

1872



NUM. 11 • SEMANARIO DE JUEGOS Y PASATIEMPOS • UNA PTA.
Ayuntamiento de Madrid

DOMINAPARRO



MARIQUITA PEREZ

LA MUÑECA QUE SE VISTE COMO UNA NIÑA

Envíos a Provincias
contra reembolso

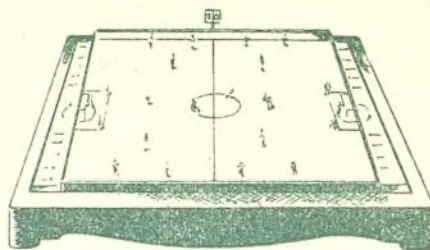
Avda. Generalísimo, 12, bajo dcha.
Teléfono 50167
Avenida José Antonio, 1 (Aeslian)
M A D R I D

¡FUTBOL DE SOBREMESA!

Un juguete al servicio de la juventud y el deporte
Proporcionará a Vds. dos grandes oportunidades

MARCA REGISTRADA

¿Quiere usted asistir a la gran final de la Copa del Generalísimo?



¿Le arradaría seguir la carrera ciclista más importante de la Nación?

Al adquirir el juguete, exija a su proveedor la nueva y sensacional creación de E. de S., la Agenda "alencario de Liga que se regala con cada unidad y el CERTIFICADO DE PROPIEDAD que le da derecho a optar por uno de los dos grandes premios

PIDA FOLLETOS GRATIS EN LOS MAS IMPORTANTES BAZARES DE ESPAÑA
Fabricado por E. SANCHIZ BUENO.—VITORIA

Almacenista distribuidor para **MADRID - Casa ZATO - Peligros, 10**
Almacenista distribuidor para **BARCELONA - Almacenes JORBA**

¡SUSCRÍBASE A "DON PÁPIRO"!

RELLENE Y ENVÍE ESTE BOLETÍN

Don

que vive en

calle....., núm.

Desea suscribirse, por $\left\{ \begin{array}{l} 3 \\ 6 \\ 12 \end{array} \right\}$ ⁽¹⁾ meses, a DON

PÁPIRO, en las condiciones que se expresan en este cartel de suscripción.

Indíquese la forma de pago
Firma:



SUSCRIPCIONES. $\left\{ \begin{array}{l} \text{Tres meses. 13 ptas.} \\ \text{Seis meses. 25 } \gg \\ \text{Doce meses. 48 } \gg \end{array} \right.$

Los señores suscriptores de Madrid recibirán DON PÁPIRO, sin aumento de precio, a domicilio

Los de provincias, franco de porte

(1) Táchense los números que no interesen.



DON PAPIRO

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

Apartado de
Correos 1261

Año I 1 pta.
Madrid-17-XII-1944

EL MIRON DE AJEDREZ

Saboreando un hermoso cigarro puro, llegó Don Pápiro al Casino. Allí se le acercó, servicial, un empleado, para hacerse cargo del sombrero y bastón de nuestro amigo y éste, jovialmente, preguntó:

—¿Algo nuevo, Cayetano?

—Nada, señor. Ya sabe el señor que hoy es día de toros y parece que cuanto más pequeño es el ganado, más gente asiste a las corridas. El Casino está muy aburrido por ahora...

CIEN DUROS A UN TABLERO

EN VEZ DE ENTREMESES, LANGOSTA A LA MAYONESA

—¿Quiénes son aquellos caballeros que juegan al ajedrez?

—Forasteros, señor. Se apuestan la cena a tres partidas, y están en la última.

—¡Ah, carape!—exclamó don Pápiro—. ¿Cómo, pues, te atreves a decir que está el Casino aburrido, si todavía existe quien se apuesta la cena al ajedrez?

Cuidando de no hacer ruido, se acercó don Pápiro a los jugadores, y al primer vistazo descubrió que las blancas llevaban las de perder.

Respondiendo a su espíritu combativo, pero humanitario, don Pápiro se colocó al lado del jugador en desventaja, sin que los contrincantes se apercibiesen de su llegada.

—¡Jaque al rey!—amenazó el presunto ganador.

Y el de las blancas, luego de pensarlo mucho, disponfase a desplazar a su monarca—no acertando a ver que con sólo adelantar un peón se cubría y ganaba, además, un alfil—, cuando don Pápiro, por impedir la mala jugada, carraspeó con estrépito.

Los dos jugadores le miraron a un tiempo, y don Pápiro se excusó:

—¿Molesto, señores?

—¡De ningún modo, caballero!—respondió con petulancia el de las negras—. Lo malo es que la partida ofrece muy poco interés. ¡La tengo bien ganada!

Cuando la Humanidad aprenda a reprimir estas baladronadas, sufrirá bien pocos reveses. Cierto es que el jugador jaqueado sintió una oleada de rubor. Pero también es verdad que don Pápiro, desde aquel mis-



mo instante, se prometió a sí mismo ayudar al ofendido. Por esta razón, cuando éste hizo por segunda vez ademán de huir con su atacado rey, la mano de don Pápiro se le posó en la espalda, haciendo sobre ella una desigual presión.

La seña fué comprendida. El mediocre

Ayuntamiento de Madrid



Un jardinero, al terminar de regar, desenrosca la manguera de la toma del agua, y seguidamente coge la manga casi por su mitad y elevando esta mano a la altura del hombro se dirige hacia el almacén, dejando que el agua discorra por los dos extremos de la manguera.

¿Es posible esto que acabáis de leer?

El agua solamente sale por un extremo de la manguera, y precisamente por aquel que su longitud sea mayor, contando para ello desde el extremo al sitio por donde asió el jardinero la man-
guera. Y precisamente por aquél que su lon-
gitud sea mayor, contando para ello desde el ex-
tremo al sitio por donde asió el jardinero la man-
guera.

SOLUCIÓN:

HISTORIA DEL PÁPIRO

... Y, a propósito, ¿conocéis la historia del "pápiro", por feliz coincidencia nombre de esta simpática revista? Pápiro, planta lacustre, de la que se obtuvo el primer papel del mundo, y con el que se confeccionaban aquellos hermosos rollos (libros en nuestros días), que, ¡cómo no!, ya en aquellos lejanos tiempos originaban entre editor



e impresor grandes discusiones sobre su precio; todo lo cual dió lugar a los cómputos del justiprecio, llamados "esticometría" y "colometría". Estos conflictos se resolvieron con el llamado "colofón", que consistía en fijar al pie de la última línea del rollo el título de la obra y el número de sus columnas y líneas, lo cual facilitaba la tasación de la impresión.

No olvidemos que se conserva un rollo que mide ¡nada menos que 43,5 metros de largo!...

ORIGEN DE LA PALABRA WOLFRAN

El wolfran, que tan codiciado es en estos tiempos, debe su nombre a la palabra "Wolf" (en alemán lobo), por haber sido encontrado mezclado con el estaño, al cual hacía perder de valor por la dificultad que había de separar ambos minerales; al decir de los mineros, "devoraba al estaño"; de ahí el nombre de lobo, y durante mucho tiempo se abandonaron los yacimientos de casiterita en que tenían la mala suerte (?) de encontrar wolfran.



Todas las mañanas, antes de emprender sus importantes ocupaciones políticas, el Cardenal de Richelieu se entregaba en sus habitaciones particulares a numerosos ejercicios de salto de altura y longitud. Había transformado una sala de su palacio (Palais Cardinal, más tarde, Palais Royal), en un verdadero gimnasio, con paralelas, pesas, pistas de ceniza, etc.

PINCELES Y ESCOCESAS

Los pinceles de pelo de camello se hacen con pelo de la cola de la ardilla rusa.

También dicen que las vacas blancas escocesas suelen ser toros negros irlandeses, y que los mejores sombreros cordobeses son sevillanos.

nuestras abuelas; y hasta el siglo XVIII se utilizaban también para hacer el armazón de los paraguas, habiendo sido sustituidas en nuestros días por varillas metálicas. Una ballena de peso medio (70 toneladas) nos proporciona 1.600 kilos de barbas.

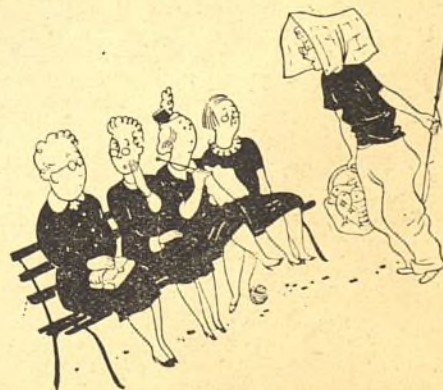


CREASE
O NO

UNA GUILLOTINA PARA AFEITAR UNA BALLENA

Si pretendiéramos afeitar a una ballena, sería necesaria para ello una guillotina. Sus barbas alcanzan un largo de cuatro y hasta cinco metros.

Con ellas, después de laminadas, se obtenían las "ballenas de los corsés", que usaban



Dominó

Con veintiocho fichas y su suerte

DOMINO DE COMPAÑEROS

Este es el sistema que goza de más partidarios, y da lugar a bellas luchas cuando los dos bandos en disputa están formados por jugadores expertos y bien compenetrados.

El ataque, defensa y especulación de posibilidades según los juegos respectivos y el orden de salida—de suma importancia para la marcha de la lucha—se hacen no sólo con arreglo a las fichas propias y a las que se suponen de los adversarios, sino muy particularmente teniendo en cuenta las que cuenta el compañero, que forzosamente habrán de suponerse exacta o aproximadamente a las pocas jugadas por deducción lógica del juego desarrollado por los jugadores.

La estrategia que se emplee ha de ajustarse principalmente—salvo casos extraordinarios—a la compenetración con el compañero de equipo.

CHAMELO

Esta variación del dominó se juega entre tres personas, que toman al iniciarse el juego siete fichas cada una, dejando las otras siete restantes sin actuar una vez se han conformado los jugadores con sus propias fichas. Cuando el jugador que inicia el juego (o mano) no está conforme con las fichas que le han tocado en suerte, previo estudio de éstas, las cambia por las que sobraron después de hecha su primera jugada, y así seguirá jugando con ocho fichas en lugar de siete, pero con la ventaja de conocer la mitad del conjunto de ellas: a esto se le llama "chamelar", y el jugador que esto hace gana o pierde doble. El derecho a "chamelar" lo tienen también los restantes jugadores por orden de salida, que pueden quedarse con las fichas sobrantes de salida o, en su defecto, con las que

dejaron al primero o el otro jugador, ganando o pagando doble.

La facultad de "chamelar" da a esta variedad del dominó—muy popular por cierto—un carácter bien distinto del dominó corriente entre tres jugadores, pues las posibilidades de poder retener en la memoria catorce fichas permite forjar combinaciones de ganancia o de eliminación de tantos que, en otro caso, no serían posibles. Por lo demás, el "chamelo" es casi idéntico al dominó triangular, con la característica, acusada más aún que en éste, de que cada jugador procura quedarse con el menor número de tantos posible en caso de no poder ganar; el tanteo se hace por puntos, no por decenas, como en el triangular y en el dominó de compañeros, fijándose un valor a cada tanto que oscila, según la importancia social de la partida, entre medio, uno, doble céntimo, hasta una peseta o más el tanto o punto.

Es tanto o más frecuente que jueguen cuatro personas en vez de tres, y en dicho caso el que baraja las fichas o da no juega, y así se alterna por orden de salida según el sorteo de puestos y fichas que se hace al comenzar el juego.

LA "CORRELATIVA"

Esta otra variedad difiere de todas las demás del dominó, pues en ella el azar tiene una intervención muy superior al cálculo y puede asegurarse que el juego queda ya decidido virtualmente al recibir cada uno sus siete fichas para comenzar.

La correlativa se juega entre cuatro personas con carácter individual, y se distingue de las otras formas en que cada jugador no puede poner ficha más que por su lado, salvo en el caso de que faltare a otro en el suyo y quiera ayudarle o "aliviar", para lo cual se utiliza una ficha de las que no encajen en nuestra combinación. El jugador que no pueda poner ficha por

su sitio tendrá que pagar cada vez que "pasa" el tipo fijado, que va depositándose al lado de la ficha en "panne" como incentivo o golosina para que los otros jugadores se decidan a sacarle del atasco y pueda seguir su juego; naturalmente, los demás jugadores no "alivian" a un posible rival a costa de estropearse su juego, sino cuando tienen una o más fichas que les estorban o cuando no pueden hacer nada de provecho y les resulta ventajoso ayudar a otros.

