

1872



DOÑA PÁPARRA

NUM. I • SEMANARIO DE JUEGOS Y PASATIEMPOS • UNA PTA.

Ayuntamiento de Madrid



Casa de los juegos

HIJOS de LUIS DEPRIT

CALLE DE ZARAGOZA, nº 4
TELF: 25.612
MADRID
FABRICA: MAZARREDO, nº 10

BILLARES DE PRECISION
Y ACCESORIOS
JUEGOS DE SOCIEDAD
ARTICULOS PARA DEPORTES
ARTICULOS PARA FIESTAS
Y COTILLONES

• SOLICITEN CATALOGO •



Guantes Luque

ESPOZ Y MINA, 3.
MADRID.



No llegue tarde

*Adquiera hoy mismo
su participación en la*

**LOTERÍA
de
NAVIDAD**

PREMIO MAYOR:
Cuarenta y cinco Millones de Ptas.



*Maria
Luisa*

FLORISTA

SERRANO, 2
TELEFONO 50048

ALCALA, 101
TELEFONO 51391

Cuando se dirija al anunciante no se le olvide mencionar a DON PAPIRO

Ayuntamiento de Madrid



DON PAPIPO

Redacción y
Administración en
Carrera de San
Jerónimo, núm. 17
Teléfono 24339

Apartado de
Correos 1261

Año I 1 pta.
Madrid-10-XII-1944

CON APUESTAS O SIN APUESTAS

DON PAPIPO

ESTA AQUI

Coja usted unos dados y luego hablaremos

Con apuesta o sin apuesta, DON PAPIPO está aquí. Como un invitado amable, con su sonrisa benévola, con su presencia inquieta, con su continua seducción a entregarse al juego fabuloso del cálculo y del enigma, DON PAPIPO sólo pretende facilitarle la evasión hacia la zona de lo ameno, despertar en su espíritu el afán por lo no sabido, por recordar lo olvidado, por la curiosidad ante lo desconocido. Lejos de toda preocupación trascendental, DON PAPIPO sólo quiere colmar unas horas de ocio en la diaria tarea, provocar la travesura del toma y daca, ganar el tiempo perdiéndolo. Pero no se fíen demasiado de su aspecto bondadoso. A veces DON PAPIPO lanza la contundencia de su envite en apoyo de su razón. Porque DON PAPIPO posee los secretos destinos que rigen el azar. Y con su saludo a todos, DON PAPIPO está aquí.

SUBI las escaleras del casino tan de prisa como suben los niños a sus casas cuando van a merendar. Don Pápiro aguardábame. Al verme de lejos, sonrió bondadoso, y consultando su reloj, con tapa de oro, movió zumbón la cabeza al contrastar mi retraso. Traté de disculparme.

—Perdóneme, don Pápiro. Siento, muchísimo...

—Por favor—atajóme—; no tiene importancia. Yo también fui joven, y se fué el tiempo; a su edad es siempre escaso...

Entendí que deseaba entrar en materia cuanto antes

—A propósito, don Pápiro. ¿Qué edad tiene usted?

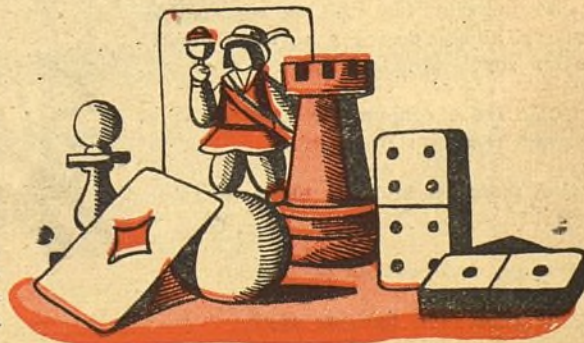
—Se lo diré con toda franqueza. La razón de salir esta Revista es la de *sobremesa*; brrr las aburridas horas de la y creo que con ello hago un buen servicio a

la humanidad. Recuerde que durante las sobremesas es cuando suelen discutir los matrimonios. A esta hora se escapan los mozalbetes al café. En estos momentos las sirvientas se citan a hurtadillas con sus novios; y, en fin, también a esta hora se acostumbra a tomar bicarbonato, sin que, en realidad, en todos los casos haga falta...

—Entendido. Y dígame, por favor, ¿es usted completamente feliz en su matrimonio?

—He de confesarle, sin titubeos, que yo juego más que nadie a todo. Jamás fui vencido a nada; lo mismo me da ajedrez, que "bridge", que mus, que damas o pináculo. Incluso alguna vez que leí cierta crisis de "interiores", en el Madrid, estuve tentado de fichar, porque también al fútbol juego lo mío...

Pronunciando con toda claridad, y elevando



el tono de mi voz, por si don Pápiro no había entendido mis preguntas, grité:

—De acuerdo. Y ya que habló de fútbol, ¿cuál de los dos equipos madrileños le gusta más?

—Sinceramente, espero hallar una buena acogida en toda España. Tenga usted presente que no existe ninguna revista de mi tipo, y que, además, todas las semanas organizaré concursos, otorgando a los ganadores valiosos premios.

—¡Magnífico! También se comenta que piensa usted pagar divinamente a los colaboradores. ¿Puede adelantarme alguna cifra en este sentido?

Un camarero nos sirvió en este momento unos coñacs en copa caliente, y don Pápiro aguardó a que el mozo se fuese para decirme confidencial:

—Puedo asegurarle a usted que mi intención es lograr una lectura amena en mis páginas y que en ellas acogeré con toda simpatía las propias iniciativas de los lectores. ¿No estima que esta colaboración puede ser interesante?

—Es posible—dije sin alegría—. Ahora quisiera hacerle la última pregunta...

—Hágala con toda confianza.

—¿Me promete usted no molestarse?

Don Pápiro bebió un buen sorbo de licor, y sin hablar, me miró con su duzura habitual. Yo, algo dolido por sus incongruentes respuestas, disparé crudamente:

—¿Cuántas copas de coñac se ha bebido usted hoy?

—Aunque lo dude, no me gufa ningún afán de lucro desmedido. Lucharé siempre

por presentarme lo mejor posible, a pesar de que la vida está cara...

Me di por vencido, y con dos palmadas llamé al camarero. Don Pápiro preguntó:

—¿Qué quiere usted?

—Pagar esto—dije secamente, señalando la mesa.

Llegó el camarero, y don Pápiro le ordenó:

—¡Traiga unos dados!

Y volviéndose hacia mí, reprendióme:

—Debe usted saber que no me gusta que



me invite nadie. ¡Nos jugaremos el gasto!

Cogí el cubilete, lo agité y, con cierta emoción, destapé la jugada.

—¡Tres "reyes" en una!—grité esperanzado.

Don Pápiro sonrió, y con calma fué recogiendo los dados. Luego, suavemente, los dejó correr sobre la mesa, y pronto vi que me ganaba con cuatro ases. Me piqué y propuse:

—¿Se juega usted una de "Camel"?

—Ya sabe usted que, con mucho gusto, le recibiré siempre que quiera. Yo vengo al casino todos los días, menos los domingos, que voy al fútbol...

Pagué el gasto, me despedí del campeón y, un poco avergonzado, salí a la calle, haciéndome una pregunta: ¿Por qué don Pápiro había contestado a mis preguntas de modo tan ilógico?

Por la noche parecióme hallar la explicación. Don Pápiro, como todo gran jugador, no tiene más remedio que esquivar las preguntas que se le hacen. ¿De dónde iba a ser campeón Alekine si confesase por adelantado sus intenciones? ¿Cómo había de marcar Barinaga un solo tanto si explicara por adelantado la dirección del tiro? ¿Qué partida de mus podría ganarse si se dijera honradamente el valor de cada jugada?

Reconociendo que mi despedida con el campeón de campeones no había sido muy cariñosa y que nunca debí proponerle una revancha de dados para jugarnos tabaco rubio, sabiendo que él sólo fuma puros, le llamé por teléfono.

—Perdone que le moleste, don Pápiro. Comprendo que no estuve con usted todo lo cordial que se merece...

—¡Por favor, amigo mío! Puede usted asegurar, en mi nombre, que Rey Ardid es un gran jugador. ¿Le parece poco la última hazaña que hizo frente al campeón del mundo?

RAMON BARREIRO

¿SON SUS RECUERDOS REALES?

1.—¿Qué príncipe fué hijo de rey, padre de rey, abuelo de rey y no llegó nunca a ser rey?

2.—¿Quién fué el teniente de Artillería suizo que reinó en Francia?

3.—¿Qué monarca lanzó la moda del monóculo?

4.—¿Qué rey fué profesor de inglés?

5.—¿Qué reina fué llamada rey?

6.—¿El pie de qué monarca sirvió como unidad de medida?

7.—¿Qué soberano fué destronado por su padre después de haberle sucedido en el trono?

8.—¿Qué reina abandonó la corona por la filosofía?

9.—¿Qué rey de Francia murió mientras jugaba?

La solución, en la pág. 26.



EL JUEGO DE MODA PINÁCULO

SU REGLAMENTO

Material de juego.—Dos barajas francesas de 52 cartas, más dos monos por baraja; en total, 108 cartas.

Número de jugadores.— Pueden jugar dos, tres o cuatro jugadores. Aunque las reglas son iguales para los tres casos, nosotros nos referiremos al caso de ser cuatro jugadores, en el que jugarán de compañeros, dos contra dos. Los compañeros se colocarán uno frente a otro.

Sorteo de puestos y compañeros.—Antes de empezar la partida se pondrán las cartas boca abajo y cada jugador cogerá una carta. Las dos cartas mayores serán compañeras, y además será mano para el primer juego el que haya cogido la carta más alta.

Modo de dar las cartas.—El que esté a la izquierda del mano barajará las cartas y se las dará a cortar al compañero del mano, el cual procurará hacerlo exacto, es decir, que en el paquete inferior (que se toma por el dador para de él repartir las cartas) queden justamente 45 cartas, o sea, 11 por jugador y una descubierta sobre la mesa.

El que corte bien tendrá un premio de 50 puntos.

Objeto del juego.—El juego consiste en sumar puntos. La pareja que primero llegue a 1.500 puntos, gana.

Marcha del juego.—Una vez distribuidas las 11 cartas a cada jugador y una descubierta encima de la mesa, puede el mano coger esta carta descubierta o tomar la primera del robo. Después expondrá las combinaciones que pueda, ya sean de escalera o de cartas del mismo número; finalmente se descartará de una, que dejará boca arriba sobre la mesa.

Procurará que esta carta que descarta no haga juego a los contrarios, pues cualquiera, al llegarle el turno, tiene opción entre coger todas las cartas de la mesa o robar del paquete. Después le tocará el turno al siguiente jugador, y así sucesivamente.

Cada jugador puede exponer sus cartas en las combinaciones que el compañero haya hecho. Se ganará un juego cuando un jugador coloque todas sus cartas en las combinaciones expuestas. No es necesario que para ello tenga que tirar una carta.

Cuando un jugador se quede con una sola carta en la mano, lo avisará a los demás jugadores, diciendo: "Pumba".

Cuando una pareja haya alcanzado 750

¿TIENE USTED MEMORIA VISUAL?



Tener vista supone mucho, pero de poco sirve si se carece de memoria para retener lo que se ha visto. Ejercite usted su memoria visual con este bello juego. Contemple atentamente esta página y pase en seguida a la siguiente



puntos se dice que está "vulnerable" o "barbele", y el estar barbele sólo varía de no estarlo en que para exponer por primera vez necesita, por lo menos, 70 tantos.

Cuando un jugador esté "pumba" y haya en la mesa una sola carta, no podrá tomarla, aunque con ella no termine. Esto se utiliza para ayudar al compañero trasladándole un mono, en el caso de que estos jugadores estén "barbele" y un contrario "Pumba". Se hace de la manera siguiente: El jugador anterior al "Pumba" tiene un mono, pero su juego no basta para alcanzar los 70 puntos necesarios para exponerse y quiere darle su mono al compañero para ver si con él puede reunir los 70 tantos, por lo que coge todas las cartas descubiertas de la mesa y echa el mono; el siguiente, como está "pumba", no puede cogerlo y tiene que robar de las tapadas; si no gana, llegará el turno al compañero del que descartó el mono y lo tomará unido a la carta que tiró el contrario.

Fraseología del pináculo

Abatir.—Colocar todas las cartas que uno posea en combinaciones propias, o en las del compañero, pudiendo para ello descartarse, tirando a la mesa una carta.

