quién lo hubiera imaginado, dos jugadas atrás?
160. **1.♞af2! a4 2.♔d2! a3 3.♞a1 a2 4.♔e1!** Esta vez, es el rey quien protagoniza la interposición típica del tema Indio **4...♞xf2+ 5.♔xf2 mate**.
161. **1.♔b1!** El único movimiento de rey válido que habilita c1 para el ♔h6. **1...b4 2.♞c1 b3 3.♞d2!** Esta intercepción es casi imposible de prever cuando no se conoce el tema Indio. **3...♔f4 4.♞d4 mate**. La descubierta final es mortal de necesidad.

162. 1.♔e7! Lo que íbamos diciendo... Esta clave no parece muy lógica, ya que permite al rey negro escapar por los dos flancos del tablero. Pero todo volverá a cuadrar dentro de dos jugadas. 1...♙xd4 si 1...♙c4 2.♖a4+ ♙d5 3.♘c3 mate, y si 1...♙e4 2.♗d7! (¡otra clave nada evidente!) 2...♙f3 3.♗g4 mate 2.♙d6 ♙c4 3.♖a4 mate.
163. 1.♖e1! ♙g5 a 1...g5 2.♗e4 mate 2.♖c1+ Hay que impedir que el rey escape por la casilla h6. 2...♙h5 si 2...♙f5 3.♗e3! (la jugada a la que aludíamos, y que cede el turno a las negras) 3.♖h1+ ♙g5 4.♙g3! Controlando h4 y liberando la gran diagonal 4...f5 a 4...♙f5 5.♗d5 mate 5.♖h4 mate.
164. 1.♗g7! Controlando el animal desde la lejanía... 1...♙c6 a 1...♙xc4 2.♗d4+ ♙b3 3.♖b4 mate, a 1...♙b6 2.♘b5 ♙a5 (si 2...♙c5 3.♖c7 mate. El mate más difícil de visualizar con antelación) 3.♖a7 mate, y a 1...♙d6 2.♘b5+ ♙e6 (si 2...♙c5 3.♖c7 mate) 3.♘cd4 mate 2.c5 ♙xc5 3.♖c7 mate.
165. 1.♗g3! La dama tiene la perversa intención de jugar la poderosa ♗g8, con opciones sobre los puntos a2 y a8. Y además, desde el escaque g3, sigue controlando la tercera fila y el punto clave c7. 1...♙a4 si 1...♙a6 2.♗xc7 ♙e2 3.♖b6 mate, si 1...♙b3 2.♗xc7+ ♙a4 (a 2...♙a6 3.♖b6 mate) 3.♖a7 mate, y si 1...♙c2, entonces 2.♗g8 ♙a4 (a 2...♙a6 3.♖a8 mate) 3.♖a2 mate 2.♖c3 Regreso a casita 2...♙f3 3.♖b4 mate.
166. 1.♖a3!! Es una broma, o mucho se le parece. Y sin embargo, esta es la clave del problema, como podrá constatarse bien pronto. 1...♙c4 a 1...♙e4 2.♖c6+ ♙d3 (si 2...♙xf5 3.♖a5 mate) 3.♖c2 mate. Esto es lo que justifica la presencia insólita de la torre en a3; es vital que el peón de b3 esté clavado. Por otra parte a 1...♙e5 2.♖c6 ♙xf5 3.♖a5 mate 2.♖c6+ ♙xb4 a 2...♙d3 3.♖c2 mate 3.♖a4 mate. La fruta está servida.
167. 1.♗g1!! Curiosamente, la dama se aleja, dándole un respiro al rey enemigo. 1...♙xe4 a 1...♙f3 2.♙d3 ♙f4 3.♗g6 f5 4.♗g3 mate, a 1...♙f5 2.♙d5 ♙f4 3.♗g3+ ♙f5 4.♘d6 mate, y a 1...f5 2.♗f2+ ♙g4 3.♗g3+ ♙h5 4.♗g5 mate 2.♗f2 f5 3.♗g3 f4 4.♗d3 mate. Extraña, la maniobra zigzagueante de la dama blanca en su persecución del mate.