En el caso de que se termine el juego quedando en alguno de los puestos alguna "perra" de pases, ésta o éstas pasarán a propiedad del que dominó o del que tenga menos tantos si se trata de "cierre". En este último caso, cada jugador pagará al que menos tantos tuviese el producto de sus tantos por el tipo fijado en la partida.

Se llama "correlativa" el poner todas sus fichas en correlación unas tras otras, resultando ganador el que primero lo consigue. Naturalmente, si el "mano" tiene "correlativa" sin necesidad de endosar a otro alguna de sus fichas, tendrá el juego ganado con toda seguridad, y a esto se llama tener "correlativa de mano", que resulta la mejor y más segura jugada.

En resumen, la "correlativa" es un juego entretenido, pero poco científico y un tanto inocente.

OTRAS VARIEDADES

Hay otras muchas variedades del dominó, unas ya en desuso y otras muy modernas, que constituyen ligeras modificaciones de los sistemas enunciados o juegos completamente distintos que sólo tienen una relativa popularidad local en algunas regiones españolas.

Entre ellos citaremos el "capicúa", o juego del "pase", muy usado en Cataluña, en el que gana doble quien domina con una sola ficha a las dos puntas, ya sea de igual palo (una variedad) o de palo diferente (el 4-3, por ejemplo). En el "capicúa" gana el que tiene cinco dobles, y pueden ponerse, si ha lugar, dos dobles a la vez; por lo demás, se cobran los "pases" como en la "correlativa", resultando el juego muy interesante.

Del chamelo existen algunas variantes: chamelo "subastado", chamelo "con premio" y el chamelo "antiguo", en que se cobra sencillo y se paga doble cuando se chamela.

La garrafina es una variación de la correlativa, y el dinón catalán es un juego de envite con tres fichas en que pueden intervenir hasta nueve jugadores y donde se da el mayor valor al que reúne las tres fichas menores (blanca doble, blanca-uno, blanca-dos), siguiéndole en importancia los puntos de nueve tantos, diecinueve, veintinueve, siete, diecisiete, veintisiete y así sucesivamente.

Más en desuso están el matador, el dominó whist y otros, de los que habremos de tratar en otra ocasión.

SEIS DOBLE



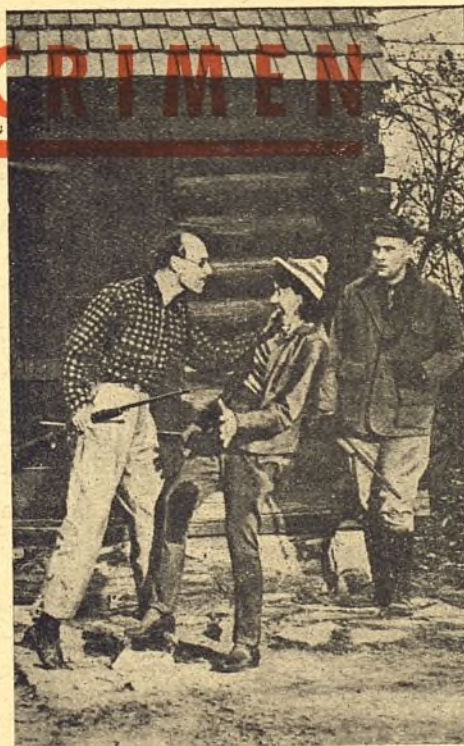
FOTOCRIMEN

1 El inspector Aníbal Cobb examinó el cuerpo de Gerardo Winston, que mostraba un balazo en el corazón y yacía a la entrada de su cabaña de caza.

El rifle de Winston y dos cartuchos vacíos se veían a unos dos metros del cadáver. Cobb miró la zapatilla derecha del muerto y observó después sus lentes de gruesos cristales.

Preguntó a Marcos Graham, socio de Winston y su compañero de caza: "¿Tenía Winston la vista cansada?"

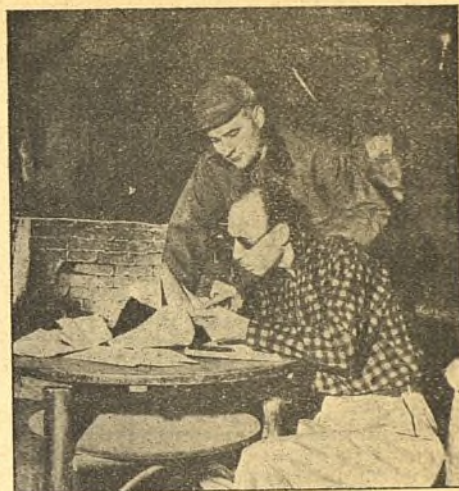
Graham contestó: "Mucho; no podía hacer ningún trabajo de cerca sin sus gafas." Y añadió:



3 Carina (mi mujer) y yo, nos preparábamos a ir a cazar. Mientras tanto, Gerardo, trataba de convencerla; y viendo lo inútil de sus esfuerzos me amenazó a mí. ¡Era muy extraña su conducta!"

Graham continuó: "Venga, inspector, le mostraremos lo que ocurrió después."

2 "Mi mujer, Gerardo y yo, vinimos a cazar. Gerardo aprovechó para exponerme el proyecto de un negocio turbio. Yo le dije que no contara conmigo, ni con la firma de nuestra Sociedad. Le indiqué bien claro que si lo llevaba a efecto se vería comprometido en su parte exclusivamente."



4 Se dirigieron a un bosquecillo; cuando habían andado unas 200 yardas, Graham dijo: "Cuando llegamos aquí, Gerardo, que continuaba ante la cabaña, disparó dos veces sobre nosotros; casi nos alcanzó. ¡Quedamos perplejos! Las balas, afortunadamente, fueron a dar a este árbol (Carina señaló el lugar exacto)."

Entonces me decidí, y para defendernos apunté a uno de sus hombros..." Cobb le interrumpió:

5 "Graham, está usted mintiendo. Estas balas del árbol son, verdaderamente, del rifle de Winston; pero fueron disparadas por USTED para probar su coartada, después de haberlo asesinado desde aquí. ¡Vamos, andando, pareja!"

¿Cuál fué la clave que probó que Graham mentía?

(Solución en la página 26)



El primer dolar de Mister Hawerst

UN CUENTO DE FERNANDO CASTAN PALOMAR

—¿Juega usted al poker, mister Hawerst?

Mister Hawerst alzóse rápidamente del sillón, recompuso el nudo de su corbata, estiróse los puños almidonados, bajo las mangas de su americana azul marino, y repuso con un gesto que tenía pretensión de sonrisa:

—¡Oh, sí! Mister Hawerst juega al poker. Precisamente yo debo al poker la base de mi fortuna.

En el saloncito—tonos ámbar, y tras la vidriera, como en una gran tarjeta postal, la marina de la playa de Ondarreta—se hizo un silencio áspero, receloso, prieto de sorpresas y de malicias. Era la primera vez que mister Hawerst asistía a la tertulia

GRAN CONCURSO DE «DON PÁPIRO»

Fiel a su promesa, DON PAPIRO convoca su primer sensacional concurso de juegos y pasatiempos. A partir de nuestro próximo número, todos los lectores de DON PAPIRO pueden aspirar a ganar importantes premios en metálico. Véan ustedes las bases:

Ajedrez.—Un premio de cien pesetas a quien nos envíe resueltos los problemas números 7, 11 y 14.

Bridge.—Un premio de cien pesetas a las soluciones de los problemas 4, 6 y 8.

La baldosa fatal.—Un premio de cien pesetas a las soluciones de las 3, 4 y 5.

Crucigramas.—Un premio de cien pesetas a la solución de los marcados con los números 13, 14, 19, 20, 25 y 26.

El plazo de admisión de soluciones terminará el día 15 del próximo enero.

En caso de ser varios los solucionistas, el premio será decidido por sorteo entre ellos.



que, en su villa de San Sebastián, tenía diariamente el conde de Naulo. Se habían conocido, una mañana de aquel mismo verano de 1929, en la boda de un amigo de ambos, Ernesto Salora. Hombre de caudales este novio, ya cuarentón y aliposo, que había hecho e o que se llama "correr mundo", en Nueva York había participado, con notoria fortuna, en algunos de los negocios de mister Hawerst; y, desde entonces, tuvo para éste un hondo afecto y cierta mítica admiración. De ésta contagió instantáneamente al conde de Naulo, hombre también adinerado y más atento a sus rentas que a sus blasones, cuando, entre frases enaltecedoras, le presentó al millonario, recién llegado de América. El conde suplicó enseguida a Hawerst:

—Me honraría mucho que cualquier tarde viniera usted a mi hotel, adonde acuden asiduamente algunos amigos a tomar café, a charlar y a jugar una partidita de poker, para no caer en la tentación de acostarse a dormir la siesta.

Mister Hawerst aceptó complacientemente la amable invitación del conde de Naulo. Al aristócrata le halagaba mucho que un millonario yanqui acudiera a su tertulia. A mister Hawerst le envanecía su presencia en la villa de un aristócrata español.

* * *

Pero aquella desconcertante afirmación de que su fortuna tenía su raíz en el poker...

En el propio salón de tonos de ámbar empezaron las murmuraciones, las desconfianzas, las hipótesis, los datos biográficos imaginarios y las suposiciones más audaces.

Mister Hawerst confundía, sin duda, el juego del poker como simple y grato entretenimiento con el envite fuerte y negociero, y acaso taimado y cargado de fulleras.

Y la desconfianza, la escama y la sospecha se abrieron paso fuera de aquellas cuatro paredes; saltaron a la calle, penetraron en los clubs y en los cafés, asaltaron las casas, los hoteles y las villas, levantaron chocantes comentarios en todas las tertulias... Y, sin saber cómo, todo ese recial de conjeturas y de prevenciones vino a dar en esta gota de agua que iba perforando rápidamente la reputación del millonario yanqui: "Mister Hawerst ha sido tahir".

Y si alguien sonreía, desdeñoso, de la hablilla, se encontraba con esta sorprendente afirmación, cerrándole el paso a la sonrisa:

—El propio Hawerst lo confesó una tarde en casa del conde de Naulo.

Y, con todo esto, mister Hawerst estaba quedándose solo.

* * *

Cuando Ernesto Salora tornó de su viaje de bodas, se halló con la noticia:

—Mister Hawerst ha sido tahir.

Sorprendido el recién llegado, sorprendido y lleno de indignaciones, púsose en averiguación del origen de aquella extraña re-

ferencia, que iba correntía de rolde en rolde. Y cuando supo cuál había sido la frase precisa de su amigo el norteamericano, rompió a reír con inefable bullicio, haciendo en cada carcajada una burla de aquel rumor que tan anchamente había prendido en el estío donostiarra.

El conocía bien la historia de mister Hawerst y podía referirla con absoluta precisión y sin titubeo ninguno.

Mister Hawerst, de familia muy humilde, había vivido una infancia abrumada de inquietudes y desolada de ilusiones. Un chicuelo era cuando, para procurarse algún dinerillo, vagabundeaba por las inmediaciones de una estación para ofrecerse como maletero. Algunos días, si la suerte le era propicia, ganaba una miseria con la que comer algún plato caliente. Pero otros días, y eran los más, ni esa miseria obtenía... Una noche en que, huido de los vigilantes del exterior, se había metido en uno de los andenes, vió en el suelo un objeto perdido, arrinconado casi junto al tren que iba a partir. Lo recogió y lo examinó con tanta curiosidad como extrañeza. El no sabía lo que era aquello. Pero, de pronto, desde una de las ventanillas, un viajero le preguntó atropelladamente: "¿Qué es eso que te has encontrado, muchacho?" El chicuelo se aproximó y, sin responder, puso en manos de aquel caballero el objeto que acababa de hallar. El viajero hizo una exclamación de sorpresa, luego sonrió complacidamente y, por fin, dijo al pequeño Hawerst: "Es mi estuche de poker; no sé cómo se me ha podido caer; sin duda, al subir al vagón. Muchas gracias. Y toma, para que te compres alguna cosa." El tren emprendía la marcha. El viajero puso en manos del muchacho un dólar. ¡Un dólar! Hawerst lo acarició, atónito, deslumbrado, feliz... Como si aquel dólar le trajera la redención de toda su vida de privaciones, de hambres y de fríos. Y así fué. Porque aquella recompensa por un estuche de poker constituyó la base de la fortuna de mister Hawerst. Con ella adquirió los primeros barnices que había de revender en los arrabales a los restauradores de muebles.