Mano blanca.—Abatir en la primera vez que le toca a uno jugar.

Hacer pináculo.—Abatir con 11 cartas iguales.

Estar pumba.—Tener una sola carta en la mano; es obligatorio avisarlo a los demás jugadores.

Estar barbele o vulnerable.—Tener una más de 750 tantos.

Combinaciones.—Todos los doses se hacen de monos. Por lo tanto, los doses en la baraja no existen, o sea, en las escaleras, del A se pasa al 3.

Hay sólo dos clases de combinaciones: cartas del mismo número, tres seises, cuatro damas, etc... o escaleras (cartas correlativas) del mismo palo, 7, 8, 9 de Picos, K, A, 3, 4 de Corazón... El número mínimo de cartas de una combinación es el de tres. El número máximo de cartas de

(Continuará en el número siguiente.)

PROBLEMA DE PINACULO

♠ — A, K, J, 5, 3.

♥ — A.

♦ — A, 5, 3.

♣ —

Monos — dos.

Usted tiene estas once cartas y su compañero no tiene expuesta ninguna combinación. Es evidente que si usted roba un mono abate, pero ¿sabría con cuántas otras cartas puede usted abatir?

¿Tiene usted memoria visual?

Cada una de las siguientes preguntas se refiere a lo que usted ha visto en la casilla correspondiente del grabado de la página anterior. Tome un lápiz y papel y escriba lo que su recuerdo haya retenido. Luego compare las soluciones y podrá apreciar cuál es la medida de su memoria visual.

- | | |
|--|--|
| 1. ^a ¿Cuántos calcetines hay? | 9. ^a ¿Aquí había frutas, pasteles o copas? |
| 2. ^a ¿Son peces, pájaros o flores? | 10. ¿Los guantes están colocados hacia arriba o hacia abajo? |
| 3. ^a ¿El sombrero es hongo o de copa? | 11. ¿Cuántos puros encendidos había? |
| 4. ^a ¿Cuántos sacos hay abiertos? | 12. ¿Qué objeto había aquí? |
| 5. ^a La cremallera del sweter, ¿está abierta o cerrada? | 13. ¿Cuántos frascos había abiertos? |
| 6. ^a ¿En cuántos pedazos está partido el queso? | 14. ¿Aquí había un lavabo, un jarro o jabón? |
| 7. ^a ¿Qué había aquí? | 15. ¿Qué hora marca el reloj? |
| 8. ^a ¿Eran claveles o margaritas? | 16. ¿Eran zapatos, botas o zapatillas? |

R.E.X.

Bar Americano—Restaurante selecto

Tiene el gusto de ofrecerle sus servicios
y los de coctelería y lunchs a domicilio

Siempre a su disposición:

Raimundo Galindo

Marqués de Cubas, 5

Teléf. 12621

Madrid

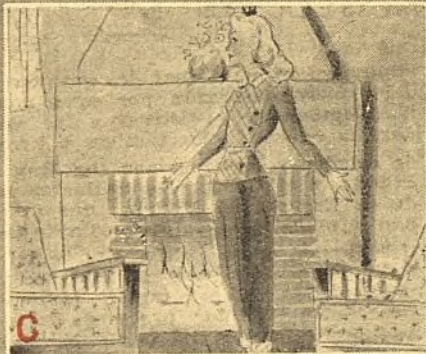
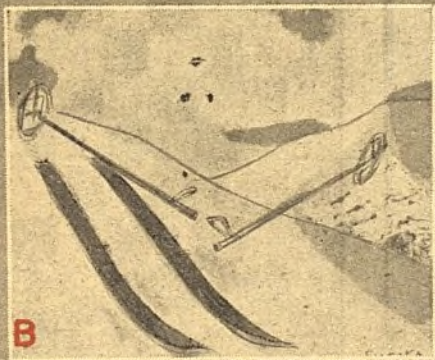
H	M	L	C	L
×	P	F		
S	L	F	P	F
M	S	P	S	M
M	H	P	C	H

Sustituir las letras por números, de tal manera que la multiplicación sea exacta. Las letras iguales suponen números iguales, y el único dato que se tiene es que el número 8 no figura en la operación.

(La solución en el próximo número.)



ANDANZAS DEL HOMBRE INVISIBLE



Presentamos a ustedes al Hombre Invisible, a quien tienen el gusto de no ver aquí, cuyas andanzas servirán para poner a prueba sus facultades detectivescas.

El Hombre Invisible, amparándose en su propia condición, se cuela en los más diversos lugares, provocando con su presencia inadvertida los más divertidos incidentes, que usted debe poner en claro.

El Hombre Invisible, que hace tiempo abandonó la niebla con sus historias tenebrosas y su propensión a lo fatídico, tiene buen humor y hay en sus hazañas un aire juguetón

y alegre. Su misterio está cargado de inocencia, aunque a usted no se lo parezca a la hora de correr tras sus huellas para ordenar su aventura.

Estos dibujos, colocados en forma desordenada, reproducen un episodio del Hombre Invisible.

El problema a resolver es doble. En primer lugar, deberá establecerse el orden lógico que deben llevar los dibujos, y luego, averiguar qué es lo que ha sucedido desde que el Hombre Invisible hizo su aparición.

(La solución en la página 26.)

AJEDREZ

Por M. GOLMAYO

CELADA, COMBINACION Y POSICION

Tres teorías sobre el tablero

COMO VA A ORIENTARSE ESTA SECCION

➤ Naturalmente, casi huelga declararlo, el ajedrez es, quizá, la distracción predilecta de DON PAPIRO y que más contribuye a su magnífico y sempiterno buen humor. El perfecto equilibrio de empleo de facultades espirituales que produce la práctica de este juego, constituye un encanto solapado que nos va penetrando poco a poco y ya no nos deja hasta que concluye por aprisionarnos totalmente con su inexplicable seducción. Pero, además, encontramos en él, que al interés puramente especulativo se yuxtapone en feliz añadidura, en la partida, la cualidad de combate cerebral que pone tensas y vibrantes las cuerdas más dormidas de la voluntad para la consecución de la victoria. Es, pues, en esencia, un deporte intelectual de la más noble ejecutoria, con todo el rango elevado de actividad original, espontánea y creadora que la Biología moderna atribuye a las deportes en general. Y puede afirmarse que dentro de ellos constituye la expresión espiritual más interesante del ansia de dominio, sobre la que, orientaciones filosóficas recientes, tratan de establecer una justificación profunda de las luchas humanas y de la más tremenda—la guerra—, fundándola en que el poderío es espíritu y que puede resumirse en último término, según Scheler, en "una idea que tiene por base el sentimiento de su propia voluntad y eficacia".

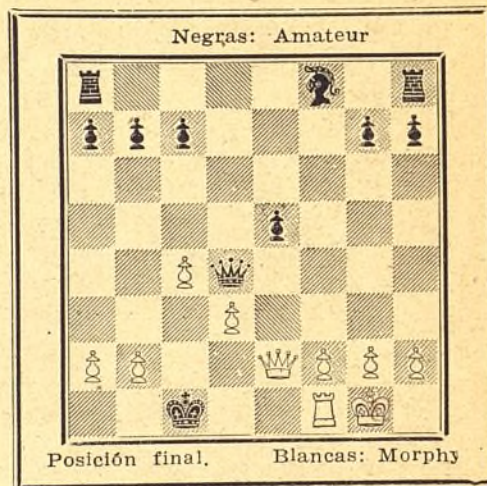
Impulsado por esta fecunda afición y por sus irreprimibles tendencias pro-efistas, DON PAPIRO charlará de ajedrez todas las semanas con sus lectores, con el ambicioso propósito de irles mostrando en forma clara y amena—todos los géneros son aceptables menos el fastidioso, decía Voltaire—las facetas más atrayentes del juego—ciencia, insertándolas, para mejor perspectiva, en una síntesis de su evolución histórica, en la que presentará, comentadas, las más hermosas creaciones del repertorio clásico y del moderno. A partir de fines del siglo XV, en que el ajedrez

adopta su forma actual, los grandes genios del tablero desfilarán por estas columnas para embelesar y distraer a los aficionados: la época de los tácticos e inventores de celadas y estratagemas con Ruy López, Polerio y el Greco; los brillantes teóricos de la Escuela de Módena, que preconizaban la ofensiva *outrance* mediante una táctica figural como Salvio Ereole del Rfo y Lolli, y cerrando este período ensayista y precientífico si así puede llamarse, el formidable Phylidor precursor de la estrategia cerrada y genial intuitivo que afirmó la primacía de los peones, la eterna infantería, sosteniendo que forman el alma del ajedrez el cáncano básico de todos los planes estratégicos y de todos los dispositivos tácticos, con lo que se ve que su teoría contenía ya en germen los elementos esenciales de la táctica hipermoderna. Y después asistiremos durante los siglos XIX y lo que va del actual a la tenaz controversia, que por fortuna la enorme vitalidad del juego no consiente dilucidar entre combinativos y posicionales. Como paladines de ambas escuelas, Andersen, el atleta de la combinación, y Morphy considerado como el auténtico héroe carlyliano del tablero, desfilarán ante nosotros seguidos de la pléyade ilustre de continuadores, posicionales y eclécticos—los combinativos puros casi desaparecieron—en la que descuellan Steinitz, Lasker, Tarrasch, Rubinstein, Reti, Breyer y Capablanca y otros hasta llegar a los grandes maestros actuales. Y ya en ellos, observaremos el fenómeno curioso de que marcan una etapa de falta de sistema y si se quiere, de duda e incertidumbre, en la que el ajedrez, imagen estilizada, pero fiel, de la vida humana, parece seguir en misterioso paralelismo, no obstante la superficial tranquilidad del tablero escaqueado todo un proceso de oscilaciones semejante al que imprime en los tiempos que corremos su tremenda característica de inquietud a la hora universal.

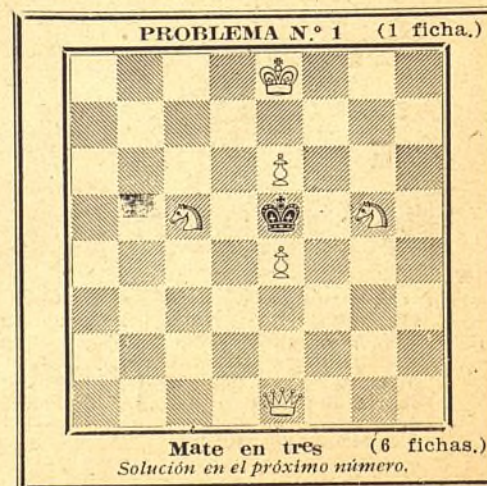
Va a quedar abierta muy pronto una sección de consultas y otra de concursos con premios referidos a diagramas sencillos con problemas y posiciones finales que, convenientemente ordenados, en dificultad creciente, pueden servir a los aficionados entusiastas, sin la sobrecarga, a veces innecesaria y a veces imposible, de un estudio serio, de distracción, aprendizaje y estímulo.

MORPHY MATA ENROCANDO

➤ Una joya de Morphy.—Defensa de los dos caballos. Blancas, Morphy. Negras, Amateur. (Quítese la torre de dama de las blancas.) 1. P 4 R, P 4 R; 2. C R 3 A, C D 3 A; 3. A 4 A, C 3 A; 4. C 5 C, P 4 D; 5. P X P, C X P; 6. C X P A, R X C; 7. D 3 A +, R 3 R; 8. C 3 A, C 5 D (C 2 R es mejor); 9. A X C +, R 3 D; 10. D 7 A, A 3 R ? (la amenaza se paraba por el negro haciendo... 10. D 2 R); 11. A X A, C X A; 12. C 4 R +, R 4 D; 13. P 4 A +, R X C; 14. D X C, D 5 D; 15. D 4 C +, R 6 D; 16. D 2 R +, R 7 A; 17. P 3 D +, R X A; 18. o o !! mate.



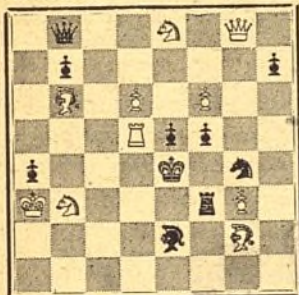
EL PROBLEMA QUE NO PUDO RESOLVER EL DIABLO



PROBLEMAS Y FINALES

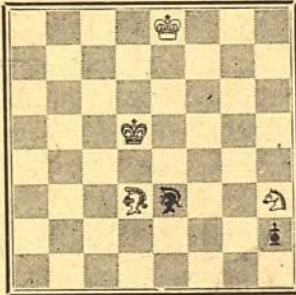
Cada semana publicará DON PAPIRO tres problemas y tres finales cuidadosamente seleccionados, cuyas soluciones aparecerán en el número próximo. En breve organizaremos un concurso de composición y soluciones con importantes premios, al que podrán concurrir todos nuestros lectores.