168. **1.♖g7! ♜e7 2.♜b2 ♜d6** Objetivo alcanzado: el peón d7 está ahora bloqueado por el alfil, lo que permite: **3.♖g2 mate**. Tema romano de obstrucción logrado con una bella maniobra triangular de jugadas largas.
169. **1.♜d3!** Despejando la casilla f5, que será utilizada después **1...♜d4** a **1...♜e5** parece que el monarca va a zafarse, pero no es más que una ilusión... **2.♜c5+ ♜f6** (si **2...♜e6 3.♜f5 mate**) **3.♜e7 mate**, a **1...♜e6 2.♜c7 ♜d5** (si **2...♜f6 3.♜e7 mate**) **3.♜d6 mate** **2.♜a3 ♜e5 3.♜d6 mate**. Tercer mate modelo.
170. **1.♜d2! ♜e4 2.♜c5+ ♜f4 3.♜xe6+ fxe6** si **3...♜e4 4.♜c5+ ♜f4 5.e6 fxe6 6.f7 e5 7.f8♖ mate** **4.f7 ♜e4 5.f8♜ ♜f4 6.♜a3!** Con vista a instalar un mecanismo que tiene puntos en común con el tema Indio: la descubierta final será letal. **6...♜e4 7.♜c1 ♜f4 8.♜d3 mate**.
171. **1.♜a4! ♜d5** a **1...♜xe5 2.♜e7 ♜d5** (si **2...♜f5 3.♜g1 ♜e5 4.♜g5 mate**) **3.♜c1 ♜e5 4.♜c5 mate**, a **1...♜f5 2.♜f7 ♜xe5** (si **2...♜g5 3.♜h1 ♜f5 4.♜h5 mate**) **3.♜d1 ♜f5 4.♜d5 mate** **2.♜d7 ♜c5** a **2...♜xe5 3.♜f1 ♜d5 4.♜f5 mate** **3.♜b1 ♜d5 4.♜b5 mate**. Un problema curioso, aunque algo tedioso... ¡tan poco tomate para tanto mate!
172. **1.♜b8!** En busca de horizontes lejanos **1...♜e6** si **1...♜e4 2.♜b3 ♜f5 3.♜d3 mate**, si **1...♜c6 2.♜c4 ♜c5 3.♜c7 mate**, y si **1...♜c5 2.♜b5 ♜d5 3.♜e5 mate** **2.♜c4+ ♜d7** a **2...♜f5 3.♜b1 mate**. Esta jugada larga protagoniza el mate más difícil de prever. **3.♜e5 mate**.
173. **1.♜h1!!** Se lo repetiré una vez más: en el tema Bristol, una pieza avanza o retrocede para dejar que otra actúe. En otras palabras, comprensibles incluso para jugadores sin ELO: hay que jugar primero **♜h1** para que **♜g1** se vuelva posible. **1...c3** a **1...♜b2 2.♜e1 a2** (si **2...♜c2 3.♜c1 mate**) **3.♜c1 mate**, y a **1...b2 2.♜b8 b1♖** (**2...c3 3.♜g8 mate**) **3.♜xb1 mate** **2.♜g1 b2 3.♜g8 mate**.
174. **1.♜h8! ♜b8** si **1...♜b7 2.♜g7 ♜g3 3.♜xb7 ♜e5 4.♜xd5 mate**, y si **1...♜c6 2.♜c3 ♜b7 3.♜f3 mate** **2.♜a1 ♜g3** Auto-obstrucción necesaria para defender el vital punto f2. A **2...♜a7 3.♜d1!** (la amenaza **4.♜f3**

mate, provocará la trágica intercepción de la diagonal a7-g1) 3...d4 4.♙xf2 mate 3.♙e2+ ♘g2 4.♙f1 mate.

175. **1.♙h1!!** ¡Aquí, y sólo aquí! Su experiencia le dice que se está tramando algún tema Indio, ¿no es así? 1...♙b1 2.♙h8 a 2.♙g8? ♙c2 3.♙g2+ ♙d1! 2...♙c2 3.♙h2+ ♙d3 a 3...♙d1? 4.♙g5 ♙e1 5.♙g1 mate 4.♙g2! tema Indio 4...♙e4 5.♙d2 mate.
176. **1.♙d3! ♙g4** a 1...♙e5 2.♙d5+ ♙f6 (si 2...♙f4 3.♙f5 mate) 3.♙g8 mate. Sin duda alguna, el mate más original. Por otra parte a 1...♙a5 2.♙g3+ ♙e4 3.♙e3 mate. 2.♙f5+ ♙h4 3.♙g6 mate.
177. **1.♙a6!!** Gloriosa intercepción que demuestra la "capacidad de sacrificio" de la dama en el tablero. Y no digo más por miedo a que las feministas de turno la emprendan conmigo... 1...♙c5+ a 1...♙xa6 2.♙xa6 mate, a 1...♙c5 2.♙xa1 mate, a 1...♙b3 2.♙b4 mate, y a 1...♙b5 2.♙c6 mate 2.♙b2 mate. Un contra-jaque(mate) asaz difícil de percibir.
178. **1.♙a3!!** Si no lo entiende ahora, lo entenderá más tarde. 1...f2 a 1...♙d4 (♙e5) 2.♙e4 ♙c6 3.♙xf3 mate 2.♙hxb3 "La insoportable incomunicación de las torres" (buen título para una novela psicológica de ajedrez) se ha desvanecido, como por encanto. 2...♙xh2 3.♙h3 mate.
179. **1.♙d4!!** Difícil de percibir, la clave es una preciosa intercepción, que permitirá la ulterior captura al paso. 1...♙xh4 a 1...♙h6 2.♙a5 ♙h7 3.♙xh5 mate 2.f4! Forzando una captura al paso que no sería legal sin el alfil blanco en d4 2...exf3 3.♙f6 mate. Un mate con descubierta casi imposible de imaginar al principio. ¿Cuenta usted entre los pocos afortunados que lo hallaron?
180. **1.♙e1!** El sereno retorno es la genuina "manera de ser" de este problema. 1...h2 a 1...♙c8 2.♙b3+ ♙h8 3.♙xh3+ ♙xh3 4.♙e8 mate, a 1...♙d8 2.♙c4+ ♙h8 3.♙h4+ ♙g8 4.♙xd8 mate, y a 1...♙f8 2.♙a2 ♙b7 3.♙g8+! (de los numerosos modelos de mate que conforman este problema, este es sin duda el más interesante) 3...♙xg8 4.♙e8 mate 2.♙a2+ ♙h8 3.♙xh2+ ♙g8 a 3...♙xh2 4.♙e8 mate 4.♙xb8 mate.