Y Ernesto Salora completaba así la escrupulosa referencia del origen de los millones del norteamericano:

—Mister Hawerst no se cansa de insistir en el relato de ese curioso episodio de su adolescencia. Como si, con cada repetición, reiterara las gracias al viajero desconocido que puso en sus manos la primera moneda de su ingente caudal.

También Ernesto Salora repitió infinidad de veces esa verídica historia, para dejar bien sentada la razón de aquellas palabras que mister Hawerst pronunciase en casa del conde de Naulo. Se le olvidó aquel día—o le pareció poco elegante para la casa de un aristócrata—completar la versión de lo que le sucedió siendo un chicuelo; y por aquel olvido—o aquel temor—entróse la maledicencia y creó una falsa historia, ruin y torva, frente a la anécdota auténtica, tan bonita y tan noble...

EL PROBLEMA DEL ESTANQUE

Un estanque tiene tres fuentes.

La primera lo llena en cinco horas; la segunda, en cuatro, y la tercera, en dos horas.

¿Cuánto tiempo tardaría en llenarse, actuando las tres fuentes?

La solución en el número próximo



AJEDREZ

Por J. M. FUENTES

El contra-juego negro «P4D» en la apertura escocesa

La apertura escocesa, cuyo grupo constitutivo, bien sabemos todos, queda formado con las jugadas 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D, PXP; 4. CXP (4. A4AD nos conduce al gambit escocés), A4A (aquí las negras pueden optar por 4... C3AR, variante que no encaja en este tema); 5. P3AD, D3A; 6. A3R, CR2R; 7. A2R (la variante 7. A4AD—para estudiar en otra ocasión—es la otra única opción recomendable para las blancas; destruye, desde luego, el plan de liberación negra mediante ... P4D—objetivo actual—da otra fisonomía al combate, al ser necesario variar todo el plan de operaciones, puesto que al no ser posible ... P4D, las negras deben maniobrar cuidadosamente para impedir las consecuencias del inevitable y peligroso avance blanco P4AR); 7... O-O; 8. O-O, P4D! (véase el diagrama).

Sobre esta jugada nada usual, recae el peso del presente artículo. Su razón de ser estriba en impedir la amenazadora nube de peones que proyectaban las blancas sobre el centro después de P4AR—creando un fuerte centro—; por ejemplo, si las negras jugaran ahora, en lugar de 8... P4D, 8... P3D, permitían al adversario siguiera con 9. P4AR y los horizontes de la liberación negra se oscurecían, habría que conformarse con líneas superficiales, tales como 9... T1R, 9... A2D u otras más inferiores, continuando las blancas tranquilamente su desarrollo con 10. D3D y 11. CD2D, con magníficas perspectivas.

Siendo el tema sobre cualquier "debut" o apertura muy extenso, nos limitaremos a tratar en cada artículo una variante determinada de cada apertura, y en posteriores artículos volveremos sobre el mismo tema para analizar otras variantes diferentes; esta es la única forma de compaginar el espacio disponible. la extensión de la materia y pretender salir airosos en nuestra misión.

La jugada del texto no sólo consigue la ansiada liberación, sino destruir en sus gérmenes el proyectado centro blanco 9. P4AR; hace posible una liquidación respetable, a estilo Capablanca, sin ser esto un defecto para las negras, sino una manifiesta ventaja, pues al diluirse la apertura, son ellas las que se apropian la iniciativa, más o menos pronunciada, en todos los casos.

La contestación a 8... P4D; con 9. C5CD? carece de color y produce desventaja después de 9... AXA; 10. PXA (no 10. CXP? A5A; 11. CXT, A3R; 12. PXP, AXP; 13. P4A, A3R, costando una pieza), D4R; y la situación de esta dama, en tan excelente escaque, unido a que reduce al caballo blanco avanzado a un papel de vanas esperanzas, dan probada ventaja al negro.

Varias partidas jugadas en estos dos últimos años nos mostrarán algunas variantes que siguen después de 8... P4D, posición a la que se llegó en todas las partidas que siguen, por el mismo orden dado ya. (Pártase del diagrama.)

La partida CASAS-FUENTES, del Torneo del Pilar, Zaragoza, 1942, continuó así: 9. CXC, DXC; 10. PXP, CXP; 11. AXA, DXA; 12. CD2D, C5A; 13. C4R, CXA+ (esto no es lo mejor, sino D3C); 14. DXC, D3A; 15. TR1R, A4A, etc., partida que terminó en tablas en la jugada 58.

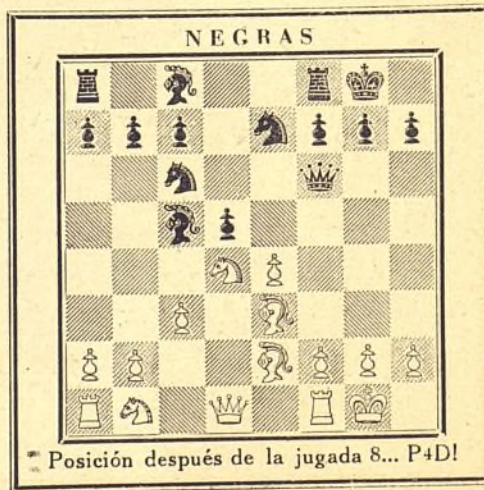
La partida RICO-FUENTES, de las semifinales del Campeonato de España, año 1944, siguió así: 9. CXC, DXC; 10. PXP,

CXP; 11. AXA, DXA; 12. A3A (ésta parece mejor continuación que la partida anterior), A3R; 13. C2D, TD1D; 14. C3C, D3C; 15. D4D, DXD (era necesario impedir 16. C5A); 16. CXD; y las negras, que habían conseguido ventaja, después de continuar con 16... A1A; 17. TR1R, P4AD; 18. C3C, P3CD, la malgastaron posteriormente y sólo ganaron la partida—que era tablas—cuando Rico, por necesitar el punto para clasificarse, se lanzó a una ofensiva desenfrenada.

La partida CASAS-FUENTES, de la final del Campeonato de España 1944, tuvo esta continuación: 9. CXC, DXC; 10. AXA, DXA; 11. C2D, PXP; 12. CXP, D3C; 13. D3C, A3R!; 14. DXD, PTXD; 15. P3TD; y las blancas, por adoptar la línea del cambio de damas perdiendo tiempos, llevan una partida muy inferior, pues la simple continuación 15... TR1D; 16. TR1D, A6C!, seguido en su caso de P4AR, dan una posición muy ventajosa a las negras.

Ha podido observarse que en las tres partidas que acabamos de exponer, las negras han resuelto a satisfacción el problema de su liberación, aunque la iniciativa que en todos los casos han conseguido, apenas sea perceptible. Lo cual expresa que actualmente es el blanco el que debe variar el plan de la apertura.

Para terminar, añadiremos que la otra opción o novedad nos la ofrece esta otra línea: 9. CXC, DXC; 10. AXA, DXA; 11. P5R, C3AD!; 12. A3A, A3R; 13. T1R, TD1D; y las blancas, peor desarrolladas, deberán prestar mucho cuidado al rompimiento 14... P5D; 15. AXC, PXP, etcétera, que abriría nuevas líneas de penetración para las negras.



AJEDREZ COMBINATIVO

EL ATAQUE DIRECTO SOBRE EL ENROQUE

DIAGRAMA



Gambito Evans rehusado. Blancas, Macdonell, y negras, Boden.
1, P4R, P4R; 2, C3AR, C3AD; 3, A4A, A4A; 4, P4CD, A3CD; 5, 0-0, P3D; 6, P3TR, C3A; 7,

P3D, 0-0; 8, C3A, P3TR; 9, A3R, CXPQ; 10, C2R, C3AD; 11, C3CR, P4D; 12, A5CD, PXP; 13, AXC, PXA; 14, CRXP, PXP; 15, PXP, DIR? Parece mejor 15... P4AD. 16, AXA, PAXA; 17, P4A, C4D?; 18, D5T1, P3AR; 19, C6CR, D6R+; 20, R2T, TIDD; 21, TRIR DXI D?; 22, TDID, D7AD; 23, C7R+, R1T; 24, D7A, AXP.

Los espectadores que contemplaban la partida declararon que las blancas estaban perdidas, pero Macdonell demostró que ellas ganaban de la manera siguiente:

25, T2R, DXT1D; 26, C5T, T1CR; 27, CXT, TXC; 28, T8R, y mate en pocas jugadas. Los ajedrecistas ingleses se entusiasmaron tanto con esta bella terminación que le dieron el nombre del célebre Diamante Indio, de la corona real, llamándole Koh-i noor del ajedrez.

Solución al problema que no pudo resolver el diablo

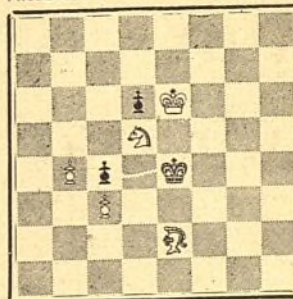
Solución al problema número 1.—Este problema del notable maestro argentino Viaña es una original ejemplificación de la capacidad de la composición ajedrecística para servir las ideas temáticas más abstractas. Se basa en un sueño durante el cual el problemista queda engañado por el diablo, en forma semejante al pacto con que Mefistófeles sedujo a Fausto; pacto adobado aquí con la picardía de que Luzbel, para excitar el amor propio del compositor, se comprometió de plus a resolver instantáneamente a la expiación del plazo el problema de ajedrez más difícil que quisiera proponerle. La víspera del día fatal, ¡qué apuro, ché!, Viaña, acongojado, llama en su auxilio a sus más ilustres colegas argentinos, Lynch, Illa y Ellerman son requeridos ansiosamente para imaginar algo *introuvable*, una especie de piedra filosofal ajedrecista. Pero el dictamen de estos pontífices es desconsolador: "No encontramos remedio; para este tipo no hay imposibles intelectuales, y cualquiera que sea el problema lo resolverá en el acto."

Por ello, cuando al presentarse el Maligno al vencimiento del plazo, el problemista se sienta ante el tablero desesperanzado y ve casi segura su pérdida. Pero, como supremo recurso, eleva al Cielo una ferviente plegaria de arrepentimiento y de fe. Tiene entonces la visión del signo divino de la Redención con la divisa "In hoc signo vincis", que guió a los ejércitos de Constantino—y lema con el que se publicó por vez primera esta bella composición—, e inmediatamente coloca, inspirado, las fichas en la forma de cruz que expone el diagrama, cuya solución es 1. R7R, con la que se mantiene y perfecciona el signo salvador. Lucifer frunció el ceño comprendiendo la jugarreta, y no pudo materialmente realizar el mate, como fijaba la apuesta, por impedirse un poder invencibles; así que, renunciando a su presa, desapareció.

Además del interés emotivo que despiertan siempre los desarrollos de este tema esencialmente cristiano, de la salvación, ya al borde del abismo, de un alma contrita, tema clásico en el teatro y la novela, pero hasta aquí inédito en ajedrez, pueden apreciarse en esta ingeniosa composición valores técnicos de mérito, como, por no citar más los de rey negro centralizado y con escapes libres en los cuatro cuadrantes hacia casillas que aparecen muy difíciles de controlar oportunamente.

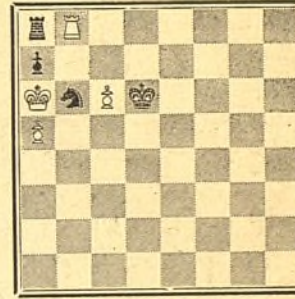
En los problemas que insertamos ahora, la originalidad campea en su concepción. Así, tenemos el núm. 4, compuesto en el siglo pasado, cuya solución hace sonreír. La solución del quinto problema es un tema eterno en el ajedrez; no se puede decir más. Y en cuanto al autor del núm. 6, es un joven que reúne condiciones especiales para este ramo del ajedrez, por lo que se lo recomendamos a la S. E. P. A. (Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez), en la seguridad que obtienen con su adquisición una buena promesa.