PROBLEMA 1 J. Peris, Valencia



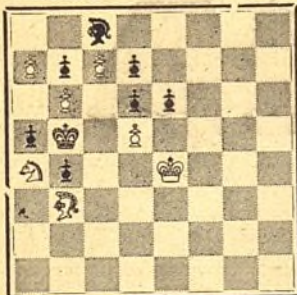
Mate en dos jugadas

FINAL 1 E. Wurscher



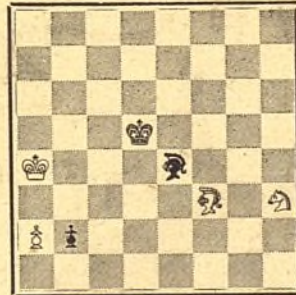
Blancas juegan y hacen tablas

PROBLEMA 2 Dr. A. Fabel



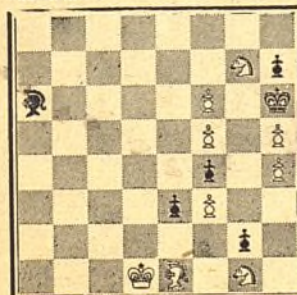
Mate en tres jugadas

FINAL 2 P. Henacker



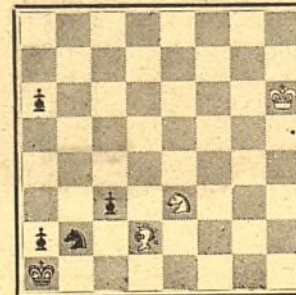
Blancas juegan y hacen tablas

PROBLEMA 3 Dr. A. Kreemer



Mate en cuatro jugadas

FINAL 3 Troysky



Blancas juegan y ganan

En breve contará Madrid con una nueva y suntuosa librería

EDITORIAL MAGISTERIO ESPAÑOL

Tendrá el gusto de ofrecer muy pronto sus nuevos locales, situados en la

PLAZA DEL ANGEL, NUMERO 3
MADRID

CARTEL DE DESAFIO

DON PAPIRO tiene noticia de la calidad de los jugadores españoles. Pero DON PAPIRO, que ha pasado muchos siglos en la soledad de su gabinete estudiando los secretos del ajedrez, no puede tolerar que haya nadie superior a él. Cleopatra, Aristóteles, Napoleón, Philidor, Capablanca y tantos otros, lloraron amargas derrotas ante DON PAPIRO. Y como lo dicho mantenido está por él, DON PAPIRO lanza un desafío a todos los ajedrecistas españoles para seguir cuatro partidas por correspondencia. Entre los que acudan al tremendo lance, DON PAPIRO elegirá a sus cuatro enemigos, teniendo en cuenta su mayor calidad. DON PAPIRO espera tranquilo, en su redacción, la respuesta de sus contrarios para comenzar la partida.

PAPELERIA IMPERIAL
GOYA 21 T-58666.



La solución de estos problemas en el próximo número

Ayuntamiento de Madrid

EL JUEGO ES FUEGO

UN ENVITE DE ALFREDO MARQUERIE

El juego es fundamentalmente, y no por una errata, fuego. En el juego preferido o profundamente sentido el hombre se quema, se abrasa. En el juego uno se consume y el tiempo también. Desde el juego, como desde una pira, ascienden al cielo cenizas del corazón y pavesas de horas. Igual que las llamas, las lenguas ardientes y burlescas del juego, d'stendiéndose y desmelenándose, azaras y caprichosas, nos atraen y nos subyugan, nos obsesionan, nos hacen perder la razón. Por todo lo que tiene el juego de oposición al trabajo, de sombra de su luz y de cruz de su cara, encierra un concepto terminal y terminante, al que es preciso referirse siempre que se quieren ver claras las ideas y las cosas, los hechos y los hombres.

Hoguera de energía y escotillón de la angustia

Hay en el juego signos que conviene distinguir y diferenciar nítidamente. Por un lado, quema el exceso, todo lo que sobra, o sea la energía o de la riqueza. Por otro lado, significa un magnífico escotillón, bueno para las evasiones de la preocupación y de la angustia. Todo jugador tiene algo de suicida, de ser que entrega evidentes valores prácticos o útiles al puro placer de perder o de ganar—que es, también y a la larga, un ocioso beneficio—. En el juego se mata al tiempo o se mata el tiempo, y nosotros con él. Nos hacemos súcubos de ese gran Incubo que es el Azar. La destreza no sirve por sí sola si no ayuda la suerte. Así se extrae la raíz del juego.

Para qué y por qué

El juego no vale ni para las épocas ni para los momentos grises. Su reino es el de las etapas decisivas, el de los grandes períodos de bienestar, donde los garitos crecieron y se hipertrofiaron monstruosamente, para convertirse en verdaderas cárceles de oro. Y también impera en los ciclos o en los instantes de turba-

ción y desorientación como caudal y estrambote de todas las crisis. O se juega para encontrar emociones inéditas a la diversión, para sentir, como la profecía de una echadora de cartas, el temblor



de la corazonada. O se juega para ahuyentar murciélagos de sombras, presentimientos oscuros y presagios tristes; para embriagarse con la cotelera de cuero del cubilete, para no pensar, para olvidar, ese verbo noble, tan injustamente desprestigiado por la letra de los tangos.

Lo aleatorio y lo deportivo

El límite del juego no es más que el de lo aleatorio. Sin "álea"—al menos literariamente hablando—, el juego no existe. Pero, ¡qué infinidad de combinaciones caben desde la carrera que inicia—estrella errante sobre la Tierra—la antorcha olímpica, hasta la clausura en el salón y la deliciosa nadería en el pasatiempo!

Veamos: el deporte se hace, o es juego, en tanto en cuanto deja de ser simple y primario ejercicio gimnástico, cuando se adorna con las características de la lucha y de la pasión. Por eso el juego deportivo es encuentro. No solamente el hallazgo de un resultado, sino también un choque y una "litis" donde se baten y debaten partidarios y adversarios, donde contienden—en guerra incruenta—los "hinchas" y los enemigos.

La lucha en el juego deportivo es más clara y desenfadada que en los restantes juegos. Los hombres y los animales irracionales—carneros, gallos, caballos, galgos...—, solos o en equipos, se convierten en fichas y naipes vivos y los espectadores participan con toda su psicomotilidad en esta danza fáustica de los azares, en el temor de una derrota y en el ansia de una victoria, en el regusto y rumia de fe y de esperanza, de angustia y deseo.

Concentración y llama mal oculta

El juego que rehuye el aire se hace más concentrado e íntimo. En él, toda la pasión va por dentro. Ahí es donde—como afirma sentenciosamente el castellanísimo refrán—"se conoce al caballero". La virtud de la cortesía y de la cortesana, el valor de la simulación y el disimulo, el gran mérito del "saber perder" juegan también en esta clase de juegos. Pero el fuego del juego permanece a veces mal oculto.

Imaginad la gran diferencia que existe entre los británicos juegos de naipes o los orientales juegos de fichas marfilinas y poéticas, donde la palabra apenas cuenta y las facciones se mantienen impasibles, porque el rostro se hace máscara y la cara, careta, y los ibéricos juegos de baraja y moneda, sobre los que tanta atención reglamentadora y orientadora ponía nuestro sabio Alfonso X.

El mus o el dominó "a la española" son juegos estentóreos y vociferantes, no sólo por la discusión que sucede a las jugadas,



NUEVA
FILMS S.A.



Ha comenzado el rodaje de su primera
Superproducción

Espronceda

con

Amparito Rivelles y Armando Cabro

Dirección:

Fernán

Jefe de Producción:

Alberto Álvarez Cienfuegos

Operador:

Cecilio Paniagua

Dialogos: E. Marquina. Concha Catalá.
Música: Paruda. Ana M^{ta} Campoy.
Decorados: S. E. S. E. Oliver Cobena.
Sonido: A. Roves. Pilar Soler.
Maquillaje: Sanchez. Conchita Tapia.
Montaje Martínez. M^{ta} Dolores Pradera.
Secretaria: Lucía Martín. Josefina de la Torre.
Ayudante Dir.^{ca}: Sagazeta. Carmela Montes.
id. Prod.^{ca}: Castedo. Elena Salvador.
Regidor: Montoya. Jesus Cordesillas.
Foto Fija: Pacheco. Jose M^{ta} Rodero.
Alta Costura: Monic. Nicolás Perchicot.
Vestuario: Cornejo. Tulio Rey de las Heras.
Estudios: F. Fernán Gomez.
Roptence S. A. Manuel Arbo.
Manolo Paris.
F. Delgado Tena.
Joaquín Burgos.
Carlos Agosti.
Enrique Ferreros.
M^{ta} del Pozo.
T. Villasante.



SUEVIA FILMS

CESAREO GONZALEZ



PRESENTARÁ PRÓXIMAMENTE

A LA GENIAL ESTRELLA DE LA CANCIÓN ANDALUZA

GRACIA DE TRIANA

en

CASTAÑUELA

con

ASUNTO ORIGINAL DE
ANTONIO CASAS BRICIO

FERNANDO FREIRE DE ANDRADE
y JULIO REY DE LAS HERAS

DIRECCION:

RAMON TORRADO



Jefe de Producción: JUAN SOLORZANO
Cámara: JOSE F. AGUAYO
Decorados: BURMAN
Música: MAESTRO MONREAL
ESTUDIOS C. E. A.

sino por esos golpes terribles que los contendientes atizan—leños en la chimenea—sobre los tableros y los mármoles. Y no digamos nada del tute o de la brisca, donde se "canta" y se "arrastra", donde se dilapida la energía, el impulso y hasta la furia vital.

Ultima variante.

El secreto

En el juego del pasatiempo—desde el jeroglífico y el logogrifo, donde está el origen del idioma escrito, hasta las modernas variantes de las palabras cruzadas y de las fugas de palabras o daderos malditos—el actor se desdobra y contiende consigo mismo. La lucha es más sorda y enconada. Se ponen a prueba todas las potencias. Y juegan la memoria, el entendimiento, la voluntad, ayudadas por la intuición, la cultura y la experiencia. Obtener la solución es haber triunfado sobre sí; resolver el pro-



blema es vencer nuestra duda, ganar la batalla a nuestra interior resistencia, parcelar un predio de lo aparentemente imposible.

Y, en definitiva, derrochar atención y ocupación, no laborar en nada útil ni práctico. El secreto paradójico del juego es ese: jugar por jugar. O lo que significa lo mismo: arder por arder.

JEROGLIFICOS

¿TE TOCA ALGO?

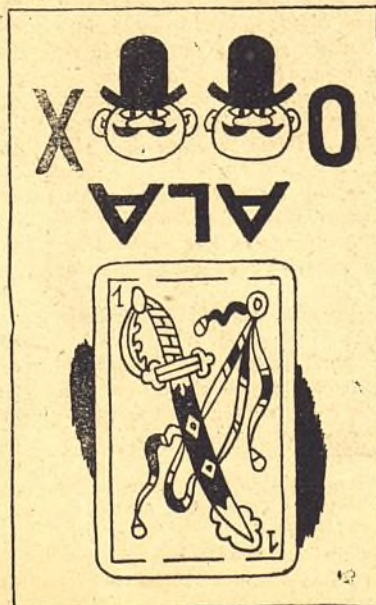
NOTA



NOTA NADA

(Solución en el número próximo)

¿CÓMO SE COME EN ESTE RESAURANTE?



(Solución en el número próximo)

¿SABE USTED SUMAR?

Si sabe usted sumar le será fácil resolver este problema:

Coja usted cifras que oscilen del 1 al 20, inclusive, y colóquelas en los cuadros blancos de forma que sumadas tanto horizontal como verticalmente den los resultados que aparecen grabados.

Hagal. Pero, por si no lo logra, encontrará la solución en la página 26.

					44
					43
					42
					41
					40
10	26	42	58	74	

¿CUAL ES SU CAPACIDAD CONSTRUCTORA?