181. **1.♔e2!** Jugada audaz que presenta un anverso (la dama blanca podrá actuar contra el rey enemigo) y un reverso (el rey se expone a la intemperie de jaques por las segunda y sexta filas) **1...♖e6+** a **1...♖a2+** **2.♙d2+** ♔c2 **3.♚c1** mate, a **1...♖f6** **2.♙f4+** ♔b2 **3.♚c1** mate, a **1...♖g6** **2.♙g5+** (el alfil-cortina trabaja a pleno vapor en todas las variantes) **2...♔b2** **3.♚c1** mate, a **1...♖a1** **2.♙e4+** ♔a2 **3.♚g8** mate (jugada larga, y por lo tanto más oculta), y a **1...♔c2** **2.♚d1+** ♔c3 (si **2...♔b1** **3.♙a3** mate) **3.♚d2** mate **2.♙e3+** ♔b2 **3.♚c1** mate.
182. **1.♔g2!!** Una jugada extraña: el reflujo del rey es una invitación a que su colega entre en el baile de la muerte. **1...♔f5** a **1...♔h5** **2.♔h3** ♔g6 **3.♔g3** **2.♔f3** ♔g6 **3.♔g3** Vuelta a la posición inicial, pero ahora es el turno de las negras... **3...♔f5** si **3...♔h5** **4.♙f7** mate **4.♙h7** mate. Es un jaque mate ideal, aquel en que todas las piezas cumplen una función.
183. **1.♚f1!** El único movimiento que permite un "duelo de oposiciones" perfecto. La dama perseguirá el alfil a lo largo de la diagonal b1-h7, amagando capturarlo y entrar a la vez en h7. **1...♙b2** si **1...♙c3** (d4) **2.♚d3**, si **1...♙e5** (f6) **2.♚f5**, si **1...g3** **2.♙g6+** hxg6 **3.♚h3** mate. La dama no ha tardado mucho en aprovechar la casilla h3, liberada por el avance del peón. Por último a **1...h6** **2.♚b1** g6 **3.♚xa1** mate **2.♚b1** g6 **3.♚xb2** mate. Un problema hermoso, donde los haya.
184. **1.♚f4!!** ♔a6 si **1...b4** **2.♚f1!** b5 **3.♚f6!** b6 (auto-bloqueos sucesivos) **4.♚a1** mate **2.b4** ♔a7 **3.♚f8** ♔a6 **4.♚a8** mate. La Todopoderosa ha logrado aniquilar al preso por la retaguardia.
185. **1.♙e4!** d5 La verdad sea dicha, no quedaba mucha elección **2.♙g6** fxg6 **3.f7** g5 **4.f8♙!!** g4 **5.♙a3** La torre y el alfil cooperan para instalar un efectivo tema indio **5...♙b3** **6.♙b2** mate. Un hermoso mate con tomate.
186. **1.♔d7!!** ¡Una jugada digna de todo manicomio! (que no encomio) como solía decir un buen aficionado madrileño en los años 70. El reflujo del rey es una auténtica jugada "pirandeliiana". **1...♔e4** **2.♖d5!** Sigue la brillantez. **2...♔xd5** **3.♚d4** mate. ¡tantas sorpresas y tan pocas piezas!