PROBLEMA 4 M. d'Orville



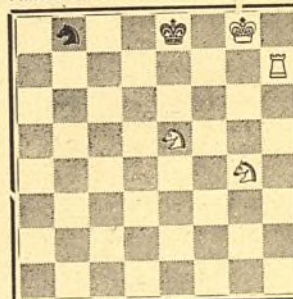
Mate en dos jugadas

FINAL 4 F. Lazard, Paris



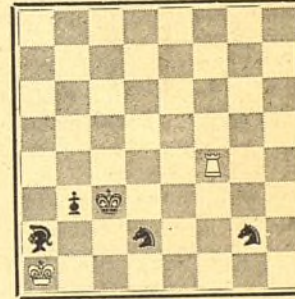
Blancas juegan y ganan

PROBLEMA 5 Alfredo de Musset



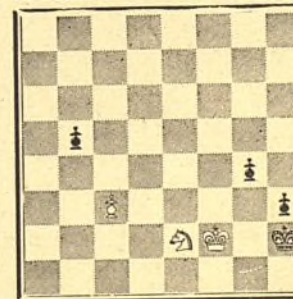
Mate en tres jugadas

FINAL 5 J. Berge



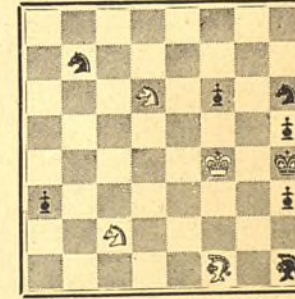
Blancas juegan y hacen tablas

PROBLEMA 6 José Luis Tudela



Blancas.-Mate en siete jugadas

FINAL 6 Paul Henaecker



Blancas juegan y hacen tablas

La solución de estos problemas en el próximo número



Hay que huir de la rigidez de conceptos

LA REHABILITACION DE UN JUEGO

II

ES preciso proclamar, antes de entrar en materia, que en el poker no existe más que una "técnica" fundamental, y esta es: ¡suerte, suerte y suerte! Unas veces vemos que durante toda una partida se suceden las buenas jugadas casi sin interrupción y que parece que tenemos en nuestras manos la varita mágica que embruja las cartas. Otras, por el contrario, transcurren horas enteras sin que nos haya sido posible ganar una sola vez y sin haber podido reunir más de una pareja. Contra esto no hay nada que hacer, sino aceptar fatalmente el éxito o el fracaso. Mas, sin embargo, no es corriente que, constantemente se produzcan tardes arrolladoras en uno u otro sentido, ya que lo normal es que la suerte se compense y equilibre, existiendo en una misma partida su rato bueno y su período desgraciado. Desde luego, todos sabemos y, por lo tanto, sería pueril tratar de descubrirlo ahora, que el poker es un juego exclusivamente de intuición. La técnica del mismo es simple y rudimentaria y se aprende rapidísimamente. La experiencia y la captación de los matices que nos hacen llegar a su dominio es un proceso ya más lento y complicado. Siendo, como es, un juego eminentemente psicológico, para el cual son precisas determinadas condiciones personales de observación y agudeza, es necesario llegar a poseerlas para conseguir el dominio y la soltura suficientes. Hay que huir, pues, de toda rigidez de conceptos. Existen, por esta razón, muchas personas que, después de perder un encuentro desgraciado, hacen el siguiente comentario: "¡Estaba casi seguro de perder, pero no he tenido más remedio que aceptar tal envite porque tenía full!" Esto no puede ser nunca razón suficiente para el jugador fino. Siendo, como antes hemos dicho, un juego absolutamente intuitivo, será experto jugador el que deje de aceptar determinada apuesta, aunque tenga en su mano una jugada alta, si es que piensa o cree que el contrario, en ese momento, la tiene mayor. Otras veces deben, sin embargo, admitirse cantidades importantes con mínimas jugadas cuando se piensa también que los

adversarios han fracasado en la consecución de sus proyectos iniciales y tratan de "farolear" para defenderse. En suma, es buen jugador, a nuestro juicio, el que sabe "tirarse" a tiempo con jugada alta y el que sabe aceptar también importantes envites con una simple pareja. En el poker no hay nada obligatorio. Debe especularse únicamente sobre la observación de los contrarios, captando su temperamento y sus reacciones, con objeto de poder tener algún elemento de juicio. Y esto está fuera de toda regla.

Y ya que hablamos de reglas, nos atrevemos a insinuar una, al afirmar que se debe entrar siempre con jugada suficiente. Entendemos por tal las parejas de ases o reyes y las dobles parejas de figuras. La razón es la siguiente: Si habitualmente realizamos entradas con parejas simples o dobles, pero pequeñas, únicamente tenemos ocasión de ganar en el caso que los contrarios no hayan ligado, y aun así, entrar en competencia con los que tuvieren las parejas mayores. Es, por lo tanto, muy difícil que, sin recurrir al remedio heroico del "farol", podamos aspirar a ganar plácidamente la jugada. Y esta sucesión constante de pérdidas parciales, con tan poca probabilidad de éxito, se acusa muy marcadamente en el resultado económico final de la partida. Cierto es que, repetimos una vez más, cuando se está de suerte, cualquier entrada que se realice se completa con éxito sorprendente en el descarte; pero esto constituye, sin duda, un caso aislado que es preciso no aceptar como norma general, si es que queremos emplear una táctica "elástica" que nos permita conservar las fuerzas, para poderlas emplear con éxito en un momento de debilidad del contrario.

(Continuará.)

IGNACIO SANCHO

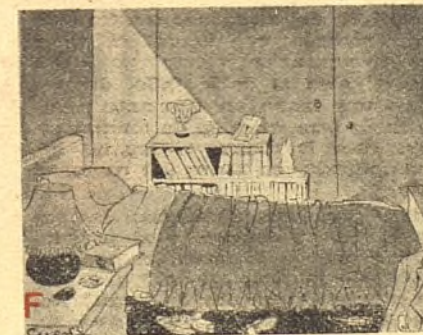
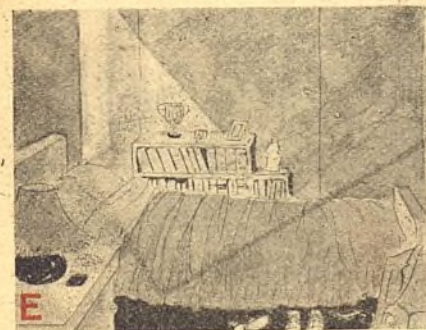
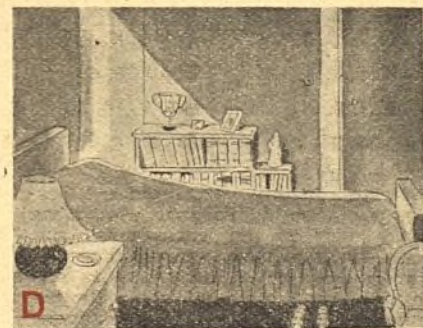
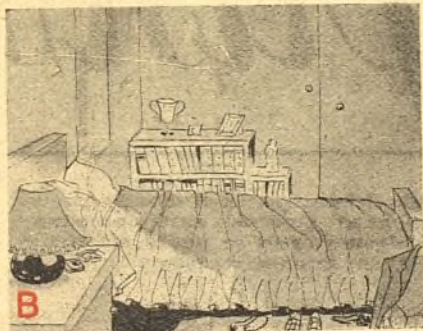
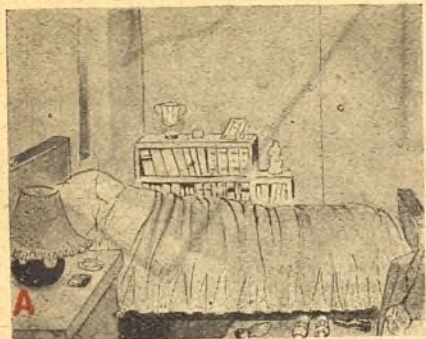
En breve contará Madrid con una nueva y suntuosa librería

EDITORIAL MAGISTERIO ESPAÑOL

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

PLAZA DEL ANGEL, NUMERO 3
MADRID

ANDANZAS DEL HOMBRE INVISIBLE



El Problema a resolver es doble: Primero hay que hallar el orden lógico que deben llevar los grabados, y después descubrir lo que hizo el Hombre invisible.

Pitagoricismos

LA EDAD DE LAS MUJERES

S I Pitágoras hubiese sabido, el misterio que resolvía, tal vez hubiérase guardado la fórmula. Pero un sabio la transmitió a nuestros días, y ahora DON PAPIRO le enseña a usted la manera inequívoca de averiguar la edad cierta de su cuñada, de su suegra, de una "buena amiga", etc., etc.

Es muy sencillo. Usted le dice que escriba unos cuantos números, dándole su palabra de honor de que las cuentas que haga permanecerán totalmente secretas. Y una vez con lápiz y papel en mano, empiece a pedirla:

- 1.º El número del pie que calza.
- 2.º Que lo multiplique por 2.
- 3.º Que a la cifra resultante le añada 5.
- 4.º Que su total lo multiplique por 50.
- 5.º Que al resumen le reste la cifra del año en que nació.
- 6.º Entonces pídale usted la cifra total arrojada.
- 7.º A esta cifra usted le suma mentalmente la "constante" 1.693.
- 8.º El resultado total y absoluto, que tendrá cuatro números, descompuesto en dos cifras, serán: las de la izquierda, el número del pie que calza, y las dos de la derecha, el número de años que tiene.

Ejemplo práctico:

Su cuñada, o su etc., apunta en un papel:

37	Número de pie que calza.
2	Multiplificado por 2.
<hr style="width: 20%; margin-left: 0;"/>		
74	Se suma 5.
5	
<hr style="width: 20%; margin-left: 0;"/>		
79	Multiplificado por 50.
50	
<hr style="width: 20%; margin-left: 0;"/>		
3950	Resta la cifra del año en que nació.
1912	
<hr style="width: 20%; margin-left: 0;"/>		
2038	Constante obligatoria secreta.
1693	
<hr style="width: 20%; margin-left: 0;"/>		
37/31		

Resumen:

Su cuñada, o su etc., tiene 37 de zapato y 31 años de edad. Después de esto, el enigma de la edad ya no existe.

Los impases

A un buen aficionado le preguntaron qué era necesario para jugar correctamente al bridge, y respondió: "Tener una buena memoria y saber hacer los impases." Esta respuesta que, con un poco de buena voluntad, podemos estimar exacta, nos señala dos puntos esenciales del bridge: la memoria y los impases.

La memoria es un don de la naturaleza, no la podemos crear; por el contrario, de los impases se puede asegurar que, conociendo sus reglas, es un problema de los más sencillos del bridge.

Antes de entrar de lleno en el problema y meternos, por tanto, en el terrible laberinto "del cálculo de probabilidades", es necesario hablar un poco de las consideraciones que serán necesarias examinar, para mayor aportación de datos y a fin de una constitución completa del problema en cuestión.

El cálculo de probabilidades nos dirá, en todo momento, de qué tenemos probabilidades, si de cumplir el impase o no; pero para que nos baste ese solo dato para resolver el problema, es necesario que no encontremos ningún factor más que analizar, es decir, que los contrarios no hayan subastado, que las cartas inastadas no nos indiquen nada, etc.; entonces sí que tendremos que resolver sólo por probabilidades.

Suponemos, por el contrario, que poseemos información, por lo que un contrario haya subastado, lo que implica, naturalmente, que tengamos que suponer en su mano ciertos honores y un mínimo del palo marcado, y si a eso unimos el que nosotros podamos retrazar el hacer el impase hasta la quinta o sexta jugada, podemos formarnos una idea bastante vez de la distribución y colocación de cartas, e incluso, en algunos casos, cambiar la incertidumbre del impase por la certeza.