¿Usted no sabe cuál es su capacidad constructora? Pues averigüelo de esta manera fácil.

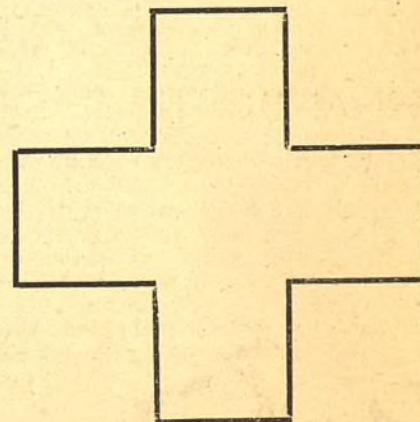
Coja seis monedas y dispóngalas sobre la mesa de tal suerte que con ellas pueda formar en un solo dibujo tres líneas de tres monedas.



Esta combinación de tres líneas de a tres, con seis monedas, puede usted hacerla ordenándolas en dos dibujos distintos.
(La solución en la página 26.)

¿Resolvería usted este problema con dos tijeretazos?

Si es capaz de resolver este problema con dos tijeretazos es usted un hombre ingenioso. Se trata de coger una cartulina o papel en forma de esta cruz y en dos tijeretazos solamente cortar los trozos precisos para convertir la cruz en un cuadrado. La cosa no es difícil; pero tampoco es de las más fáciles. Y para que el enigma le dure lo bastante para distraerse y lo suficiente para no desesperar, le ponemos la solución en la página 26.



Si ustedes nos ayudan...

EN el bridge que se juega en España existe una laguna. Los jugadores, antes de comenzar una partida, tienen que ponerse de acuerdo, previamente, sobre las diferentes modalidades de la subasta a emplear. Ello se debe a que cada jugador de mediana fuerza interpreta de diferente forma este punto tan esencial en la partida.

En otros países no existe este inconveniente. En ellos no cabe la menor duda de interpretación, ya que el sistema a emplear ha sido en cada nación detenidamente estudiado y definitivamente aplicado. Por esta observación que hacemos en nuestras primeras líneas de bridge, comprenderá el lector que, a partir de esta publicación, nos anima ya un objetivo único y beneficioso para nuestro juego. Descartamos, de poder ser, dar ocasión a que, sirviendo de enlace las páginas de DON PAPIRO, se crease, con la cooperación de todos los bridgistas autorizados de España, un tipo de subasta que, reuniendo las ventajas del Culbertson y Albarrán a la aplicación de nuestros nulos, forjara la consecuencia para una marca única y genuinamente española, que fuera aplicada definitivamente en todas las reuniones bridgísticas de nuestra Patria.

Pretendemos seguir un plan temático en el planteo y resolución de nuestro propósito, y él es:

1.º Evaluación de una mano a triunfo y sin triunfo. 2.º Evaluación de una mano a nulos. 3.º Distribución y simetría. 4.º Apertura. 5.º Marcas y defensivas. 6.º Doble



y redoble. 7.º Respuesta a la mano de apertura. 8.º Respuesta a un doble informativo. 9. Los nulos como respuesta. 10. Señal de parada. 11. Marcando la manga. 12. Marcas asfixiantes. 13. Marcas interrogantes. 14. Marcas psicológicas. 15. Marcas compulsivas. 16. Convenciones. 17. Bola y semibola.

A pesar de lo extenso de los temas a tratar, nuestro deseo no es completar un libro ni un tratado de bridge. Solamente pretendemos estudiar la marca española, por lo que daremos como conocidos del lector los principios en que se basan los sistemas de Albarrán y Culbertson, y así, deduciendo conclusiones de sus reglas, se puede llegar, adaptándolas a la práctica del nulo, a la finalidad propuesta.

Constatada la opinión de nuestros lectores, volveremos sobre ello para deducir las primeras consecuencias.

A. DE BARBON

Bridge

DE UNA DISTRACCION NACE UN JUEGO

Londres, 1894. Es una tarde fría y lluviosa de otoño. En el salón de juego del artístico Portland-Club sólo hay seis mesas ocupadas. Los caballeros, en smoking, están sentados en grupos de cuatro alrededor de las mesas. Reina un silencio solemne. Tan sólo se oye el susurro de las palabras imprescindibles. Se juega al whist.

En una de las mesas hay sentados tres caballeros. De sus pipas se elevan tenues nubes de humo azul. Callan. El whist se juega a cuatro. Esperan pacientemente la llegada del cuarto.

Se abre la puerta y aparece lord Burghan. Se dirige con paso rápido hacia la mesa donde le aguardan. Saluda con una inclinación de cabeza, sin pronunciar palabra; los otros le responden con igual mutismo. Luego se sienta.

—Podemos empezar cuando quieran, señores. De las tres pipas el humo se eleva más alegremente.

Lord Burghan reparte las cartas. En el whist se descubre la última carta; es el triunfo. Pero lord Burghan también reparte esta carta. Después de un corto silencio, uno de los jugadores observa:

—Perdón; creo que su señoría ha olvidado declarar el triunfo.

—Lo siento de veras; estaba distraído. Pensé por un momento que jugaba al "birich", un juego de cartas ruso parecido a nuestro whist. Puedo decirles que se trata de un juego verdaderamente interesante.

El juego continúa. Más tarde, cuando los jugadores de las diversas mesas han terminado ya sus partidas, se le ruega a lord Burghan que haga una pequeña demostración de este juego ruso, el "birich", o como se llame.

Los presentes están de acuerdo en que el jue-

go ruso es verdaderamente interesante y que no sería nada disparatado aunar las reglas de los dos juegos.

De este modo nació en el Portland-Club, de Londres, un nuevo juego. Primeramente se le llamó el whist ruso; luego, "whist-birich"; finalmente, bridge. Debe su existencia a una casualidad; a la distracción de lord Burghan al repartir las cartas.

Tres oficiales del ejército de las Indias, los tres jugadores apasionados del bridge, son destinados a una posición fronteriza. Falta el cuarto jugador. Entonces se le ocurrió a uno la feliz solución: el bridge se podría jugar posiblemente con tan sólo tres jugadores. El triunfo se subastaría y las cartas del jugador que faltaba se expenderían después de la subasta, cara, arriba sobre la mesa.

Este fué el origen del bridge subastado, cuyas reglas se determinaron el año 1907. Se trata, pues, en lo posible, de eliminar la suerte del jugador, el azar, dejando el mayor campo de acción a la capacidad de combinación del jugador.

Esto se consiguió de tal forma que sir Walter, el célebre jugador de ajedrez, pudo escribir en una carta abierta al "Times" lo siguiente: "Desde hace dos mil años es el ajedrez el único juego en el cual tiene valor únicamente el espíritu y la capacidad analítica. En el bridge subastado ha encontrado por primera vez desde hace dos mil años su competidor. Creo no equivocarme cuando auguro un gran porvenir a este juego."

Sir Walter no se equivocó. El éxito mundial no se hizo esperar, pero se realizó tan sólo cuando el Ragnet-Club, de

ANÉCDOTAS DEL BRIDGE

Un jugador muy regular decía, invariablemente, cada vez que le hacían alguna crítica, por tímida que fuese:

—Pero yo conozco el bridge.
A lo que un día le respondió un jugador:
—Si, usted conoce al bridge; pero, al parecer, sólo de vista.

A un jugador que solía hacer "impasses" al 10, sin duda por un golpe de vista muy penetrante, se le puso de mote "El Periscopio".

Filadelfia, introdujo este juego en los Estados Unidos de América.

Aquí se consiguió, bajo el nombre de "contract bridge", su más alto desarrollo.

El grandioso éxito americano, naturalmente, su resonancia en Europa. Fué en los primeros años una verdadera epidemia. Aquellos que no la pudieron ver con sus propios ojos casi es imposible que se la puedan imaginar. El bridge imponía su sello en el Continente. Como setas brotaban en todos los lugares, en todas las capitales de Europa, los salones de bridge, y en las reuniones sólo se jugaba al bridge. El juego lo invadía todo. Era por el año 1937.

WILLIAND ALDOR



DOS PROBLEMAS

Prblema 1.º

O.	— K. 9. 8. 5.
	— J. 10. 9. 8. 7. 3.
	— 8.
	— 7. 6.
N.	— 4. 3.
	— K. 6. 5. 4.
	— Q. J. 4.
	— A. K. Q. 2.
E.	— Q. J. 10. 7. 6.
	— 9. 7. 3. 2.
	— J. 10. 9. 8.
S.	— A. 2.
	— A. Q. 2.
	— A. K. 10. 6. 5.
	— 5. 4. 3.

Sur juega siete sin triunfo. Oeste ataca del valet de corazón.

... ..

Problema 2.º

O.	— 3.
	— K. Q. 2.
	— 9. 8. 5. 4.
	— 8. 7. 6. 4. 2.
N.	— J. 10. 8. 4.
	— 6. 4.
	— A. K. Q. 10. 7.
	— A. 5.
E.	— K. Q. 7.
	— A. J. 10. 9. 8. 7.
	— 3.
	— Q. J. 10.
S.	— A. 9. 6. 5. 2.
	— 5. 3.
	— J. 8. 2.
	— K. 9. 3.

Sur juega cuatro picos. Oeste ataca del rey de corazón. ¿Cumplirá su contrato la pareja Norte-Sur?

BRIDGE SIN ANECDOTAS

Se podrá decir, por culpa de ciertos jugadores, que el bridge consiste en engañar más a los adversarios que al compañero.

En una mesa de cuatro jugadores malos, cada uno se cree superior a los demás.

El bridge consiste en saber perder los "rubber" pequeños y saber ganar los grandes.

El mejor jugador no es aquél que no hace faltas (ése todavía no ha nacido), sino el que hace menos que los otros.



Poker

Juego de «Gansters» y juego de caballeros

HAY QUE REHABILITAR
LA CATEGORÍA DEL POKER

I

HEMOS llegado, sin duda, al punto más resbaladizo de los que hasta ahora han sido abordados en esta primera salida de DON PAPIRO. Se trata de los juegos de envite —o mejor dicho, del que es por antonomasia el más conocido y divulgado de todos ellos: el poker. Aquí es indudable que tendremos que vencer esa prevención instintiva con que es considerado este juego por la mayoría de las gentes. Es muy difícil hacer olvidar la conocida visión gansteriana, en la que varios hombres de aspecto poco recomendable rodean una mesa, teniendo al alcance de su mano terribles armas, que son indefectiblemente puestas en juego, haciendo terminar la partida como el consabido rosario. Otras veces surge la estampa más cosmopolita del tahur de «a bordo»—picaresca de nuestros tiempos—, que despluma invariablemente a los incautos pasajeros con una contumacia ejemplar. La literatura se ha encargado de situar casi exclusivamente su cultivo en los ambientes de bajos fondos, creándose con ello una especie de leyenda negra del jugador de poker, como personaje nefando, compendio de todos los vicios y totalmente excluido de cualquier clima social honorable. Y contra esto queremos luchar en primer término, recabando la misma benévola consideración que se tiene para el «bridge», tresillo, «pinacle» y otros juegos que están conceptuados como menos «pecaminosos». Esto es, sin duda, una injusticia, ya que, desmintiendo toda la leyenda negra creada a su alrededor, es indudable que existen en la actualidad un gran número de honorables padres de familia y dignísimas esposas y celosas madres que entretienen placenteramente sus ocios jugando a tan calumniado juego, sin creer por ello hacerse acreedores a la repulsa pública. ¿Por qué un virtuoso sacerdote puede, sin el menor escrúpulo, administrar un «codillo» al médico del lugar y proclamarlo sin sonrojo, aunque el susodicho «codillo» haya tenido lugar jugando al remunerador tanteo de «un perro gordo el tanto» y con «enchilada»? ¿Y qué decir también del correctísimo diplomático y la dama ilustre que consiguen sacar a flote una «bola» redobada o inflingen a los contrarios el duro castigo de cinco multas en la «zona», jugando unos «nulos» envenenados? Recabamos, pues, el mismo trato para el honrado ciudadano que, sintiendo predilección por el poker, sabe «farolear» a tiempo y «encajar» el cuarto as en el momento preciso y conveniente. Proclamamos, «urbi et orbe», la igual consideración estimativa para los aficionados al Poker, a quien hemos tratado de sacar del ambiente de taberna y garlito para situarlo honestamente en los