187. **1.♔f3! ♚c4** a 1...♔d5 2.♔f4+! ♚c4 (si 2...♔xe6 parece que va a escapar, pero 3.♚c6 mate, y si 2...♔d6 ¡también lo parece! 3.♔f5 mate) 3.♚e4 mate. A 1...c4 2.♚d1+ ♚c5 3.♚d6 mate **2.♚e1 ♔d3** a 2...♔d5 3.♚e4 mate **3.♚c3** mate.
188. **1.♚h4!!** Desde h4, y ayudada por su real compañero, la dama logrará su máxima capacidad ofensiva. El ensayo 1.♚d5? era inoperante por 1...♚e8! 2.♚d7 ♚c8 3.♚d6+ ♔a8 4. ♚a3+ ♔b8 y es mate en 5 con 5.♚a7 **1...♚g8** a 1...♚f8 2.♚g3+ ♔a8 3.♚a3+, a 1...♚e8 2.♚f4+ ♔a8 3.♚a4+, a 1...♚c8 2.♚f4+ ♔a8 3.♚a4+ ♔b8 4.♚a7 mate, a 1...♔a8 2.♔g7! ♔b8 (si 2...♚e8 3.♚a4+ ♔b8 4.♚xe8 mate) 3.♔xh8 ♔c8 4.♚d8 mate. Si 1...♔c8 2.♚e7! ♔b8 (a 2...♚g8 3.♚e6+ ♔b8 4.♚xg8 mate) 3.♚e5+ ♔c8 4.♚c7 mate **2.♚h2+ ♔a8** 3.♚a2+ ♔b8 4.♚xg8 mate. La sexta y última modalidad de mate en este fecundo problema.
189. **1.♔a7!** Otra jugada de alfil impediría el mecanismo indio que se instalará luego **1...g1♚!** La réplica 1..g1♚ no sirve ante 2.b8♚+ ♚g2 3.♚g8! ♚a8 4.♚a8 mate **2.b8♚+!** Una coronación a dama dejaría, obviamente, el rey negro en posición de ahogo. **2...♚g2 3.♚b6!** Ya está instalado el tema Indio **3...♔g1** **4.♚d6+ ♔f1** a 4...♔h1 5.♚d1 mate **5.♚d1** mate.
190. **1.♔g4+! ♔h1** si 1...♔h3 2.♔h2 gxh2 3.♚h8 mate, si 1...♔f1 2.♚a8 f3 3.♚a1 mate, y si 1...♔f3 2.♚c2! (la clave más oculta de la solución) 2...g2 3.♚d3 mate **2.♚h2+!** Un sacrificio de dama que es muy fácil de pasar por alto. **2...gxh2 3.♔f2** mate.
191. **1.♚b5! ♔e4** **2.♚f1 d4** a 2...♔d4? 3.♚f3 ♔c4 4.♚c3 mate **3.♔xd7!! ♔e5** a 3...d3 4.♔d6 ♔d4 5.♚f4 mate, y a 3...♔d5 4.♚f5+ ♔c4 5.♚b5 mate. Una imagen de mate que no es muy fácil de visualizar con antelación. **4.d3 ♔d5** **5.♚f5** mate.
192. **1.♔b8!** Única, que despeja la esencial columna a y las diagonales h1-a8 y g1-a7 **1...♔b1** a 1...♔b1 2.♚h1 ♔a2 3.♚a8 mate **2.♚c3 ♔a1** **3.♚d4 ♔b1** a 3...♔b1 4.♚d1 mate **4.♚g1 ♔a2** **5.♚a7** mate. Así acaba la película, que se podría titular "la diagonal de la dama" (que no, del alfil).

Curiosidades y divertimentos

193. **1.♖g4!** La clave, que permite la mencionada cascada de variantes de mate. **1...hxg4** 2.♖f6 mate, si **1...♙xg4** 2.♘h6 mate, si **1...hxg6** 2.♙xd7 mate, si **1...♙xg6** 2.♘e3 mate, si **1...♙xg6** 2.♘h4 mate, si **1...♙c6** 2.♙e6 mate, si **1...♙d2+** 2.♙c3 mate, si **1...♙d8+** 2.♙c7 mate, si **1...♙f4** 2.♙xf4 mate, si **1...♘f2** 2.♖6xg5 mate, y por último si **1...♖xg2** 2.♙e4 mate **2.♙xd3** Mate final, por agotamiento...
194. **1.a8♘! d3 2.♘b6 cxb6 3.c7 b5 4.c8♘ b4 5.♘d6 exd6 6.e7 d5 7.e8♘ d4 8.♘f6 gxf6 9.g7 f5 10.g8♘** mate. La orgía de reencarnaciones hípicas finaliza con este mate.
195. Cualquier lumbrera que sepa contar hasta 10 se habrá dado cuenta de que el problema es ilegal, ya que hay 9 peones negros en el tablero, cosa imposible, incluso en época de paro enorme en la agricultura... Por lo tanto, quite cualquiera de los 9 peones negros, y obtendrá 9 mates distintos en una jugada.
196. **1.♙c3! 1..b1♘+** Otras coronaciones llevan también al mate: a) **1...b1♙** 2.♘c2+ ♙c2 3.♙c2 b) **1...b1♖** 2.♘c2. c) **1...b1♙** 2.♙b4. **2.♙c2+ ♘c3 3.♙xc3** mate. Segundo problema: **1.♙f6! gf6 2.♙f8 f5 3.♘f7** mate.
197. **1.c7+ ♘8xc7+ 2.bxc7+ ♘xc7+ 3.dxc7+ ♙e7+ 4.g8♘+ ♖xg8+ 5.hxg8♘+ ♙xg8+ 6.f8♙+ ♙xf8+ 7.♙e8+ ♙xe8+ 8.d8♙+ ♙xd8+ 9.c8♘+ ♖xc8+ 10.bxc8♘+ ♙xc8+ 11.♙b8+ ♙xe4+ 12.♘d5+ ♙xd5+ 13.♘c6+ ♙xc6+ 14.♖b7+ ♙xb7** mate. Si ha dado con la solución

entera, le felicito, y de paso, le recomiendo encarecidamente que acuda al psiquiatra más próximo, o deje pasar algún tiempo. En efecto, el tiempo todo LO CURA...