La primera pregunta que se debe hacer un jugador es ésta: ¿Es necesario el impase para cumplir el contrato?, pues si no fuera necesario, y perdiéndolo, habría peligro de no cumplir el contrato, desde luego no debe intentarse. Esta regla básica no debe olvidarse.

En la mayoría de los casos, el decidirse o no a hacer un impase será para intentar hacer una baza de más, para jugar el contrato de una manera o de otra o para ver desde qué mano se va a intentar, si desde la nuestra o

desde la del muerto, en el caso de que en ambas manos poseamos cartas maestras.

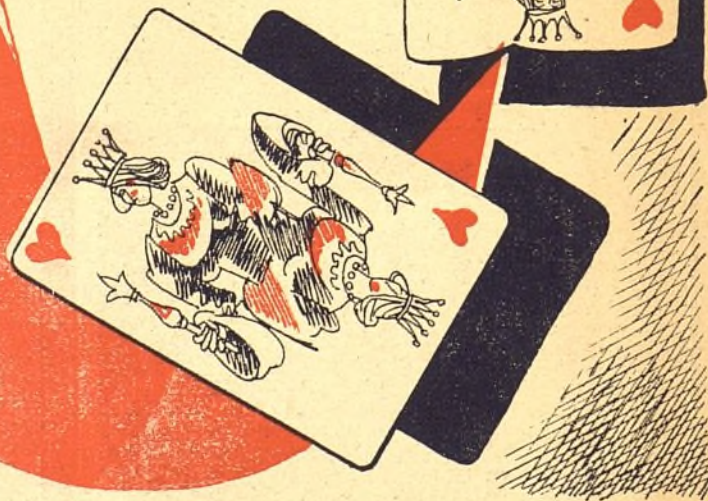
En algunos casos se puede prescindir del impase; veamos un ejemplo:

	♠ - 10. 2.		♠ - 6. 4.
O.	♥ - 10. 9. 8. 5.	E.	♥ - Q. J. 2.
	♦ - 9. 7. 6.		♦ - Q. 5. 4. 2.
	♣ - Q. J. 5. 2.		♣ - 10. 9. 8. 7.
	♠ - Q. 8. 5. 3.		♠ - A. K. J. 9. 7.
N.	♥ - K. 7. 3.	S.	♥ - A. 6. 4.
	♦ - K. J. 8.		♦ - A. 10. 3.
	♣ - A. 6. 3.		♣ - K. 4.

Sur-Norte juegan seis picos. Oeste ataca de ocho de corazón. Sur tiene una baza perdida en corazón y, por tanto, no puede perder otra en diamantes. Puede intentar el impase a la dama de diamantes en cualquiera de las dos manos. Sin embargo, en esta jugada se puede evitar el tener que hacer el impase. Veamos cómo. Toma el Sur la baza de picos en su mano con el A da dos arrastres y quita triunfos, hace A y K de trébol, falla el tercer trébol y hace el K de corazones, entregando el tercer corazón, con lo que obliga a salir a los contrarios, y como no tienen triunfo, o salen al doble fallo, descartando en una mano un diamante y fallando en la otra, o salen de diamantes en cuyo caso le dieron el impase hecho, cumpliendo, en todos los casos, el contrato.

Cuántos jugadores abandonan las reglas y hacen un impase, y al preguntales por qué lo hicieron, responden: "He seguido mi inspiración!" ¿Es permitido esto, en buena ley de juego, no, porque seguramente ese jugador ha acertado alguna vez y se cree infalible, y, por tanto, no presta la atención conveniente a lo que el cálculo de probabilidades dice ni a las observaciones de tipo fundamental que se obtienen, pues

Iniciamos en el número de hoy una serie de artículos sobre temas tan interesantes como son los impases, y en los que se estudiará la aridez del cálculo de probabilidades, con el mínimo de esfuerzo matemático por parte del lector; de tal manera que se pueda seguir nuestras explicaciones a pesar de que sus aficiones por los números sean casi rudimentarias.



si se basase en ellas, su inspiración no sería tal inspiración, sino, por el contrario, deducción. La inspiración sólo es permitida en el caso de duda.—A. SAINT SPUIT.

Bridge

ANÉCDOTAS DEL BRIDGE

Comentando una partida de Bridge oímos que X perdió tres diamantes, pero que ganó un corazón, y citaban a un muerto. No será que se habrán equivocado y están hablando de una novela policíaca.

* * *

Un jugador mediano se aventuró a contratar una bola a corazones, y más por impaciencia de los contrarios que por habilidad suya y naipes suficientes, la cumplió.

Al terminar, exclamó: «¡Para hacer estos siete corazones hay que tener mucho corazón!» Conforme por todos estilos.

Problema de Bridge

♠ - Q. J. 6. 2.

♥ - A. 5. 2.

♦ - 9. 8. 6. 5. 4.

♣ - A.

♠ - 10. 8. 7. 4.

♥ - K. Q. J. 10.

♦ - K. 3.

♣ - 8. 7. 4.

	N.	
O.		E.
	S.	

♠ -

♥ - 9. 8. 7. 6. 3.

♦ - J. 10. 7. 2.

♣ - 10. 9. 6. 2.

♠ - A. K. 9. 5. 3.

♥ - 4.

♦ - A. Q.

♣ - K. Q. J. 5. 3.

Sur juega 7 picos. Oeste ataca de K de ♥

EL ESPALDARAZO A "LOS NULOS"

El nulo comunica al juego de bridge la vida, la alegría, el interés, el carácter deportivo y la lucha de que carecía el bridge clásico y antiguo.

Nuestro carácter y nuestra manera de ser nos impone el tomar parte en el desarrollo



de los hechos; no aceptamos permanecer ausentes de la subasta por la fortuna de un reparto favorable a nuestros adversarios. Con la adopción del nulo como sexta marca del bridge, se acabaron esas situaciones tristes en las que los compañeros se tenían que limitar a presenciar, con cara dolorosa e inexpressiva, toda clase de informes, marcas convencionales, marcas interrogativas, etc., sin una intervención, sin un obstáculo, con la monótona repetición de la palabra "paso", hasta que los afortunados en un reparto se convencían, satisfactoria e impunemente, de la posibilidad de la bola o semibola; con el nulo se interrumpe el pacífico diálogo de los compañeros; con el nulo tienen voz y voto los desafortunados.

El nulo es la jugada más difícil del bridge,

ya que, tanto en la subasta como en el desarrollo del juego, tiene modalidades y características propias; su intervención ha de ser oportuna y limitada a un mínimo sacrificio o a conseguir que los contrarios entren en la zona de las multas; el valor, sólo relativo, de las cartas menores, hace incierto el resultado del juego, hasta el punto de que un jugador puede no tener baza y hacerlas todas su compañero. Es preciso observar y recordar el número y categoría de las cartas de cada palo que van jugándose, deducir de la subasta y de las diversas salidas la distribución probable del reparto y tener cuidado de no proporcionar descartes a los contrarios.

Ahora bien, el ciego nullista, el jugador que sube y sigue marcando nulos para impedir que los adversarios jueguen una bola, aunque ello le cueste muchas multas contradas; el jugador que desprecia el importe del tanto, el que no sabe utilizar el nulo como tal y verdadera sexta marca del bridge, ése es el mayor enemigo del nulo, ya que convierte en "negativa" y "antipática" una marca de razonada y simpática defensa.

Los antiguos bridgistas anglosajones muestran resistencia para admitir el nulo; no queremos creer sea por las dificultades que presenta, ya que ellas hacen mucho más interesante el simpático y caballeroso juego. Los buenos jugadores del bridge antiguo notan, y

cómo no, la falta de una defensa e intervención apropiadas, y para hacer amena la subasta emplean "los falsos", las mal llamadas marcas psicológicas, etc., y es ¡que les falta el nulo!

Podíamos preguntar: ¿Por qué los que admiten convenios tan artificiosos como marcar "dos tréboles" sin tener cartas de ese palo, los que doblan tan sólo para pedir marca, los que usan las "marcas interrogativas" etcétera, por qué rechazan una marca tan noble y sincera, que siempre quien la marca



debe tenerla? Y no arguyan ni teman que el nulo eche a tierra los buenos y valiosos convenios y marcas universalmente aceptadas; al contrario, las completa y simplifica con matices que sin el nulo carecen de adecuada expresión en la subasta.

Demos, pues, al nulo el espaldarazo de caballero y estemos todos muy orgullosos de nuestra sexta marca del bridge español.

UN SINTRIUNFO

LOS QUE TIENEN DINERO SE VAN MARCHANDO FUERA

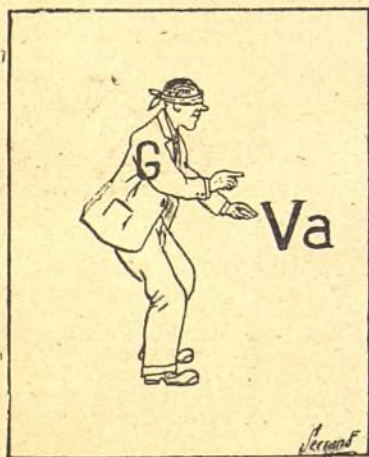


NOTA

¿CÓMO LO MATÓ?



¿CÓMO SE LLAMA?



UN ENREDO DE FAMILIA

En un automóvil de cuatro plazas van Juan, Laura, Antonio y Petra.

Se trata de conocer cómo están sentados en el coche y sus relaciones de parentesco.

Como datos le diremos:

1.º El yerno de Petra conduce el coche.—2.º Juan está sentado al lado de la nuera de Petra.—3.º Antonio está al lado de la cuñada de Laura.—4.º Laura está al lado del yerno de Antonio.—5.º Petra está sentada al lado del cuñado de Juan.—6.º La hermana de Juan está sentada detrás de Juan, que está sentado al volante.

Y, ahora, respóndanos a las siguientes preguntas:

A) ¿Cuál es el nombre de la

hija de Antonio?—B) ¿Cuál es el nombre de la hermana de Juan? C) ¿Cuál es el nombre de la nuera de Petra?—D) ¿Cuál es el



nombre de la nuera de Laura?—E) ¿Cuál es la colocación de los cuatro en el automóvil?—F) ¿Qué relación de parentesco tienen entre todos ellos?

(Las soluciones en el número próximo.)

EQUILIBRIO DE UN PLATO

¿Quiere usted presumir en sociedad? ¿Quiere hacer más amena la espera de la sopa? ¿Quiere distraerse mientras monta en bicicleta? Pues practique este curioso experimento hasta lograr dominarlo a la perfección. Las instrucciones son muy sencillas:

1.º Mande a la cocinera a algún recado, y entonces entre en la cocina y tome un frasco de cuello grueso, o un vaso, un cucharón, un plato y una rasera.

2.º Coloque el borde del plato en la extremidad del cucharón. Procure interponer entre ambos un trozo de papel de lija o una rodaja de corcho para evitar que el plato resbale.

3.º Mientras con la mano izquierda coloca el otro borde del plato sobre la boca del frasco, o del vaso, con la derecha cuelgue la rasera del cucharón,

4.º Su pulso entra ya en funciones.

5.º Devuelva a la cocina, antes



de que regrese la cocinera, el frasco, el cucharón y la rasera. Lo que haya quedado del plato es mejor que lo tire sin que nadie le vea.

LOGOGRIFO DIABOLICO

CRUCIGRAMA DE SUMAS

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
A	a	b	c	d		a	d	e		a	b
L											
LL	f	c	d	a		b	h	l	b	s	d
LL											
M	k	t	m		i	m	c		a	d	
M											
N	r	b	s	o	k	m	d		g		r
N											
O	d	a	f	d	k	m	dm		r	p	t
O											
P	h	i	c	b		o	k	d			
P											

Este problema consta de tres partes, combinadas de tal forma que es preciso resolver las tres para hallar la solución.

La primera es un crucigrama de números, por lo que damos las sumas en lugar de los significados.

En la segunda parte hay que sustituir los números por letras para obtener la solución de las definiciones.

Una vez resuelta esta operación, debe sustituirse, en el crucigrama, cada número por su letra correspondiente, y así obtendremos la clave para hallar el misterio que encierra la tercera parte.

PRIMERA PARTE

SUMAS PARCIALES

Verticales. — A-43. — B-37. — C-57. — D-17-15. — E-25. F-50. — G-55. — H-7-7. — I-12. — J-23-10. — K-9-6.