«cuartos de estar» de nuestra mejor burguesía, y en los salones próceres, en convivencia estrecha y fraterna con los otros juegos, para los que nunca existió el triste papel de Cenicienta. En todos ellos existe una única condición para que puedan ser considerados como agradable pasatiempo, y es la cuantía del tanto, en relación con las posibilidades económicas y sociales del jugador, que ha de encontrar en ellos un interés suficiente, pero no una preocupación ni una ambición. De no ser así, dejan de ser los juegos de naipes distracción honesta, para convertirse en pasión morbosa, dejando por ello de constituir una ocupación placentera e inofensiva practicada por la Humanidad en todos los tiempos de su Historia. A este respecto, dice Ortega en el prólogo con que se inicia la interesantísima obra sobre la caza del Conde de Yebes, que «tan pronto como los hombres gozaban de un respiro en sus trabajos, acudían presurosos, ilusionados y enardecidos a ejecutar un mismo y reducido repertorio de actividades felicitarias», y éstas han sido siempre «correr con caballos o emularse en ejercicios corporales y concurrir a fiestas, cuyo centro suele ser la danza y conversar». Creemos, sin duda, que el maestro ha incurrido en un inexplicable olvido al no añadir a estas actividades el cultivo de los juegos de naipes, que son, indudablemente, desde tiempo inmemorial, el aliciente máximo de las reuniones y fiestas sociales, en competencia con la danza y la conversación. Aun más, en nuestros días, en que las guerras y catástrofes van adquiriendo carácter endémico para la Humanidad atribulada, nada existe más consolador y sedante para el espíritu que olvidarse unas horas de tanto negro presagio de tragedias sin cuento, entregándose de lleno a las delicias del juego predilecto. Y este olvido del mundo exterior lo cumple como ninguno el poker, ya que las horas pasan con una rapidez tan asombrosa que casi todos los aficionados a este juego conservan en su archivo anecdótico el recuerdo de esa partida interminable que duró noche y día durante varios, y que se recuerda siempre como algo inexplicable. Mas ya va siendo llegado el momento en que dejemos de divagar y podamos concretar algunas ideas, intrascendentes desde luego todas ellas y aceptables también con gran reserva, ya que tratar de fijar alguna norma para este juego es como querer poner puertas al campo. Únicamente pueden establecerse determinadas observaciones, fruto exclusivo de una experiencia adquirida desde los tiempos, desgraciadamente ya lejanos, de la bohemia universitaria, en que tratamos de compaginar el estudio de las «Pandectas» con el «Código de las cuarenta hojas».

Pero esto será el motivo del siguiente artículo.

IGNACIO SANCHO

Una trampa descubierta

En una mesa de poker tenía a mi derecha un jugador, que llamaremos L. E., del que con bastante fundamento creía que hacía trampas. En la jugada que voy a relatar le tocaba dar las cartas. Todos los que estaban antes que yo pasaron sin abrir.

Vi mis cartas, tenía ante mis ojos un POKER DE ASES!; me latió más fuerte el corazón, y a fin de que fuesen todos abri al valor del pot. Le llegó el turno a L. E. y subió a su resto; todo el mundo se tiró hasta mí, pero yo con mi poker de ases fui, y pensé: «¡Qué lástima no tener más resto!» Ascendía la jugada a una cantidad importante, y entonces surgieron mis dudas. ¿Habrá hecho trampas y tendrá una escalera de color? Mi mente, afortunadamente, pensó bien; si tenía la escalera servida había perdido mi resto, pero... si iba al robo entonces él supondría que yo iría por una o me quedaría servido, y me decidí sin pensarlo más: «Deme dos cartas.» Me quedé con un humilde trío de ases, él fué por una. Al cantar las jugadas dijo escalera «manquee», y yo, que había robado el 8 y la K de corazón y convencido de que había hecho trampas, dije: «Trío de ases.» Y, ¿no serán el 8 y la K de corazón los que le hacían la escalera de color? Efectivamente eran.

La partida terminó entonces.

EL ANIMAL DESTROZADO

En una reyerta doméstica se destruyeron varios utensilios, entréjellos una figurilla que se cayó de encima de



una rinconera, y cuyos pedazos ofrecemos a aquellos que quieran recomponerla para ver lo que representaba.

(La solución en la página 26.)

DIVISION ENIGMATICA

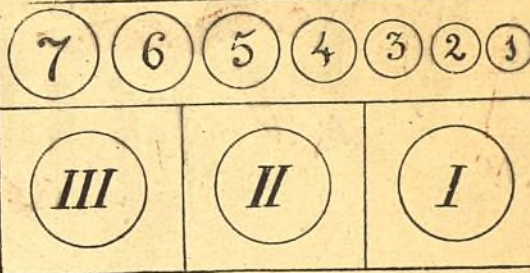
F	C	E	I	J	C
F	J				
A	C				
J	C				
D	E	E	B		
H	B				
C	I				
C	I				
E	E				

Hemos sustituido en una división los números por letras, o sea números iguales letras iguales, números desiguales letras desiguales; ¿podría usted averiguar a qué número corresponde cada letra para que la división esté bien hecha, sabiendo únicamente que la letra G no corresponde al número siete?

(La solución el número próximo)

LA CUESTION DE LOS SIETE

Tenemos siete discos numerados y tres casillas. Recórtese los primeros y colóquense uno sobre otro en la casilla I, de modo que los discos estén amontonados de mayor a menor, es decir, debajo de todos el 7. Así colocados hay



que irlos pasando uno a uno a la casilla III, ayudándose de la casilla II, y, de manera tal, que en ninguno de los movimientos que hay que hacer quede un disco grande sobre otro pequeño, o sea un número mayor sobre otro menor. La cosa es perfectamente posible, pero ¿cuál es el menor número de movimientos que hay que hacer, atendiendo a esta condición, para tener la pila de discos en la casilla III? (Solución en la página 26.)

MULTIPLICACION CURIOSA

Las matemáticas son duras de aprender, pero en cambio ofrece a los que son a ellas aficionados muy singulares sorpresas Véase un ejemplo.

Dos amigos, ambos matemáticos consumados, estaban resolviendo cierto problema, y en el curso de las operaciones se encontraron con la siguiente multiplicación:

$$8 \times 86$$

cuyo producto es 688, es decir, el multiplicando, teniendo a su izquierda la segunda cifra del multiplicador y a su derecha la primera cifra del mismo.

Hablaron los dos amigos de lo poco frecuente de esta coincidencia, y uno de ellos, para poner a prueba la habilidad del otro, le propuso este problema:

¿Cuál es el número de cinco cifras que, multiplicado por 83, da como producto el mismo número precedido del 3 y seguido del 8?

(Solución, página 26.)

PAPIROTADAS

FRASE PARTIDA

HA	MAL	EN,	ZO	QUE	BAS
TA	CI	SE	MUY	GA	EN
DA	O.	PA	QUE	EL	BI
LAS	■	(1) SI	SAS	■	DES
HA	TE	Y	CU	HI	PRI
EL	QUE	LAS	TAN	EM	LAS
HA	PRE	CE	CO	CE	ESA

Empezando en la casilla del número 1, y tocando en todas una sola vez, formar un pensamiento del Padre Isla. (Solución, página 26.)

LA PALABRA KILOMETRICA

No es tan fácil como usted supone encontrar una palabra con más de veinte letras. Nosotros le damos una y esperamos que la marca establecida le sea bastante de superar. Véala:

ESTEREOFOTOGRAMETRICAMENTE

Esta contiene veintiséis, y si usted nos manda una más larga, además de publicarla, se lo agradeceremos sinceramente,

¿SABRÁ USTED CONTESTAR A ESTO?

Un recadero se dirige a un pueblo cercano. Al llegar a cinco kilómetros de su punto de destino mira el reloj y dice: "He andado a una velocidad de cuatro kilómetros por hora; si hubiera llevado una velocidad de cinco kilómetros por hora sólo me faltaría un kilómetro para mi objetivo."

¿Cuánto tiempo llevaba caminando y a qué distancia se encuentra el sitio donde se dirige de su casa?

¿Cómo es que al respirar no inspiramos el aire que acabamos de expeler?

Estando asomado al balcón Antonio ve pasar tres vehículos con sus respectivos conductores. En total cuenta nueve ruedas, cuatro personas y ningún animal.

¿De qué vehículos se trata?

(Soluciones, pág. 26.)

LA EDAD

Le preguntaron al matemático Radice que cuál era su edad, a lo que respondió:

— Yo cumplí exactamente X años el año X por X.

¿Qué año nació?

(Solución, página 26)

SALTO DE CABALLO

Partiendo de la casilla numerada con el 1, y recorriendo todas, una sola vez, en salto de caballo, formar un refrán.

S	A	O	S	O	O.
U	B	R	D	D	C
B	E	T	P	E	O
L	P	O	E	A	A
S	O	R	L	D	I
E	(1) E	U	S	S	L

Solución próximo número

Domino

Con veintiocho fichas y su suerte

"El dominó—dice el diccionario—es un juego compuesto de 28 fichas divididas en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcados los números del 1 al 6, o no lleva ninguno."

Como los lectores que no conozcan aún el tan popular juego no habrán de conformarse con tan vaga definición, vamos a explicarles cómo se juega al dominó en sus variedades más aceptadas, dejando para otra ocasión el tratar del origen del juego y otros detalles de carácter histórico y documental.

El dominó es un juego en que se combina el azar con el cálculo matemático e inteligente; el papel de la suerte es bastante menor que en otros juegos (naipes, chaqué, parchessi, etc.), y depende, por lo general, el resultado favorable o adverso de la mejor o peor aplicación de las propias facultades de observación y de la buena lógica y exactitud de nuestras deducciones y cálculos al considerar el juego de otros jugadores y en su conjunto.

Así como en las damas y el ajedrez los jugadores comienzan sus partidas con las mismas fuerzas y el mejor conocimiento e inteligencia en manejarlas es garantía de la victoria, en el dominó, por el contrario, se principia con el mismo número de fichas cada jugador, pero distintas las unas de las otras, siendo muchas veces inútil la maestría en utilizarlas de un jugador o de un bando cuando por azar ha correspondido a éste un juego inicial defectuoso, lleno de fallos, puntos flacos y sin fuerza ofensiva suficiente para forzar la dirección del juego.

Quedamos, pues, en que a un buen jugador de dominó no puede pedírsele más que sacar el mejor partido posible de su juego, pero no está obligado a ganar con juegos deficientes, aunque su adversario o adversarios sean de fuerza muy inferior o simples principiantes; no obstante, los jugadores experimentados, en partidas largas

o en un conjunto de ellas ganarán seguramente (o casi seguros) a quienes les sean inferiores en técnica dominística, pues a la larga la suerte acaba nivelándose, y según los cálculos matemáticos de probabilidades, en un número x (equis) de partidas el valor medio inicial de los juegos es equivalente, como ocurriría en la propia ruleta, que al cabo de un elevadísimo número de boladas el tanto por ciento de diferencia entre los diversos números que la componen resultaría mínimo y despreciable si se hiciera la estadística de los mismos salidos.

El dominó puede jugarse entre dos, entre tres o entre cuatro personas, y puede ser individual o de compañeros.

Veamos las diferentes modalidades más en uso antes de su estudio detenido en cada caso.

DOMINO ENTRE DOS JUGADORES

Hay dos variantes: 1.º Dominó de catorce fichas por cada jugador, que constituye la modalidad más científica y propicio a especulaciones y cálculos exactos, aunque pe-

que, según opinión generalizada, de mayor monotonía que las otras formas. 2.º Se reparten siete fichas por jugador, y las restantes quedan en el montón, de donde irán tomando a medida que lo va requiriendo el juego, hasta que uno de los jugadores consigue cerrar o dominar, contándose en este último caso a su favor no sólo los tantos (o puntos) del

adversario, sino también los de las fichas que quedasen en el montón.

Al tratar particularmente de cada forma de juego daremos los detalles reglamentarios correspondientes e ideas generales que deben tenerse en cuenta para hacer las jugadas más correctas y lógicas.

DOMINO INDIVIDUAL PARA TRES JUGADORES

Cada jugador toma siete fichas, quedando las siete sobrantes fuera de juego hasta la próxima mano. El juego se hace independiente, y la contra, aunque como regla general se le hace al **mano** (jugador que tiene la salida) por tener éste más probabilidades de dominar, se dosifica según los cambios y alternativas del juego.