198. Solución única: 1.e4 e6 2.♖b5 ♘e7!! (difícil, difícil) 3.♙d7 c6 4.♙e8 ♘e8 ¡no tan evidente!
199. 1.a3!! La clave es el extraño avance de este peón, que podrá ser capturado por el alfil negro. 1...e5 2.♘c3 ♙a3!! 3.♘e4 ♙f8 4.♙a5 ♘e7 5.♙e5 mate. Et voilà!, dicen los prestidigitadores franceses, al final de su número.
200. a) ♖b5, ♖c8, ♖d6, ♖e3, ♖f7 y ♖g2. b) ♖b5, ♖c8, ♖e1, ♖f7, ♖g2 y ♖h6.
201. a) 1.f8♖! torre mueve 2.♖g8 mate. b) 1.f8♙! ♙d6 2.♖a6 mate. c) 1.f8♙! ♘f7 2.♖d5 mate. d) 1.f8♘+! ♘f5 (f7) 2.♖f1 (d5) mate. ¡Asombroso! La pieza que se quita del tablero debe renacer inmediatamente para dar el mate en dos jugadas. Una composición irrepetible.
202. Pues, levante ligeramente el ♙d4, sin soltarlo. Tras esta... media jugada, el alfil de a1 enviará sus dardos por la gran diagonal, logrando el mate (temporal) del rey enemigo.
203. El caso es tan crítico (y absurdo) que uno empieza a dudar. Pero, según el reglamento, no existe duda alguna: el mate de las negras prevalece sobre las nebulosas consideraciones de su liante rival. El proverbio ya lo dice: "quien da primero, da dos veces".
204. Muy sencillo. Usted se habrá sin duda dado cuenta de que falta la segunda media jugada del 0-0-0 para dar mate con ♙a1-d1 mate.
205. Oh, perdón... El tablero estaba... al revés. Gírelo de 180 grados, y ya tiene el mate en 0.

206. 1.♔a2! La jugada precisa que deja a las negras en zugzwang. Ahora, se pueden dar 4 mates distintos: a) 1...♖a7 2.♖ab4 mate. b) 1...♜ed8 2.♖ac7 mate. c) 1...♜f6 2.♜dc3 mate. 1...♜b6 2.♜e3 mate.
207. 1.c4 d5 2.cd5 ♖d5 3.♖c2 ♖g2 4.♖c7 ♖g1 5.♖b7 ♖h2 6.♖b8 ♖e5 7.♖c8+ ♙c8 8.♙h7 ♖b2 9.♙h8 ♖a2 10.♙g8 ♖d2+ 11.♔d2 ♙c1 12.♙g7 ♙b1 13.♙f7 ♙f1 14.♙f8+ ♔f8 15.♙a7 ♙f2 16.♙e7 ♙e2+ 17.♔e2 ♔e7 !Uf¡ Tras este empacho de capturas, se respira algo mejor en el tablero. "Y a falta de combatientes, el combate cesó"... (Corneille).
208. 1.♙xg7+ ♔f6 2.♖xc6+ ♙xc6 3.♙xc6+ ♖d6 4.♙xd6+ cxd6 5.♜c7 En este preciso momento, el diablo lanzó un horrible chillido y huyó despavorido, previendo el mate que sigue: 5...d5 6.♜xd5+ ♔e6 7.♙e7 mate. ¡ojalá se nos apareciera también la Santa Cruz (o en su defecto, ecos de la voz de Capablanca, Alekhine o del mismísimo Kasparov, con la clave del problema...) mientras disputamos una partida!
209. Hay que colocar el rey negro en h4. El mate requiere 3 jugadas, que es el mínimo posible: 1.d4 ♔g4 (a 1...♔h5 seguiría 2.♖d3! ♔h4 (g4) 3.♖h3 mate) 2.e4+ ♔h4 3.g3 mate.
210. Hay una sola forma de lograrlo, y no es tan complicada: 1.e3 e6 2.♔e2 ♖a6 3.♔d3 ♜b4+ 4.♔c4 ♙c5 5.♔c5 c6 6.♔d6 ♖c7+ 7.♔c7 ♙b8 8.♔b8 ♖a6+ 9.♔a8, Q.E.D.
211. La revista proponía la solución 1.♜f3 d5 2.♜d4 ♜h6 3.♜c3 ♜f5 4.♜f5 ♙f5 5.♜b1 ♙c8, pero existe también otra solución al acertijo: 1.♜f3 ♜f6 2.♜d4 ♜d5 3.♜b5! ♜c3 4.♜5a3 ♜b1 5.♜b1 d5.
212. En ambos casos, como por cierto con cualquier emplazamiento de la torre, hacen falta exactamente 15 jugadas (la famosa "Constante de Mayer", descubierta en Marzo de 2003) para recorrer las 63 casillas restantes del tablero. Recorrido a): ♙f3-f8-a8-a1-h-h8-g8-g2-b2-b7-e7-e3-d3-d6-c6-c3. No se maree, ¡hombre! (también existe la alternativa ♙f3-a3-a8-h8-h1-a1-a2-g2-g7-b7-b6-f6-f5-b5-b4-f4). Recorrido b): ♙a2-

g2 g3-a3-a4-g4-g5-a5-a6-g6-g7-a7-a8-h8-h1-a1. Recorrido c): **♟d3-d6-c6-c2-e2-e7-b7-b1-f1-f7-g7-g1-h1-h8-a8-a1.** Si desea Usted seguir con la tortura, halle los diversos recorridos, siempre en 15 jugadas, para las demás casillas: a1,a3,b4,d1,e5,b2 y b3, que abarcan todas las casillas posibles. Allí Usted, con su frágil salud mental de solucionista empedernido...