Horizontales. — L=18-12-3. — LL=36-37. — M=36-25-8. N=60-5-4. — O=63-16. — P=26-24.

SEGUNDA PARTE

7. 8. 2. 11. 7. 15. 7. 13.=Estar próxima a suceder una cosa. 14. 13. 7. 11. 7. 16. 7.=Fruta. — 3. 6. 2. 13. 12. 9.=En sentido figurado, asilo, amparo o refugio. — 4. 10. 8. 10. 9.=Mono. — 8. 9. 15. 9.=Sitio o paraje donde los ríos tienen más profundidad. 1. 7. 13.=En sentido figurado, casa propia u hogar.—5. 9.

TERCERA PARTE

Es de ámbar no aire i por Dios no plaspéis ríos.

(La solución en el número próximo.)

¿TEME USTED AL
DOLOR DE CABEZA?
PUES RESUÉLVANOS ESTA PREGUNTA



Un señor que no tiene hermanos, al ver una fotografía dice:

El padre del señor del retrato es el hijo de mi padre.

¿Quién es el señor del retrato?

(Solución en la página 26.)

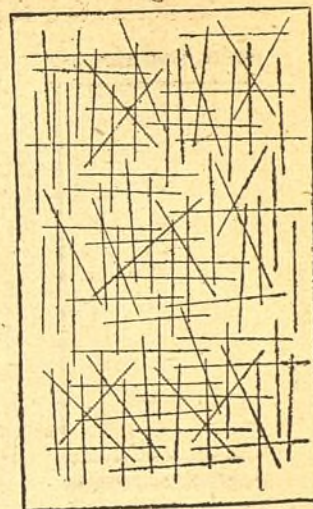
SÓLO HABÍA
DOS VASIJAS



Sólo disponemos de dos vasijas; una de 3 litros y otra de 5, y queremos obtener 4 litros. ¿Qué operaciones tenemos que realizar?

(Solución en el próximo número.)

IVISTA Y AL DIBUJO!



He aquí un problema cuya resolución sólo depende de la vista. Se trata de señalar entre todas estas rayas cuál es la mayor y cuál la más pequeña. Como observación, le diremos que es inútil servirse de prismáticos, telescopios o catalejos. La vista es la que trabaja, señor.

(Solución en el próximo número.)

DOBLE ACROSTICO

Definiciones: 1.^a Regalado.—2.^a Entrar.—3.^a Actor cómico de teatro contemporáneo.—4.^a Adverbio.—5.^a Ver.—6.^a Elemento fundamental.—7.^a (al revés) Aumentar.—8.^a (al revés) Ligero.—9.^a Enrede.—10.^a Aparato de puntería.—11.^a Ser.—12.^a Divertirse.—13.^a Interjección.—14.^a Entregue.—15.^a (al revés) Deseche.—16.^a Nombre de mujer.

Leídas las iniciales empezando por la primera y terminando por la última, y las terminaciones empezando por la última y terminando por la primera, se leerá un conocido refrán.

(Solución en el próximo número.)

¿CUALES SON?

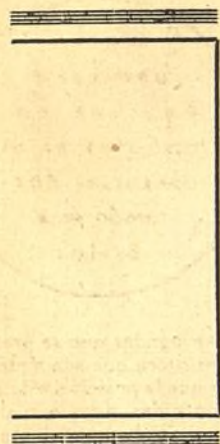
Un jugador de dominó dice a su compañero:

—Me quedan cuatro fichas, todas del mismo valor. Multiplicando entre sí sus mitades menores se obtiene el valor de cualquiera de ellas.

Suponemos que el compañero y usted averiguarán sin dificultad qué cuatro fichas son.

(Solución en el próximo número.)

"Carnaval de Venecia"



CEDACEROS, 3

Ficheros y Barajas para
BRIDGE y POKER

Ajedrez y Mah-Jongg. Toda
clase de juegos. Cubiletes
y dados para Poker

Artículos de regalo para se-
ñora y caballero. Camisería.

SERVIMOS PEDIDOS A PROVINCIAS

El Restaurante ZALAMEA

Recuerda a los señores viajeros que, con motivo de las próximas fiestas, lleguen a Madrid, la excelencia de su cocina, netamente española.

Y si a esto se añade el precio del cubierto, francamente económico, de

12,50 ptas.

(todo incluido), no nos cabe duda que usted se llevará un buen recuerdo de nosotros y de Madrid.

Restaurante ZALAMEA

MARQUES DE LEGANES, 7

(Junto a Ancha de San Bernardo y Avenida José Antonio)

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 VIA)

FABRICA DE GABARDINAS

CONFECCIONADAS Y A MEDIDA

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

MENENDEZ FRANCO
FUENCARRAL, 17, ENTRESUELO

R.E.X.

Bar Americano
Restaurante selecto

Tiene el gusto de ofrecerle sus servicios
y los de cocteletería y lunches a domicilio

Siempre a su disposición:

Raimundo Galiano

Marqués de Cubas, 5 - Telef. 12621 - Madrid

BILLAR

EL JUEGO DE LA SERIE

Un jugador de mediana fuerza no se dedica solamente a hacer la carambola, sino que su ambición le lleva más lejos, quiere tener las bolas muy juntas y que su próxima posición sea fácil. Esto es lo que se llama jugar la serie.

Tener las bolas juntas y en buena posición, lo ideal del juego del billar, presenta enormes y múltiples dificultades que hay que vencer por medio de un conocimiento completo del juego y una ejecución perfecta, lo que constituye la belleza del billar.

Quando las bolas se tocan, sin duda alguna lo hacen porque cansadas de tanto golpearse hicieron las paces y se dan un beso.

Jugar una carambola es una cosa mecánica, jugar una serie constituye un arte.

Distinguimos dos métodos de jugar la serie, que son:

1.º Hacer cada carambola de tal manera

que la jugada siguiente no tenga mala posición, que se dice «no perder bola».

2.º Hacer la carambola buscando y realizando la serie de la línea si se juega al cuadro o la serie americana si se juega a libre. Este es el método científico.

La serie americana, para ejecutarla, requiere, además de un conocimiento profundo de ella, un entrenamiento constante, estar en dedos, lo que los

franceses titulan "doigté", y entonces el jugador es capaz de hacer carambolas indefinidamente, lo que acaba cansando tanto al jugador como a los espectadores, por la monotonía que produce el ver jugar, "al parecer", siempre la misma carambola. Por esta razón se buscó la eliminación de la serie americana y nació el juego al cuadro, que trajo como consecuencia la serie de la línea, hija de la americana, la cual se juega a una distancia grande de la banda. En esta serie, las dificultades son insuperables, las tacadas no son grandes; se restableció el equilibrio entre la técnica y la dificultad.

La posición ideal de la serie americana viene indicada en el diagrama (B) con esta posición, y con unos brazos como los de Domingo o Butron podemos "fabricar" a lo mejor una tacada de mil carambolas.

El diagrama (A) nos enseña algunas de las jugadas que se presentan en la serie americana. Algunos eruditos de billar dicen que son siete posiciones; yo, más modesto, me conformo con decir que la posición sólo es una; las otras seis son situaciones de enmienda, producidas porque cualquiera de las tres bolas ha abandonado su posición ideal, bien adelantando o atrasando respecto a las otras dos, o bien porque se acercó o se separó demasiado de la banda.

A. ZURBANO

Hacer una serie de cien carambolas es alcanzar el doctorado en el billar

El color rojo del min-go proviene del rubor que le produce el que nadie quiera jugar con ella

CAMPEONATOS DE LA REGION CENTRO

Dentro de breves días darán comienzo los campeonatos sociales de todas las categorías. Las pruebas comenzarán por las categorías inferiores para dar oportunidad a los participantes a intervenir en las superiores.

Para que los aficionados sepan qué clasificación les corresponde, damos a continuación el cuadro oficial:

LIBRE

CATEGORÍA	PROMEDIO	DISTANCIA
1.ª	20 en adelante	500 carambolas
2.ª	12 a 20	400 »
3.ª	7 a 12	300 »
4.ª	4 a 7	200 »
5.ª	2 a 4	150 »
6.ª	0 a 2	75 »

CUADRO 45-2

CATEGORÍA	PROMEDIO	DISTANCIA
1.ª	12 en adelante	400 carambolas
2.ª	7 a 12	300 »
3.ª	4 a 7	200 »
4.ª	2 a 4	100 »

TRES BANDAS

CATEGORÍA	PROMEDIO	DISTANCIA
1.ª	0,50 en adelante	50 carambolas
2.ª	0,35 a 0,50	40 »
3.ª	0,20 a 0,35	30 »

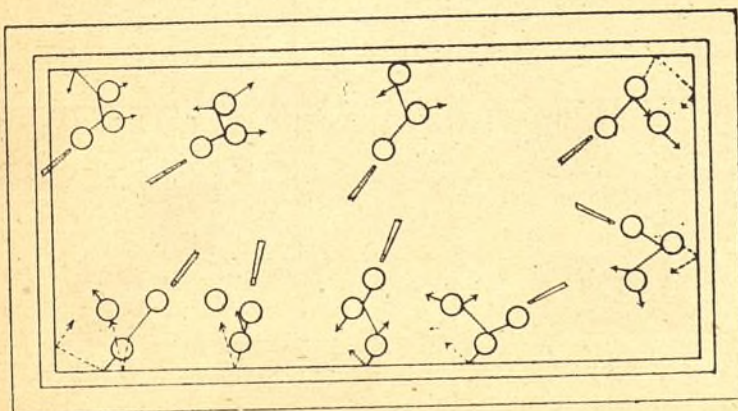


Diagrama A

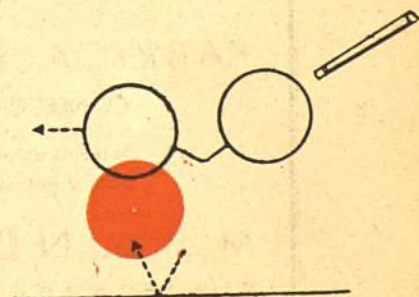
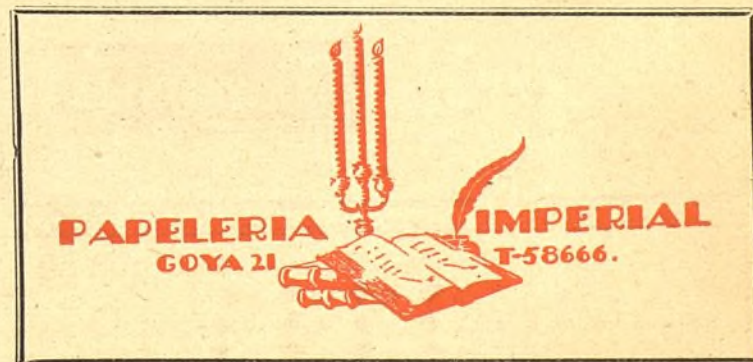


Diagrama B

A	16 28 128 159 149	{ Tizón.	R	40 2 157 147 30 170 125	{ Que puede borrarse o se borra fácilmente.
B	139 33 6 88 56 144	{ Al revés y en sentido figurado, afecto de ira, rencor u otro mal sentimiento.	RR	23 112 141 122 84 14	{ En Poesía, no vengado o castigado.
C	64 39 48 4 130 133 116	{ Dícese de ciertos herejes del siglo IV, que seguían las doctrinas de Audio.	S	166 101 98 45 20	{ Rodillo.
D	78 102 12 36 143 136 69 150 108	{ Ramas, hierba seca o cualquier otra cosa propia para encender el fuego.	T	24 91 74 62 116 71	{ Cada una de las partes a manera de ondas que sobresalen en el borde de una cosa; como la hoja de una planta o el intradós de un arco.
E	55 142 100 10 85	{ Haleche.	U	51 172 168 11	{ Interjección que se emplea para rechazar a persona o cosa que molesta, ofende o daña.
F	129 153 35 31 89 53	{ Falto de puntualidad y exactitud.	V	27 160 52 131 126 93	{ Pedazo de terreno que se distingue de los inmediatos por alguna calidad.
G	7 127 21 118 137 146 34 103 60	{ Cantidad que se lleva en un saco cuando no va lleno.	W	76 86 22 162 47	{ Mirabel.
H	35 87 95 25 120	{ En Marina, especie de aparejo con un solo motón.	X	8 151 32 109 96	{ Oquedad producida por la carcoma en las maderas.
I	165 113 94 63 68 152 82	{ Agregan, añaden.	Y	83 57 26 148 42	{ En inglés, ebúrneo, lo que está hecho de marfil.
J	43 158 105 13 132 97	{ Familiarmente, hombre de genio pausado y flemático.	Z	164 5 79 67 75 49	{ En acequias o canales, parte del talud comprendida entre el nivel ordinario del agua y la superficie del terreno.
K	73 17 1 167 81	{ Que se encuentra o pone delante de los ojos.	Z,	111 140 163 90 99	{ Interjección con que se denota vivo deseo de que suceda una cosa.
L	70 9 114 77 145	{ Tributo, impuesto, especialmente el que se pagaba por las mercancías.			
LL	37 134 59 154 46 104 171	{ Buque submarino.			
M	155 113 3 61 119 161 29	{ En inglés, tenería o curtiduría.			
N	19 121 15 138 58 107	{ Burlar.			
O	50 169 92 65	{ Armadura de la cama.			
P	41 117 80 44 18 115 135 124 54	{ Lazadilla que la hebra forma por sí sola al tiempo de coser, cuando el hilo está muy retorcido.			
Q	72 123 66 156 174 110	{ Especie de cantar dulce y melancólico que entonan los indios de algunos países de América Meridional.			