En caso de dominó o cierre, el ganador se apunta en tantos o decenas (de tantos) los que reúnan sus adversarios entre las fichas que no han podido jugar de cada uno; las fichas que sobraron al comenzar el juego no se cuentan en este caso, que prácticamente no existen, y sólo se tienen en cuenta al hacer el cálculo de las que pueden tener los contrarios.

DOMINO INDIVIDUAL DE CUATRO JUGADORES

Esta es una modalidad muy poco usada, prefiriéndose entre cuatro o jugar de compañeros o usar la variante de tres, no jugando el que baraja y da las fichas.

La forma es la misma que en el juego de tres, con la diferencia de que intervienen todas las fichas, y el juego se hace muy difícil y confuso, porque en la contra que independientemente se hacen los jugadores entre sí es más fácil sean anuladas las tentativas de cada uno de ellos; el último jugador (el **postre**) y el tercero tienen acusada desventaja en juego equivalente, y es fácil también que a un jugador entre dos fuegos se le haga pasar repetidamente y cuenten la mayoría de las fichas con que empezó.

SEIS DOBLE

SU MERIENDA EN

«SANTA CRUZ»

SU APERITIVO EN

«SANTA CRUZ»

NUEVO Y ESMERADO SERVICIO, CON PRECIOS POPULARES, EN

“SANTA CRUZ”

MESONERO ROMANOS, 17 (ESQUINA GRAN VÍA)

NO ES FACIL JUGAR BIEN

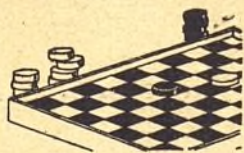
Por el Dr. LAFORA

El doctor Carlos R. Lafora se encarga, a partir del primer número, de la sección de damas en nuestra Revista. Consideramos tarea innecesaria hacer la presentación de tan prestigiosa figura. Baste decir que, después de haber llegado a figurar entre los más famosos ajedrecistas españoles, cuyo puesto ocupó por méritos propios, es en la actualidad el único autor especializado de libros dedicados al juego de las damas y el cronista de este pasatiempo más acreditado en lengua castellana.

* * *

ES sabido el atraso en que indebidamente se halla este juego entre nosotros, por varias causas, pero las más esenciales son: la diversidad de reglamentos en las distintas naciones y la falta de revistas, publicaciones y libros que tratan sobre este magnífico juego de cálculo. A estas dos causas se une la equivocada idea de muchos aficionados al juego del tablero, que creen que las "damas" es un juego demasiado fácil, idea equivocada que nace del hecho de que a las "damas" se aprende a jugar muy pronto; sin embargo, son muy pocos los que juegan bien.

Las causas acabadas de expresar nos decidieron hace tiempo a salir a la palestra, reivindicando para España este noble jue-



go, ya que fueron españoles los primeros autores que sobre él escribieron, y pudimos publicar en "La Provincia", de Las Palmas, una crónica de "damas" que trajo aparejada la formación de la Federación Damista Canaria. Esta iniciativa nuestra hizo que nos conectáramos con la magnífica labor desarrollada en Portugal por H. de Cunha, Capitán Borges, Francisco Henriques, Fernando Martínez y, sobre to-

(Continúa en la página 22)

DAMAS

LA TRANSPOSICION

ESTUDIO, por FRANCISCO HENRIQUES

¿SERA el juego de "damas" una fuente inagotable de ciencia, o se llegará un día tan elevado grado en su conocimiento que podamos gravar, como Hércules, el nec plus ultra?

Personalmente, soy un firme partidario de la primera hipótesis, pues, cuando a mí se me alcanza, ni el cerebro más portentoso, siglos de estudio, conseguiría desentrañar todos los secretos de las innumerables combinaciones de esta esfinge de 64 cuadrados.

Y con todo, recibimos a veces la sorpresa de encontrarnos con trabajos de flagrante analogía, aunque de diferentes autores.

Quien tome esta semejanza como un plagio consciente, enjuiciará muy de ligero, porque muchas veces se tratará apenas de una comunidad de ideas.

Es que, aun siendo las "damas" un campo de estudio tan vasto e ilimitado, encierra "temas" que, por su simplicidad e intuición, pueden ocurrírseles a todos los que las practican.

* * *

El estudio de que hoy nos ocupamos — la transposi-

ción—consiste en la facultad que tienen ciertos problemas y finales de reproducirse, bajo el mismo aspecto, en zonas diferentes del tablero.

La transposición puede ser: paralela, transversal o contrapuesta.

Paralela es cuando la formación se disloca en masa, sin que su eje se incline.

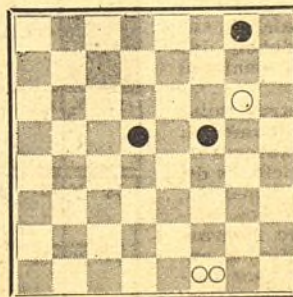
EJEMPLO 1.º

Final técnico

A

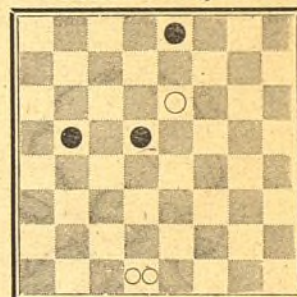
Posición base

José A. Trabuco (E. F. T. n.º 6)



Juegan las blancas y ganan.

B
Posición transpuesta



Blancas juegan y ganan.

Soluciones:

A = 2-6, 19-14 (a); 6-17, 14-11 (b); 21-26 y 17-26, gana.

a) Si 18-14; 21-25 g.

b) Si 29-25; 17-6 g.

B = 3-7, 19-15 (6 18-14 6 18-15); 7-25 y 22-26 gana.

Transversal es cuando la posición de su eje sufre alteración.

Contrapuesta. — Cuando, aun manteniendo las piezas la misma colocación entre sí, la posición está invertida. Esta es la forma más frecuente de transposición.

Algunas veces, para que la transposición sea posible, se hace necesario ocupar alguna casilla o retirar

(Continúa en la página 22)

LA BALDOSA FATAL

Por «FELIX LEO»

Vamos a publicar en esta sección un pasatiempo denominado "La baldosa fatal".

Para resolverlo hay que encontrar las palabras que respondan a las definiciones dadas, al igual que en un crucigrama, teniendo en cuenta que cada palabra tiene tantas letras como rayitas, con un número debajo, aparecen al lado de la definición.

Llevando luego cada una de las letras encontradas a la "baldosa" correspondiente a su número, deberá leerse en el "embaldosado" grande un texto literario, y en el pequeño el nombre de su autor, el título de la obra a que pertenece y alguna otra indi-



cación, como subtítulo del texto dentro de la obra, capítulo o acto a que corresponde, etcétera.

Las primeras letras de cada palabra encontrada, leídas verticalmente, deben dar una breve indicación sobre la personalidad del autor del texto.

Para mayor facilidad de nuestros solucionistas les prometemos solemnemente: 1.º no utilizar textos más que de autores de habla española; 2.º tomar las definiciones de diccionario de la Real Academia Española, excepto para aquellos nombres propios, históricos o geográficos que en él no figuran, o alguna que otra palabra en idioma extranjero, y 3.º procurar con el mayor cuidado la perfecta concordancia gramatical entre la palabra y su definición.

Y ahora, señoras y señores, ánimo y a ella, que con un poco de cultura y otro poco de diccionario es muy fácil y entretenido.

1 H	2 S	3 L	4 M		5 X ₁	6 N		7 H	8 R	9 X _L	10 F		
11 Y _L	12 Z	13 F	14 V	15 L _L	16 K	17 Y _L	18 O	19 A		20 N	21 X	22 D	
23 B		24 O	25 B		26 Q	27 T	28 M	29 X _L		30 A	31 R	32 X _L	
33 G	34 M	35 V		36 C	37 L _L		38 F	39 N	40 Y _L	41 U	42 Q	43 X _L	
	44 O	45 K		46 G	47 P	48 S	49 U	50 A		51 Y _L	52 O		
53 Z ₁	54 M	55 G	56 V	57 K	58 B	59 N		60 X _L	61 R		62 S	63 D	
64 A	65 V	66 Q		67 T	68 U		69 J	70 Ñ	71 G	72 B	73 S	74 I	
75 K		76 A	77 X		78 J	79 X ₁	80 D	81 E	82 Y ₁	83 G	84 Ñ		
85 C	86 L	87 X ₁		88 P	89 Y _L		90 U	91 G	92 J	93 Y ₁		94 O	
95 F	96 U	97 B	98 I		99 O	100 Y	101 Y _L		102 Ñ	103 D	104 P	105 K	
106 C		107 E	108 T		109 V	110 Y	111 F	112 Y ₁	113 B	114 J		115 Y	
116 L	117 X	118 B		119 C	120 N		121 R	122 N	123 Y	124 L _L	125 G	126 X ₁	
127 Q	128 Y ₁		129 Y _L	130 V	131 T	132 X ₁	133 B		134 Ñ	135 Q		136 M	
137 Y	138 F		139 P	140 E		141 J	142 Y ₁		143 I	144 X	145 S	146 Z	
	147 L	148 Y		149 X _L	150 Y	151 Y _L	152 Ñ	153 I		154 Z ₁	155 X	156 Z	
157 Y _L	158 U	159 H	160 Ñ					161 N	162 H	163 P	164 V	165 R	
166 Y	167 J	168 A	169 C	170 I				171 F	172 D		173 G	174 T	175 X ₁
176 M	177 Ñ		178 X _L	179 Z ₁	180 K	181 S	182 Q	183 Z	184 I				
185 B	186 Y ₁	187 Z	188 O	189 E	190 U			191 R	192 P	193 H	194 A	195 L _L	

A	64 19 168 76 80 194 50	Fundador legendario de Troya.	O	18 52 94 99 188 24 44	Mesas de escribir con cajones.
B	97 133 185 72 25 113 118 58 23	Que tiene intuición, entendimiento, facultades poéticas y creadoras.	P	192 47 139 104 163 88	Fiestas atenienses que se celebraban en honor de Baco, y durante las cuales se efectuaban los certámenes dramáticos.
C	85 105 169 119 86	Escudo oblongo y de suficiente tamaño para cubrir casi todo el cuerpo del combatiente.	Q	26 182 135 42 127 66	Evitar un daño o peligro inminente; eludir con arte o astucia una dificultad prevista.
D	103 172 63 22 80	Grande extensión de tierra llana en que sólo se crían plantas silvestres.	R	191 165 8 61 31 121	Sucia, inmunda.
E	140 107 189 81	Dios de la mitología escandinava, principio de la elocuencia, la sabiduría, la poesía, etc.	S	2 73 145 181 48 62	Que tiene ondas o se mueve haciéndolas.
F	38 10 13 138 171 95 111	Conjunto de vástagos, flores o espigas que nacen de un mismo pie.	T	108 27 67 174 131	Resina sólida, amarillenta, de olor a hinojo, que se saca de un árbol tropical de la familia de las terebintáceas.
G	125 55 173 46 91 71 83 33	Sentido místico de la Sagrada Escritura, encaminado a dar idea de la bienaventuranza eterna.	U	49 190 90 96 68 41 158	Ordenad en forma de tabla.
H	1 193 159 162 7	Piedra a la cual los antiguos atribuían propiedad contraria a la del imán.	V	65 164 35 109 130 14 56	Beber el ganado.
I	74 184 98 143 153 170	Especie de éxtasis contemplativo durante el cual se suspenden las sensaciones exteriores, quedando el espíritu en un estado de quietud y arrobamiento.	X	117 144 77 155 21	Montón, y especialmente de forma cónica, en que se recoge el grano después de limpio en la era.
J	92 69 78 167 141 114	Hongo que crece y vive entre el musgo de los tejados.	X₁	132 79 87 175 126 5	Divagaré el pensamiento, la imaginación, la atención.
K	75 16 45 105 57 180	Al revés, menudo.	X₂	149 178 32 29 60 43 9	Fruto de la yaca, parecido a la chirimoya y erizado de púas blandas.
L	147 86 3 116	Metaloides de textura laminosa, de color gris negruzco y brillo metálico.	Y	137 100 123 166 148 110 115 150	Entre los romanos, magistrado destinado a cuidar de la quietud y tranquilidad del pueblo.
LL	15 37 124 195	Segundo rey legendario de Roma.	Y₁	82 93 186 128 112 142	En Cuba, especie de bollo de maíz.
M	54 28 136 34 176 4	Cesación del cariño que antes se tenía.	Y₂	17 40 129 89 157 151 11 51 101	Mueble con tablero de mesa y varios compartimentos o cajones.
N	20 161 120 122 39 6 59	Gachas que se hacen con leche de almendras.	Z	12 187 156 183 146	Bajel de guerra con tres palos y velas cuadradas, con dos o tres cubiertas o puentes y otras tantas baterías de cañones.
Ñ	84 102 134 177 70 152 160	En sentido figurado, pacificar, aquietar, sujetar.	Z₁	154 179 53	Islilla de la costa gallega.