- 213.** 1.♟a8! e4 a...g3 2.♞g2 ♘g4 (si 2...e4 3.♞xg3 mate) 3.♞xg3 mate
2.♟a3! Jugada limitadora clave, que controla la 3a fila y la importante diagonal a3-f8. 2...g3 a 2...e3 3.♞xe3 mate, y a 2...♘e5 3.♞d6 mate 3.♞xg3 mate.
- 214.** 1.♞g1! Como ya no hay esquina donde ir, la dama opta por la dirección opuesta... 1...d4 a 1...f3 2.♞f2 ♘f4 (si 2...d4 3.♞xf3 mate) 3.♞xf3 mate
2.♞h1+ ♘e3 a 2...f3 3.♞xf3 mate 3.♞e1 mate. Hermosa figura de mate. Resulta sorprendente constatar como dos problemas muy similares pueden llegar a tener soluciones tan diferentes. Las posibilidades del ajedrez no son infinitas, pero casi...
- 215.** a) 1.♞g6! b5 2.♞hh6! Paralizadas por un espectacular zugzwang, las negras se ven obligadas a la captura 2...gxh6 3.♞g8 mate. b) 1.♠c2! g2 2.♞xa2+ ♘xa2 3.♞a8 mate. Un doble problema altamente logrado.
- 216.** 1.♞c3! El inicio de la escalera ascendente que lleva al cielo... 1...♘b1 2.♞d3+ ♘a1 3.♞d4 ♘b1 4.♞e4+ ♘a1 5.♞e5 ♘b1 6.♞f5+ ♘a1 7.♞f6 ♘b1 8.♞g6+ ♘a1 9.♞g7 ♘b1 10.♞h7+ ♘a1 11.♞h8 ♘b1 12.♞h1 mate..., o al infierno, según el caso. Una estética y efectiva maniobra geométrica.
- 217.** 1.h4! El peón se hallaba en h2, y este avance es el único que obliga a la toma al paso 1...gxh3 2.♠xg6 mate. Un acertijo tan inteligente como ameno, que plantea el tema de la potencialidad frente a la realidad, fundamento del noble juego.
- 218.** Hay que colocar las tres damas restantes en c8, d4 y g5, única solución del atasco, y del problema.

219. **1.h4!** El único avance que sirve, como se verá seguidamente. **1...c6** si **1...c5** **2.h5 c4** **3.h6 c3** **4.h7 cxd2** **5.h8♖** mate. Esta coronación con mate final en una variante, se denomina tema Excelsior, para que lo sepa... **2.♞xa4 c5** **3.♞xa3 c4** **4.♞h3!** Utilizando el único pasillo secreto **4...c3** **5.♞h1** mate.
220. El número mínimo de jugadas es 17, y el recorrido como sigue: **♞h1-d5-a2-b1-h7-g8-e6-h3-f1-a6-c8-d7-e8-h5-d1-a4-c6-a8**. Ya está usted listo para ingresar en el manicomio más cercano (donde, por cierto, abundan los amantes de Caissa...). ¿A qué el torno del dentista era muy poca cosa, comparado con el tormento al que le he sometido?
221. **1.♞g4!** Es fundamental el control del punto c8. **1...♞c4** **2.♞xb2 ♞c5** **3.♞xb3 ♞c6** **4.♞xb4 ♞c7** **5.♞xb5 ♞b8** **6.♞xb6 ♞a8** **7.♞d8** mate. Ahora entiende lo del comecocos, ¿no es así?
222. Hay que colocar el rey negro en f3, para que siga **1.0-0** mate. Si es usted astuto, se preguntará por que no se podría también colocar el rey en c1, para **1.0-0** mate. Yo, que soy aún más astuto (por haber consultado antes la solución), le explicaré por qué... Si el rey negro se halla en c1, no se puede jugar **1.0-0** mate. En efecto, el rey blanco ha debido de mover ya para permitir que su colega alcance la casilla c1, y por lo tanto **1.0-0** es una jugada ilegal. Brillante demostración final, ¿no le parece?

Índice alfabético de autores

<i>Autor</i>	<i>Nivel</i>	<i>Problema Nro.</i>
Abbott J. W.	nivel 1 (*)	4
Afek Y.	nivel 3 (***)	189
Anderssen A.	nivel 1 (*)	54
	nivel 2 (**)	106, 128
Andersson G. F.	nivel 2 (**)	116
Andrade B. J. C.	nivel 1 (*)	63
Anónimo	curiosidades	206, 220
Assiac	curiosidades	203
Autores desconocidos	nivel 2 (**)	66
Autor desconocido	curiosidades	194, 204, 218
Baird W.J.	nivel 3 (***)	164, 172
Barbareau A.	nivel 2 (**)	126
Barrett S. R.	curiosidades	216
Berchelemy E.	nivel 1 (*)	30
Berger J.	nivel 3 (***)	130
Berkenbuch H.	nivel 2 (**)	93
Blaschke F.	nivel 1 (*)	2
Bolton H.	nivel 2 (**)	101
Bouma G. J.	nivel 1 (*)	41
	nivel 3 (***)	148
Brenander O.	nivel 2 (**)	118