(La solución en el próximo número.)






ESTABLECIMIENTOS
DIAZ
DECORACION
PINTURA
PAPELES
PINTADOS
CARMEN 15 TEL. 1774



MANTEQUERIA
VINOS Y LICORES AL POR MAYOR

MONTEMAR

AYALA · 65
TELEFONO 55262

VINOS **Los Barañales**

SERVICIO A DOMICILIO



*Máquinas de sumar
y calcular*

A. QUILER Y VENTA

MATEO MARIN
Hortaleza, 30 :: Teléf. 14503

Suscríbase a «Don Papiro»

	S.	O.	N.	E.	
Solución al problema de Bridge n.º 2	1	3♥	K♥	4♥	A♥ ⁽¹⁾
	2	2♦	8♦	A♦	3♦
	3	A♥	3♥	J♥	Q♥
	4	3♣ ⁽²⁾	2♣	A♣	10♣
	5	K♣	4♣	5♣	J♣
	6	9♣ ⁽³⁾	6♣	8♥	Q♣

(1) Este supone la dama de corazón en mano de su compañero, y busca la siguiente puesta, dos bazas en corazón, una en triunfo y otra fallando diamantes, por la toma de A de corazón, para una vez que haga baza en triunfos darle al compañero mano en corazones y fallar un diamante.

(2) Sur vió la puesta proyectada por el Este y se libra de ella de la manera siguiente:

(3) Golpe en blanco, en que si Oeste no monta con carta superior al 9 de ♣ el Norte se marcha del corazón y ya el Este no puede dar la mano al Oeste y, por tanto, cumplen el contrato.

Si Oeste poseyese el 10 de ♣ Norte-Sur no podrían cumplir su contrato.

TRESILLO

MARCAS DE APERTURA LA ENTRADA

Vamos a suponer conocidas las reglas elementales en cuanto a valor de cada carta dentro de su color respectivo, sea o no triunfo; formación de la mesa, manera de barajar, cortar y distribuir los naipes, denominación de los jugadores, así como las relativas a la contabilidad, para llegar directamente a temas de más enjundia. Y comenzaremos por la cuestión fundamental, lo mismo en los juegos que en el conjunto de problemas en que actúa predominantemente la inteligencia, dentro del total de los que forman la vida humana, ya que ésta es esencialmente problemática: la cuestión se refiere a la acertada valoración de los medios disponibles en relación al fin perseguido. O sea que trataremos de aprender a valorar racionalmente los variadísimos tipos de lotes de nueve cartas que en la distribución preliminar se dan a cada jugador, pues es en función de ese previo juicio estimativo que forme cada cual, después de un examen atento de sus cartas, cómo tendrá que hacer cuando le llegue su turno la declaración de paso o juego y, en esta última afirmativa, determinar la marca, entre las tres que constituyen la subasta del tresillo—entrada, vuelta o solo—que convenga mejor en cada caso.

La variedad de estos lotes, sobre la que se teje luego la de los lances que va produciendo el carteo, es imponente, pues su número es el de las combinaciones novenarias, sin repetición, de cuarenta elementos, y que aplicando la conocida fórmula matemática, nos daría

$$40 \times 39 \times 38 \times 37 \times 36 \times 35 \times 34 \times 33 \times 32$$

$$1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5 \times 6 \times 7 \times 8 \times 9$$

que, salvo error operativo, nos proporciona el bonito número de 109,898,880. Esta cifra nos indica bien claramente que el tresillo dispone de un caudal inicial, para efectuar experiencias, muy decentito, y que tendremos que orientarnos en él mediante reglas prácticas sacadas de una experiencia relativamente pequeña, ya que el tresillo no es, como el bridge, un juego de enorme difusión internacional, sobre el que eminentes matemáticos han proyectado los rayos, algo misteriosos todavía, del cálculo de probabilidades, y prácticos concienzudos han catalogado inmensas cantidades de experiencias que suministran a las reglas una base estadística de racional eficiencia. Aquí tenemos que contentarnos con menos materiales científicamente ordenados; pero es

to es un encanto más de nuestro juego nacional, pues abre mayor campo a la audacia de exploraciones inéditas, a la inventiva, que es, como creadora, la más divina de las facultades de la inteligencia.

Empezando ya a cortar, diremos que para hacer una declaración de juego hay que contar con tres bazas seguras y una probable en la mano, esperando completar estos valores después del descarte. No obstante, suele entrarse con menos, pero cabe aconsejar como límites mínimos los siguientes:

- a) Con tres triunfos a palo corto:
1. Espada, mala, sota,
 2. Espada, mala, seis y un rey de fuera.
 3. Mala, basto, rey, o sea el estuche menor, y un rey.
- b) Con cuatro triunfos a palo corto:
4. Espada, mala, seis, tres.
 5. Mala, basto, cinco, cuatro y rey de fuera.
 6. Mala, basto, seis, cinco.
 7. Mala, rey, caballo, sota.

Todas éstas son entradas pequeñas y pueden hacerse no habiendo puesto en el plato, pues entonces lo más prudente sería pasar. Pero con un triunfo más, cualquiera de ellas, o un rey, ya sería bastante entrada.

Pueden señalarse como entradas posibles las que siguen:

- c) A palo corto:
8. Mala, basto, rey, cinco.
 9. Espada, basto, rey, cinco.
 10. Espada, mala, rey, cuatro.
 11. Espada, mala, siete, seis.
 12. Espada, basto, caballo, siete.
 13. Mala, basto, caballo, seis, cinco.
 14. Espada, basto, caballo, sota, siete.
 15. Mala, rey, caballo, sota, siete.
 16. Basto, rey, caballo, sota, siete.
 17. Mala, basto, siete, seis, cinco, cuatro.

Puede, en general, estimarse que un rey de fuera equivale a triunfo y a una baza probable.

- d) A palo largo:
18. Espada, mala, punto, cuatro.
 19. Mala, basto, punto, dos.
 20. Espada, basto, punto, tres.
 21. Espada, mala, rey, caballo.
 22. Espada, mala, rey, sota, tres.
 23. Espada, basto, rey, caballo, sota.
 24. Basto, punto, rey, caballo, sota.
 25. Mala, punto, rey, caballo, sota.
 26. Mala, basto, rey, caballo, tres.
 27. Mala, basto, sota, dos, tres, cinco.

Como se observa, en palo largo, por haber un triunfo más, para abrir es preciso contar con mejor juego que en palo corto.

Más adelante hablaremos de las entradas que tienen condiciones de solo y pueden jugarse como tal, caso de que nos pugnen o por las condiciones del descarte y de las posibilidades duples o más en triunfo que puede llevarse a vuelta.

EL JUEGO DE MODA

PINÁCULO

SU REGLAMENTO

(Continuación)

una combinación es, para una escalera, las 12 correlativas de ese palo (puesto que los doses no se computan), y para cartas del mismo valor, las ocho que tiene la baraja, más los monos que se hayan añadido. El número de monos es de 12.

Los monos pueden sustituir a la carta que se quiera, tanto en escalera como en combinación de cartas iguales.

En caso de una combinación de escalera y de que un mono quede en un extremo (pues si no estuviese en extremo estaría bloqueado), puede este mono correrse o trasladarse de extremo para colocar una carta o varias de la escalera; por ejemplo: Mono K, A, 3, 4 de diamantes. Se pueden colocar las siguientes cartas: la J de diamantes, sin mover el mono; la Q, corriéndolo un lugar a la izquierda; el 5, con la misma colocación, y el 6, trasladando el mono de extremo.

Valor de las cartas

Monos (Joker).....	30 puntos.
Idem (doses).....	15 "
Ases.....	15 "
K, Q, J, 10, 9, 8.....	10 "
7, 6, 5, 4, 3.....	5 "

Combinaciones que se valoran de manera diferente

Hacer pináculo de mano.....	3.000 puntos.
Idem id. en el curso del juego.....	1.500 "
Escalera sin monos.....	1.000 "
Idem con monos.....	500 "
8 ases sin mono.....	1.000 "
8 figuras, idem id.....	750 "
7 ases idem id.....	400 "
7 figuras idem id.....	300 "
6 ases idem id.....	300 "
6 figuras idem id.....	200 "
6 ases con mono.....	180 "
6 figuras idem id.....	120 "

8 cartas de igual número, sin mono, que no sean ni figuras ni ases, añaden a su valor 50 puntos.

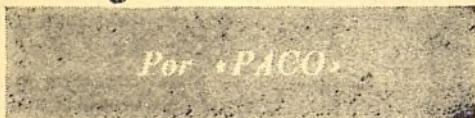
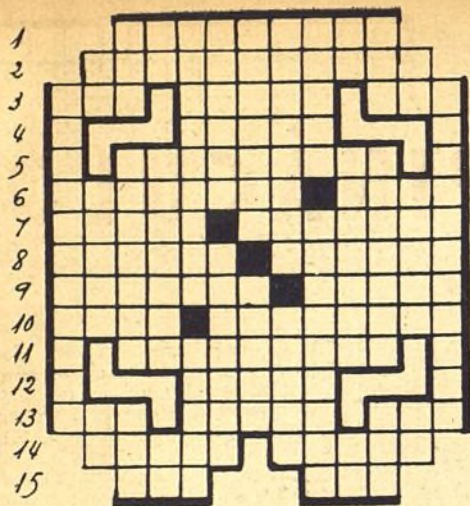
Por abatir 20 puntos. No se computan los 20 puntos de abatir al hacer pináculo o mano blanca.

Jugadas que duplican su valor

Por hacer mano blanca.

Por abatir sin monos.

Si se diese el caso de hacer mano blanca sin monos, se cuadruplicaría su valor.

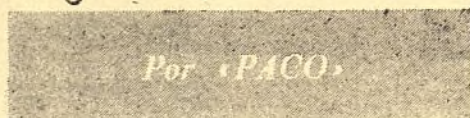
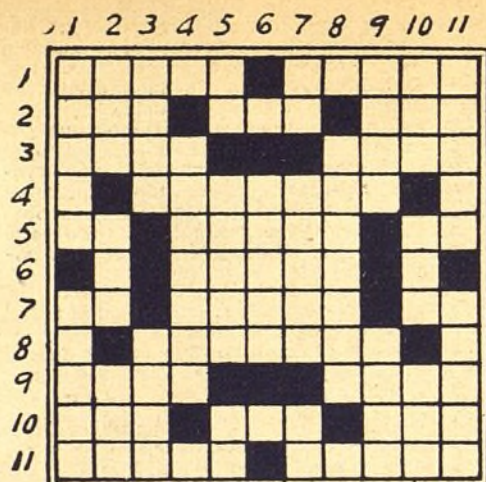


HORIZONTALES

1: Tumor en forma de botón o cabezuela (pl.).—2: Tímidos, apocados.—3: Yunque pequeño, Vacas, toros, Número.—4: Al revés, ría de Galicia.—5: Harás remos.—6: Al revés, murmuraré entre dientes, Apellido.—7: Gobernad, Acicalar.—8: Perteneciente a los ojos, Invertido, capital europea.—9: Al revés, aficionados a los dulces, Esteban publicista francés.—10: Al revés, hada bienhechora de la mitología pérsica, V. de la prov. de Lérida.—11: Al revés, dícese del sauce, el álamo y el chopo.—12: Inunda.—13: Consonantes, Cortad árboles, Isla del mar Egeo.—14: C. del Brasil, Abandonadas.—15: V. de la prov. de Lérida, Baile cubano.