CASA PARRITA

ARLABAN, NUM. 5

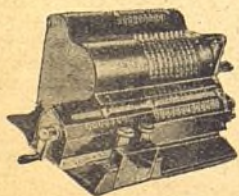
Anuncia a su distinguida clientela la próxima apertura de su
SALON - RESTAURANTE

EN LA
CIUDAD LINEAL

MANUEL DEL PALACIO



MAQUINAS DE ESCRIBIR
SUMAR Y CALCULAR
TALLER DE REPARACIONES



PLAZA DE CANALEJAS, 6
TELEFONO 18435
M A D R I D

NO ES FÁCIL JUGAR BIEN

(Viene de la página 19)

do, por Augusto Teixeira-Marques, que han elevado a nuestro juego, en nuestra forma clásica, a un tan grande lugar, que nos hace temer el no poder superarlos.

Pero faltaba la Empresa que hiciera que esta labor saliera del marco provinciano (tantas veces perjudicial), hasta que surgió DON PAPIRO, que vino a llenar el enorme vacío que impedía hacer la labor que las "damas" necesitaban.

Tenemos ya, por tanto, una de las causas desaparecidas. La falta de libros desaparecerá pronto también. Las diferencias entre reglamentos, si nuestra Federación prospera, llegará a un acuerdo con la Federación portuguesa, de la que casi no nos separa más que una regla. Luego vendrá llegar a un acuerdo el juego inglés, italiano, francés y el nuestro, que llamaremos "clásico", siguiendo la nomenclatura del señor da Cunha.

Nos proponemos publicar partidas comentadas, problemas nacionales y portugueses, artículos de autores de ambos países, y contamos para ello con la colaboración ofrecida ya del señor Teixeira-Marques y de nuestro gran amigo Francisco Henriquez, uno de los problemistas más ingeniosos que hemos conocido, y la probable de otros más.

Recibiremos con agrado toda colaboración técnica (finales, problemas, partidas, artículos, etc.) y todas las noticias locales de torneos, campeonatos, etc., que las veremos publicadas con el mayor cariño y voluntad.

La tarea es ingente; pero si unos y otros nos ayudan, saldremos con bien de ella.

CARLOS R. LAFORA

REPARACION DE MOTOCICLETAS



J. INIESTA

Mártires de Alcalá, 5
M A D R I D

LA TRANSPOSICION

(Viene de la página 19)

o mudar de posición una u otra pieza: Es por demás curiosísimo notar que en los problemas y finales artísticos, la solución de una posición transpuesta es siempre la misma de la posición base; en cambio, en los finales técnicos no se da siempre esa semejanza.

Cuéntase como ventaja de la transposición: el desdoblamiento de las composiciones y la exploración más profunda de los "temas".

Sentado este principio, creo innecesario encarecer a los **compositores-damistas** la ventaja de, siempre que presenten problemas o finales, verifiquen ellos mismos si se pueden beneficiar con la transposición.

N. de la R. — Para su mejor lectura, en el grabado hemos utilizado las casillas blancas de los diagramas. Esta variedad, aceptada internacionalmente, no afecta para nada a la estructura del problema.

TRESILLO

Defensa y modalidades
de un juego español

DON PAPIRO, en el trance de estas obligadas primeras declaraciones de sus ideas y preferencias al tomar contacto con el público, ha de confesar que tiene el buen gusto de que le agrada el tresillo, y aunque no le "va" el género apologético quisiera romper hoy una lanza en su defensa. Desde luego, el tresillo es el más profundo e interesante de los juegos carteados del repertorio español, y entre nosotros ha sido un juego muy de tertulia, burquesa o aristocrática; muy siglo XIX, en fin. Es de lamentar que haya caído algo en desuso por la boga que ha venido adquiriendo el bridge, precisamente por su condición de ser menos íntimo y más cosmopolita. Pero, técnicamente, puede afirmarse que aunque el bridge tiene una mayor riqueza en la gama de sus marcas, una indiscutible superioridad de interés al período de la subasta, sin embargo, no aventaja al tresillo en el número y calidad de combinaciones, que traducidas matemáticamente alcanzan también cifras astronómicas. Por otra parte, en el tresillo, como la marca es de responsabilidad absolutamente unilateral, en que cada jugador cuenta sólo con el valor de sus cartas y arriesga únicamente sus propios intereses, nunca el competente puede verse arrastrado al fracaso por los errores de un compañero inhábil, atrevido o tímido. Y aunque en la defensa los dos que la llevan conjuntamente tienen sus intereses mancomunados y deben armonizar su acción, existe claramente establecida una jerarquización y la mano pobre debe amoldarse por sistema a la orientación del que arrojó la responsabilidad de ir primero a la contra.

Los lances que abre el tresillo son de una variedad inagotable, y la modalidad bastante generalizada del penetro, que hace entrar en la lid activa a un cuarto en discordia junto con el establecimiento del palo de favor y los premios al solo y a la bola aumentan enormemente el interés de las partidas, que pueden también jugarse con sólo tres jugadores, ventaja no pequeña con relación al bridge. Y conste que estas comparaciones no tienden en modo alguno a menospreciar el bridge, que es el juego más internacionalizado, con mayor masa de adeptos en el mundo, sino tan sólo a sostener que en ciertos aspectos nuestro juego clásico puede sostener dignamente el parangón.



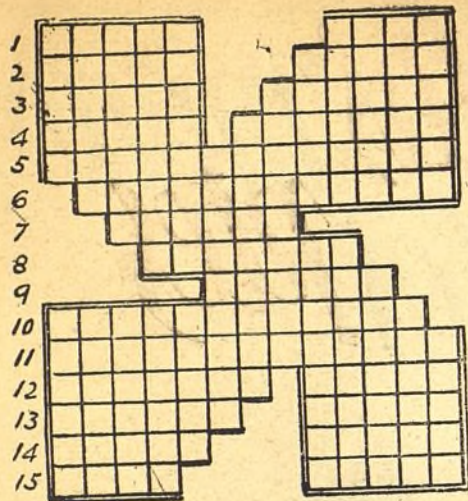
Con las manos y los pies



LA BOTELLA EQUILIBRISTA

He aquí un juego cuya realización no es tan difícil como a primera vista parece. La clave está en asegurar la colocación de las dos llaves que sirven de base y en que tengan un tamaño decreciente. Luego todo es cuestión de un poco de pulso. Conviene que la botella esté mediada de líquido a fin de que su centro de gravedad no esté muy alto.

El líquido sobrante no debe beberse hasta después de hecho el experimento, porque si se bebe antes es probable que no salga bien.



Por «PACO»

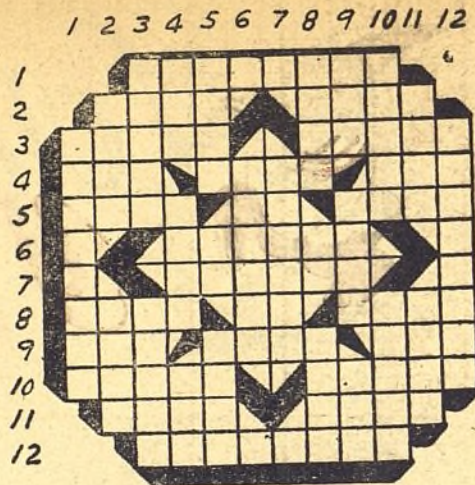
HORIZONTALES

1: Último retoño de la caña de azúcar (plural). Ligad.—2: Sujétale con cuerdas. Hijo del Océano y de Tetis.—3: Arrojan. Estiran.—4: Termine. Aplicado a la pieza honorable cuyas extremidades no tocan los bordes del escudo.—5: Pagábaselas con exceso.—6: Arreglábaselo.—7: Primer actor cómico.—8: Que engaña.—9: Al revés, muñeca tosca.—10: Atacaremos.—11: Avasallaremos.—12: Una de las cinco partes del mundo. C. de La Anatolia.—13: Sacerdote (diminutivo). Regaladas.—14: Tierra dura que sirve para pulir el oro. Al revés, instrumento agrícola.—15: Nombre de mujer. Munic. de la prov. de Pontevedra.

VERTICALES

1: Al revés, roedores. Sacar. inventar.—2: Al revés, declamo. Montón de cosas.—3: ¡Caramba! (pl.). Poemas dramáticos con música.—4: Al revés, dábala con la cabeza. Tela delgada de lana de merinos.—5: Al revés, figura, representación de una cosa (pl.). Publica un periódico o un libro.—6: Perfumado.—7: Al revés, agarrado fuertemente.—8: Que a'aba.—9: Intacta. Que opera.—10: Dulces. Imitado.—11: Ponle precio. Unturas.—12: Metátesis de "calada". Hará ruido.—13: Gracioso. Al revés, mustias.

(La solución en el número próximo)



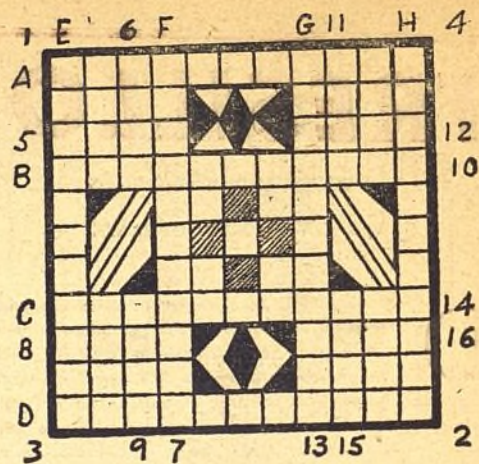
Por «PACO»

HORIZONTALES Y VERTICALES

1: De Cataluña.—2: Pelo blanco. Pulida, delicada.—3: Apto. Al revés, bebida espumosa.—4: Nombre de mujer. Anudar. Círculo.—5: Vasija pequeña con asa. Terminación verbal. Utilicen.—6: Se retrasan.—7: Se quemará.—8: Querer. Terminación verbal. Al revés, consonantes.—9: Al revés, bebida. Juntas. Mirar.—10: Caminas. Eludo.—11: Viento. Cerca.—12: Jugueta para entretener a los niños de pecho.

(La solución en el número próximo)

Próximamente DON PAPIRO convocará un magno concurso de crucigramas, cuyas bases daremos previamente a conocer



Por «PACO»

HORIZONTALES

A: Guárdanla cuidadosamente.—B: Acumularán.—C: Parte de la Historia natural que trata de los insectos.—D: Aflíjalas.

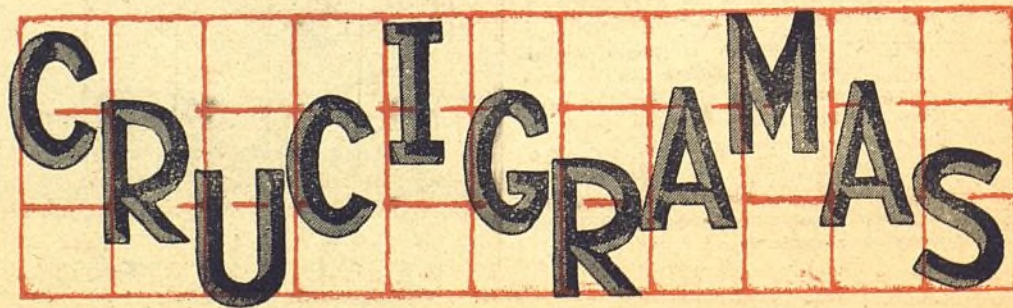
VERTICALES

E: Cerrará con brea y estopa las juntas de las tablas del barco.—F: Persona despreciable.—G: Compadeciéronse.—H: Acumularás.