Brown T. M.	nivel 1 (*)	57
	nivel 2 (**)	81
Campbell J.	nivel 1 (*)	32
Carpenter G. E.	nivel 1 (*)	59
Cirulik S.P.	nivel 3 (***)	192
Cumpe J.	nivel 3 (***)	134
Charosh M.	curiosidades	205
Chéron A.& Pauly W.	nivel 2 (**)	125
Chess Review	curiosidades	211
D'Orville A.	nivel 1 (*)	55
	nivel 3 (***)	135
Daley P.	nivel 2 (**)	91
De Boer G. L.	nivel 1 (*)	36
Dehler O.	nivel 1 (*)	45
Dobbs G.	nivel 2 (**)	70
Dobruský J.	nivel 1 (*)	7
Drumare P. & Le Pontois R.	nivel 3 (***)	170
Ehrenstein M.	nivel 2 (**)	86
Eliassen H.	nivel 1 (*)	9
Erikson A.	nivel 1 (*)	13
Fabel K.	curiosidades	222
Fabel R.	curiosidades	217
Galitzky A. V.	nivel 1 (*)	19
	nivel 3 (***)	136
Giegold F.	nivel 1 (*)	38
	nivel 2 (**)	99
	nivel 3 (***)	137, 146, 166, 179
Gilbert C. A.	nivel 1 (*)	14
	nivel 2 (**)	65
Glass G.	nivel 1 (*)	37
Gleave W.	nivel 3 (***)	162
Goethart G.H.	nivel 3 (***)	177

Goette R.	nivel 3 (***)	152
Greenwood W.	nivel 2 (**)	72
Grosdemange E.	nivel 2 (**)	84
Guliaev A.	curiosidades	215
Guliaev A. & Galitzki A.	curiosidades	196
Gumpel	curiosidades	208
Halumbirek J.	nivel 1 (*)	40
	nivel 3 (***)	174, 184
	curiosidades	219
Haring J.	nivel 1 (*)	62
Harley B.	nivel 1 (*)	58
Harth A.	nivel 1 (*)	18
Hartong J.	nivel 2 (**)	74
Hassberg E.	nivel 1 (*)	16
Havel M.	nivel 2 (**)	73, 85
Healey F.	nivel 3 (***)	156, 186
Herlin T.	nivel 2 (**)	89, 90, 109
Hoffmann F.	nivel 1 (*)	1
Holladay E.	nivel 1 (*)	52
Jackevic S.	nivel 2 (**)	124
Jokisch L.	curiosidades	213
Kalandadze V.	nivel 1 (*)	47
Kipping C.S.	nivel 3 (***)	133
Kohtz J. & Kockelkorn C.	nivel 1 (*)	56
	nivel 3 (***)	139, 163
Kopens J.	nivel 2 (**)	71
Kozdon B.	nivel 3 (***)	180
Kraemer A.	nivel 1 (*)	29
	nivel 2 (**)	115
	nivel 3 (***)	141
Kubbel K. A. L.	nivel 1 (*)	53, 61
	nivel 2 (**)	110, 123

L'Hermet R.	nivel 2 (**)	108
Lange H.	nivel 3 (***)	182
Lansquenet M.	nivel 1 (*)	25
Larsen K. A. K.	nivel 1 (*)	42
Laws B.	curiosidades	214
	nivel 1 (*)	12
Leathem G.	curiosidades	197
Leopold R.	nivel 2 (**)	76
Letzen E.	nivel 1 (*)	10
Lincoln B.	nivel 1 (*)	11
	curiosidades	193
Lindgren B.	curiosidades	201
Lindgren F.	nivel 1 (*)	51
	nivel 2 (**)	78
Loshinsky L. I.	nivel 2 (**)	102
Loveday H.A.	nivel 3 (***)	161
Loyd S.	nivel 1 (*)	26
	nivel 2 (**)	77, 95, 98, 107
	nivel 3 (***)	143, 149, 153, 157, 160, 165, 167, 183, 190
	curiosidades	195, 207, 209
Mai G.& L.	nivel 3 (***)	138
Makovsky K.	nivel 1 (*)	64
Maksimovskih A.	nivel 1 (*)	24
Martindale F. W.	nivel 2 (**)	113
Massmann W.	nivel 1 (*)	21
	nivel 2 (**)	94, 96
	nivel 3 (***)	142
Mayer R.	curiosidades	212
Medina A.	nivel 2 (**)	68
Meyer H.F.L.	nivel 3 (***)	159
Moll K.	nivel 2 (**)	75

Möller J.	nivel 3 (***)	168
Morano C.H.	nivel 3 (***)	145
Nawk F.	curiosidades	200
Negro J.	curiosidades	210
Nikitin V.	nivel 1 (*)	43
Nissl T.H.	nivel 3 (***)	185
Obermann J.	nivel 3 (***)	144
Orlimont P.A.	nivel 1 (*)	3
Palatz F.	nivel 3 (***)	140
Pauly W.	nivel 1 (*)	34
	nivel 2 (**)	87, 88, 92, 100, 119
	nivel 3 (***)	151,171
Petrovic N.	nivel 1 (*)	39
	nivel 3 (***)	169
Problema lógico 1	curiosidades	198
Problema lógico 2	curiosidades	199
Puig y Puig E.	nivel 1 (*)	48
Radley J. C.	nivel 2 (**)	105
Rehm H. P.	nivel 2 (**)	122
Riczu L.	nivel 1 (*)	17
Rosenbaum A.	nivel 2 (**)	80
Rubesamen H.	nivel 2 (**)	127
Seeberger J.	nivel 3 (***)	154
Shinkman W. A.	nivel 1 (*)	27
	nivel 3 (***)	97, 120, 131, 32,150, 155, 158, 191
Siers T.	nivel 3 (***)	175
Slater M.	nivel 3 (***)	187
Smulders K.	nivel 1 (*)	20
Soukup M.	nivel 2 (**)	114
Speckmann W.	nivel 1 (*)	44
	nivel 2 (**)	79, 112
Sustedimac D.	nivel 1 (*)	50