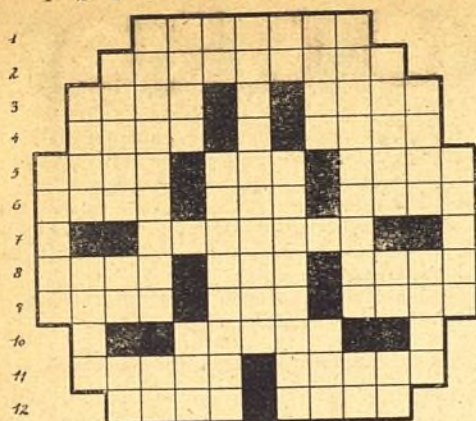
DIAGONALES

1-2: Póngolas en el catálogo.—3-4: Síncdoque en virtud de la cual se pone el nombre apelativo por el propio, o viceversa.—5-6: División administrativa de Suecia y Finlandia.—B-F: Círculos.—C-7: Consonantes.—8-9: Nombre de mujer.—G-10: Hombre dejado.—11-12: Isla del grupo de las Cícladas.—13-14: C. de la provincia de Alicante.—15-16: Hogar.

(La solución en el número próximo)



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13



Por GOÑI

HORIZONTALES

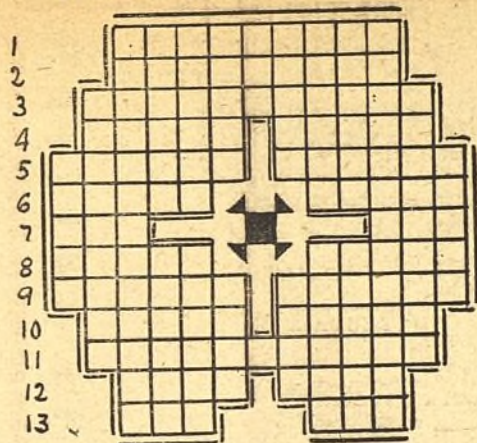
1: Juego.—2: Muy dadas al trabajo.—3: Confiad. Adverbio.—4: Interjección. Equivalente a doble.—5: Pueblo de Canarias. Prefijo. Plural de nombre femenino.—6: Abunde una cosa. Al revés, abundancia de cosas flúidas o líquidas. Al revés, adorna, compone.—7: Materias orgánicas que constituyen las diferentes partes del hombre y de los animales.—8: Juego de naipes. Al revés, nivel. En latín, por consiguiente.—9: Inquirir lo que hace otro. Terminación de diminutivo. Estén.—10: Colma, satisface.—11: Pieza del juego de ajedrez. Taladra, horada.—12: Censuro, reprendo. Apariencia, figura.

VERTICALES

1: Copio.—2: Cuchillo corvo. Monte de San Sebastián.—3: Especie de garza con un gran penacho negro. Letra. Artículo.—4: Empezar a caer la tarde. Consonante repetida.—5: Piedra muy dura y tenaz de aspecto jabonoso. Envuelta.—6: Terminación verbal. Cierto juego de naipes.—7: Te adornará.—8: Dios del Sol. Reproducción de una imagen en hueco o en relieve con una materia blanda o dúctil.—9: Conjunto de mayor o menor número de siglos. Al revés, rabia.—10: Trasegases líquidos de un odre pequeño a otro. Terminación verbal.—11: Liso y blando al tacto. Nota musical. Letra.—12: Al revés, escapé de un peligro. Serie de colores clasificados por gradaciones naturales.—13: En la Edad Media, el que hacía las citaciones y ejecutaba los embargos.

(La solución en el número próximo)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13



Por PACO

HORIZONTALES

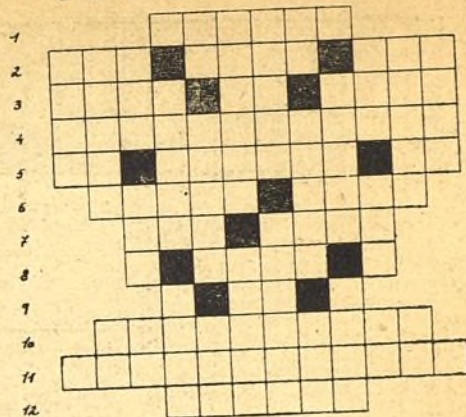
1: Que está en edad de casarse (pl.).—2: Embañcala. — 3: Comparábala. — 4: Juan... pintor holandés. Prov. de Bélgica.—5: Préstena. Agrias.—6: Trozo pequeño de goma arábica en láminas para pegar cartas. Red para cazar pájaros.—7: Ocre. Letras de "tira".—8: Ensalza. ¡...!, a la calle.—9: Concilio. Tranquilizan.—10: Juan... introdujo en Francia el uso del tabaco. Al revés, alabaré.—11: Turbaríanse.—12: Al revés, batracio anuro. Invertido, nombre de mujer.—13: Especie de chacó pequeño. Agarradero.

VERTICALES

1: Sepulturas.—2: Vocal (una letra) misteriosa.—3: Dar forma castellana a voces extranjeras.—4: Enajene. Río de Venezuela.—5: Cuéntala. Idolatras.—6: Amontona. Otear.—7: Al revés, pelea.—8: Pequeña. Perdía el equilibrio.—9: Al revés, terminar. Volante.—10: Al revés, ponla en vet. Soldados de caballería, armados de lanza, de los ejércitos alemán y ruso.—11: Hablarémosla.—12: Clavárale las uñas.—13: Satanás.

(La solución en el número próximo)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



Por GOÑI

HORIZONTALES

1: Juego de salón.—2: Pareja. Al revés, se queja, clama. Pieza de ajedrez.—3: Al revés, jugada de ajedrez. Repetido, nombre cariñoso. En Galicia y Asturias, manjar equivalente al puchero.—4: Respetáis. 5: Lengua provenzal. Vivirá. Artículo.—6: Partícula material pequeñísima. Erial.—7: Demostrativo. Quitas o impides el movimiento.—8: Río español.—9: Verbo.—10: Saltaseis y brincaseis alegremente.—11: Personas que tienen que dar cuenta de los intereses que han tenido a su cargo.—12: Al revés, debilidad de los tejidos orgánicos, especialmente de los contráctiles.

VERTICALES

1: Conjunción.—2: Pueblo de Zaragoza. Al revés, ciudad de Caldea.—3: Al revés, departamento del SE. de Francia. Cutis. Vocal repetida.—4: Bobos, mentecatos. Volcán.—5: Nota musical. Griego bizantino. Al revés, político japonés asesinado en 1909.—6: Predomino, prevalezco. Ensortijan, forman bucles.—7: Toque militar. Rabioso, furioso.—8: Consonante repetida. Carbonato de cal terroso. Al revés, yunque; plateros.—9: Manada de animales. Río ancés.—10: Pueblo de Burgos. Al revés, adverbio. Al revés, forma del pronombre.—11: Radical químico. Reflexivo.—12: La isla más septentrional de las que forman el Japón.

(La solución en el número próximo)

SOLUCIONES

SON SUS RECUERDOS REALES?

Soluciones

1. El gran Delfín, hijo de Luis XIV
2. Napoleón III. —3. Nerón. —4. Luis-Felipe. —5. María Teresa de Austria, «reya» de Hungría. —6. De Carlomagno. —7. Carol de Rumanía. 8. Cristina de Suecia. —9. Enrique III, en un torneo.

LA CUESTIÓN DE LOS SIETE

Solución

El menor número de movimientos necesarios para resolver este problema es de 127.

¿CUAL ES SU CAPACIDAD CONSTRUCTORA?

Solución 1



Solución 2



LA EDAD

Solución

1892, pues el 1936 cumplió 44 años y $44 \times 44 = 1936$.

¿SABE USTED SUMAR?

Solución

	5	9	13	17	44
1		10	14	18	43
2	6		15	19	42
3	7	11		20	41
4	8	12	16		40
10	26	42	58	74	

ANDANZAS DEL HOMBRE INVISIBLE

Solución

El orden de los dibujos es: G, D, C, E, A, F, B.
G. La muchacha espera. —D. La muchacha se impacienta. C. Advierte la presencia de alguien: es el Hombre Invisible que entra. —E. El Hombre Invisible coloca sobre la chimenea las gafas que estaban en el sillón y se sienta. A. El Hombre Invisible se levanta y coge una mano de la muchacha. —F. Se besan. —B. El Hombre Invisible se aleja. Sobre sus mejillas lleva las huellas del carmín.

MULTIPLICACION ¿CURIOSA

Solución

41096

+ 82

3490968

¿SABRA USTED CONTESTAR A ESTO?

Soluciones

El recadero lleva andando cuatro horas y su objetivo está a 21 kilómetros de su casa.

El aire que exhalamos de los pulmones es más caliente que el aire exterior; por lo tanto se eleva y un aire más fresco penetra en los pulmones.

Un auto (cuatro ruedas y una persona), un tandem (dos personas y dos ruedas), un triciclo (una persona, tres ruedas).

FRASE PARTIDA

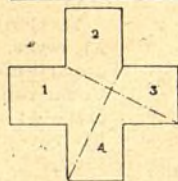
Solución

Siempre se da bastante prisa el que hace las cosas bien, y el que las hace mal haga cuenta que las hizo muy despacio.

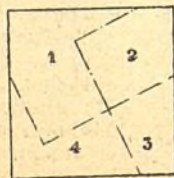
EL ANIMAL DESTROZADO

Solución

El bibelot que se cayó de la rinconera representaba, como se ve, un perro de caza.



¿RESOLVERIA USTED ESTE PROBLEMA CON DOS TIJERETAZOS?



Soluciones

NUESTRA SECCION DE BILLAR

En su número 2, DON PAPIRO comenzará una interesante sección de billar dirigida por uno de los primeros jugadores españoles de primera categoría. También será convocado un concurso teórico y práctico de carambolas a tres bandas y de fantasía clásica.

CONCURSOS

En próximos números organizará DON PAPIRO importantes concursos con valiosos premios artísticos y en metálico. Los aficionados a los distintos juegos que se publican en nuestras secciones habituales, tendrán ocasión de demostrar sus conocimientos y ganar una recompensa.

¡Pronto! ¡Muy pronto! DON PAPIRO le dará la oportunidad de hacerse famoso.

CONSULTORIO

Todos nuestros lectores pueden hacer a DON PAPIRO cuantas consultas deseen sobre cualquier clase de juego. Las consultas deben ser enviadas a nuestra redacción, acompañadas del adjunto cupón. Cada cupón es valedero para una sola consulta.

CUPON
PARA EL CONSULTORIO

Nombre

Señas

Juego

FABRICA DE GABARDINAS

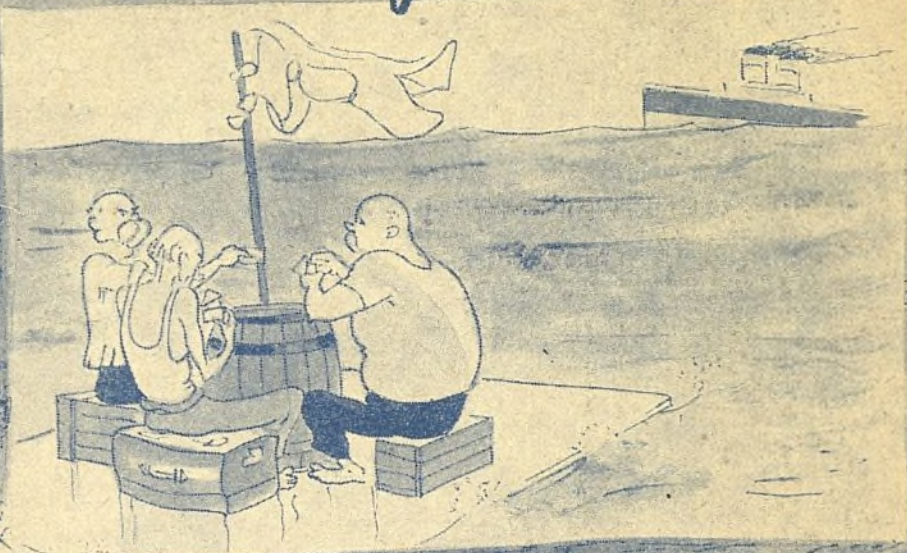
CONFECCIONADAS Y A MEDIDA

Si no es usted de Madrid pídanos muestras, y encontrará calidad y economía

MENENDEZ FRANCO
FUENCARRAL, 7, ENTRESUELO

Talleres Tipográficos de Editorial Magisterio Español. - Calle de Quevedo 5. Madrid.

Salvamento frustrado



Enrique Molina



creador en España
de la
Alta fantasía
en
Peletería

Mayor 4 Telef. 25.834
Ayuntamiento de Madrid