Thoren A. G.	nivel 1 (*)	5
	nivel 2 (**)	67
Tolosa y Carreras J.	nivel 1 (*)	23
	curiosidades	202
Traxler P. K.	nivel 2 (**)	103, 104
	nivel 3 (***)	173
Tuxen H. V.	nivel 1 (*)	33
Ursic A.	nivel 3 (***)	176
Varga J.	nivel 1 (*)	49
Vladimirov J.	nivel 3 (***)	188
Von Holzhausen W.	nivel 1 (*)	31, 60
	nivel 2 (**)	121
Von Krobshofer O.	nivel 3 (***)	147
Walker A.	nivel 1 (*)	8
Warton T. & J.	nivel 3 (***)	178
Weber W.	curiosidades	221
Werle A.	nivel 1 (*)	28
Wheeler C.H.	nivel 1 (*)	6
White A.C.	nivel 2 (**)	111
Williams P.H.	nivel 1 (*)	35
Witte B. S.	nivel 2 (**)	117
Wolf S.	nivel 2 (**)	83
Woodard E.	nivel 1 (*)	22
Wurzburg O.	nivel 1 (*)	15, 46
	nivel 2 (**)	69
	nivel 3 (***)	129, 181
Zepler E.	nivel 2 (**)	82

Índice de problemas

Nivel 1 ()*

Mate en 2	7, 9, 10, 11, 12, 16, 17, 18, 22, 25, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 42, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 57, 58, 59, 62, 63, 64
Mate en 3	1, 3, 4, 5, 6, 8, 13, 15, 19, 23, 26, 37, 38, 53, 60
Mate en 4	2, 21, 28, 36, 39,
Mate en 5	20, 24, 34, 40, 41, 43, 54, 55, 56, 61
Mate en 10 o más	14

*Nivel 2 (**)*

Mate en 2	65, 74, 76, 77, 80, 81, 85, 86, 99, 102, 108, 110, 111, 112, 115, 116, 120
Mate en 3	66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 75, 78, 79, 83, 84, 91, 92, 94, 95, 97, 103, 104, 105, 107, 113, 118, 119, 121, 126, 127
Mate en 4	82, 88, 90, 93, 96, 98, 100, 106, 123, 124
Mate en 5	89, 109, 117, 122, 125, 128
Mate en 6	87
Mate en 7	101
Mate en 10 o más	101, 114

Nivel 3 ()***

Mate en 2	177
Mate en 3	129, 130, 131, 132, 133, 134, 136, 141, 142, 143, 144, 145, 148, 149, 150, 152, 155, 156, 159, 162, 164, 165, 166, 168, 169, 172, 173, 176, 178, 179, 181, 183, 186, 187, 190
Mate en 4	137, 139, 140, 146, 147, 151, 154, 157, 158, 161, 167, 171, 174, 180, 182, 184, 188
Mate en 5	135, 153, 160, 163, 175, 189, 191, 192
Mate en 6	138, 185
Mate en 8	170

Curiosidades y divertimentos

Mate en 0	205
Mate en 1	195
Mate en 2	193, 201, 217
Mate en 3	196, 209, 213, 214, 215
Mate en 5	219
Mate en 7	208, 221
Mate en 10 o más	194, 216, 197
Varios	198, 199, 200, 202, 203, 204, 206, 207, 210, 211, 212, 218, 220, 222

Bibliografía

"Chess Informant": Antología de 2345 problemas – 1997 – Ed. Sahovski Informator – Beograd

"Le Guide des Échecs" Por N. Giffard y A. Biénabe Bouquins – Ed. Robert Laffont – 1993 –Paris

"Chess Puzzle Book" Por L. Barden – Ed. Faber and Faber – 1977 - Londres

"Le jeu d' échecs" P.U.F. 1974 – Por F. Le Lionnais. Coll. "Que Sais-je"

Notas

Redactado en clave de humor, esta antología de 222 "problemas para gente sin problemas" presenta ejemplos *limpios* (con pocas piezas) e ingeniosos que le reconciliarán con el mundo ignorado de la composición. Además, la resolución de estos brillantes ejercicios potenciará su imaginación y su visión del tablero, tan útiles en las partidas vivas.

ISBN 84-932907-2-6



9 788493 290726

EDITORIAL LA CASA DEL AJEDREZ

San Marcos, 41 - 28004 - Madrid

tel. 91 5212008 fax 91 5313880

<http://www.lacasadelajedrez.com>

info@lacasadelajedrez.com

FRR