VERTICALES

1: Tumor o hinchazón.—2: Repetido, padre, Metátesis de "corre", Preposición.—3: Materia, Natural de Ragusa, Garbo, gentileza.—4: Naípe, Rompesacos, Consonante.—5: De figura de pirámide, Lo más estimado en cualquier línea (pl.).—6: Intactos, Perteneciente al rocín.—7: Al revés, enorme, Macho de la gacela.—8: Aplicado a las naves de carga de los antiguos, Parte interior y blanda del pan (pl.).—9: Decir u oír misa, Acicalados.—10: Al revés y repetido, madre, Responderá, Artículo.—11: Deseo, Nombre que designa los diferentes modos musicales (pl.), Perro.—12: Voz de arriero, Palpitás, ¡Ox!—13. Naturales de Samaría.



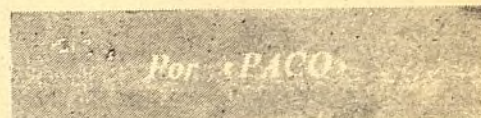
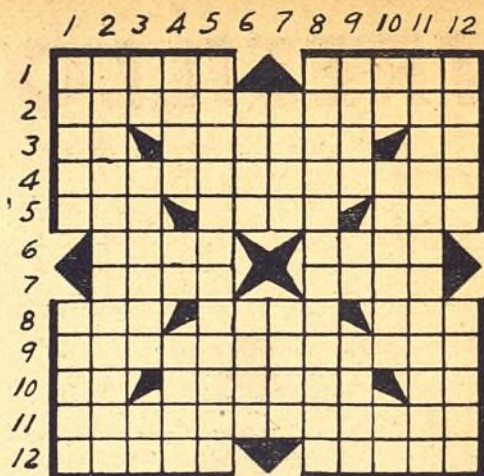
HORIZONTALES

1: Unen, Vacías.—2: Nombre de mujer, En el mar, Reza.—3: Río del centro de Italia, Anudan.—4: Fuerte, muy resistente.—5: Nota musical, Soldado de caballería ligera, Naípe.—6: Pena.—7: Nota musical, Al revés, de grandes alas, Terminación verbal.—8: Colocada al lado de otras.—9: Lente, Dueñas.—10: Constelación, Consonante, Anuda.—11: Pechos, Impares.

VERTICALES

1: Detienes, Que ejercen la magia.—2: Consonante, Río del Asia central, Agarra.—3: Apetito, Deseo.—4: Empleado.—5: Negación, Heleno, Preposición inseparable.—6: Telas.—7: Acude, Al revés, tierra dura que sirve para pulir el oro, Preposición.—8: Venerada.—9: Siento, Quiéren, —10: Altar, Oficial del ejército turco, Anude.—11: Buenas, Flores.

Crucigramas números 7, 8 y 9.—La solución en el número próximo.



HORIZONTALES

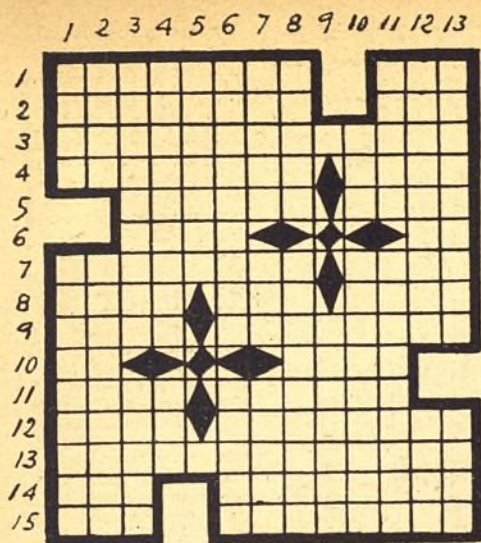
1: Nombre de hombre, Atraca.—2: Que apisonan.—3: Preposición, Advierten, Consonante.—4: Alineación.—5: Astro, Fogón de cocina, Al revés, de mi propiedad.—6: Nombre de mujer, Al revés, hilera de personas.—7: Río de Europa, Gobernador general de una provincia musulmana.—8: Al revés, hija de Cadmo y Armonía, Asideros, Marca de licor.—9: Que tienen parásitos (fem.).—10: Terminación verbal, Que tienen celos (fem.), Nota.—11: Las ponen en catálogo.—12: Echa anís, Pierde el equilibrio.

VERTICALES

1: Bahías, Triste o melancólica.—2: Harán pelotones.—3: Nota, Burla, Forma del pronombre.—4: Se atreven, Dativo, Al revés, envase grande.—5: Hiciera una novela.—6: Al revés, Calvo, uno de los dos jueces de Castilla del siglo X, C. de Palestina.—7: Enfermedad de los pulmones, Al revés, enfermedad.—8: Al revés, edificios (cinco letras), Surtida (siete).—9: Coloca, Artículo, Batracio.—10: Acudir, Metátesis de "linona", Dativo.—11: Tomará parte.—12: Al revés, mamífero carnívoro, Utilícese.

CRUCIGRAMAS

Ayuntamiento de Madrid



NÚM. 10

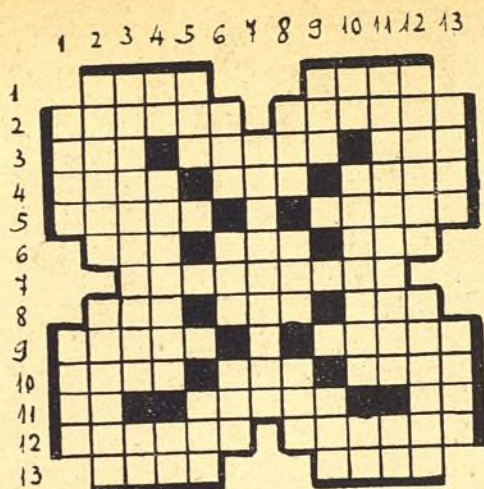
Por GOÑI

HORIZONTALES

1: Gran número de personas que se reúnen para ir juntas. Al revés, extremo inferior y más grueso de la entena.—2: Amargas. Juego infantil.—3: Inspeccionaremos. 4: Invertido, enfurécela. Palo largo y delgado.—5: Entregad (tres letras). Vocales (tres letras). Al revés, batracio anuro.—6: Metátesis de "brea". Río de Marruecos.—7: Perforada. Al revés, Lhasa.—8: Al revés, que ha perdido la razón. Artículo. Alegre, contenta.—9: Repite. De pechos en el balcón (pl.).—10: Al revés, forma del pronombre. Título de una opereta.—11: Al revés, río de la U. R. S. S. Arremeted (fonéticamente).—12: Encargado de presidir la oración del pueblo entre los mahometanos. Sánaselo. — 13. Sometíase los. — 14: Círculo. En Méjico, cometa.—15: Regalan. Al revés, lo dejará posar.

VERTICALES

1: De precio. Destreza.—2: Al revés, divisa. Invertido, oloroso.—3: Personas que por oficio llevan recados. Nombre. — 4: Apuntárala. Junfe.—5: Calidad de vano.—6: Azarábala. Al revés, obscura, sombría. 7: Antiguamente, nácar. Número. Nieto de Noé.—8: Cogéis. Al revés, espectacular.—9: Adorno de encajes.—10: Nombre de mujer. Loásela.—11: Nombre. Fascínalos.—12: Barco de guerra. P'anta ninfeácea de las orillas del Nilo.—13: Uníeralas. Al revés, balanza.



NÚM. 11

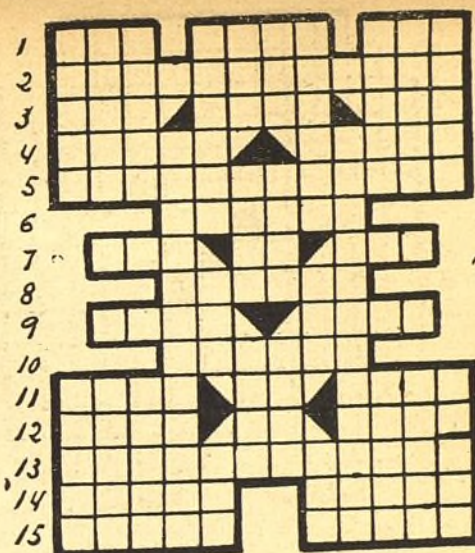
Por PACO

HORIZONTALES

1: Tela. Dulce.—2: Al revés, lugar donde se ha nacido. Persona que padece grandes afanes y trabajos.—3: Invertido voz de juego infantil. Composición poética del género lírico (pl.). Embarcación.—4: Sin gracia. Se echa en los guisos. Al revés, consonantes.—5: Agárrase. Pasas la lengua.—6: Rece. Nombre de letra. Artículo.—7. Jardines.—8: Al revés, igual Anuda. Movimiento convulsivo del aparato respiratorio.—9: Buenas. Al revés, en la catedral de Sevilla.—10: Invertido, marché. Repetición del sonido. Al revés, adornes. 11: Repetido, nene. Recuerda. Consonantes. 12: Al revés, desenvuelto. Debilidad de los tejidos contractivos. — 13. Condimentar. Seca.

VERTICALES

1: Al revés, una de las cinco partes del mundo. Sirio.—2. Al revés, apellido. Invertido, arrasas.—3: Diosa de los infiernos. Al revés, voz de arriero.—4: Al revés, ¡tate! Limpiabas. Al revés, voz de mando.—5: Hogar. Al revés, goza.—6: Lo piden los nenes. Al revés, anude. Nombre de mujer. 7: Perteneciente a la piedra imán.—8: Enfermedad. Sitio llano donde se limpian y machacan los minerales. Juego infantil.—9: Signo aritmético. Lío.—10: Acudir. Al revés, rastros luminosos. Al revés y repetido, nene.—11: Invertido, embrolladamente. Antiguamente, ni.—12: Comprometidos. Estado de la Europa meridional.—13: Mordisqueas. Naipe.



NÚM. 12

Por GOÑI

HORIZONTALES

1: Dueña. Guisan. Tanto.—2: Cooperadora.—3: Rece. Dep. del N. de Argelia. Regalan.—4: Cubren. Figura de una falsa edad.—5: Imitación del sonido de una cosa en el vocablo que la significa (pl.).—6: Infecundos.—7: Patada. Artículo. Nombre de mujer.—8: Mezclas agua y yeso.—9: Trato fecuente. Señala bienes para una fundación.—10: Atrevidas.—11: Al revés, precio tope. Dativo. Amir.—12: Abunda. Al revés, contestación de los serenos. Nombre de mujer.—13: Representáralos.—14: Sufrimiento. Al revés, sujeta con cuerdas.—15: Invertido, condimentará. Al revés, buenos.

VERTICALES

1: Pongo valla a mi terreno. Querida.—2: Habitan. Al revés, prendas de cama.—3: C. del mandato de Siria. Invertido, de grandes alas.—4: Pesados.—5: Pagar. Medida de tiempo. Espacio de tierra limpia y firme para trillar.—6: Hermana. Infusión. Alero.—7: Altar. Poesías. V. de la prov. de Guipúzcoa.—8: Al revés, forman juicio sobre una cosa. P. de Hungría. A nivel.—9: Sobresaltado.—10: Manuel favorito de Carlos IV. Prov. del N. de Italia.—11: Rézala. Paria.—12: Metátesis de "salón". Igualas con el rasero.

(Las soluciones en el número próximo)

SOLUCIONES

SOLUCION DEL SALTA DEL CABALLO

El bobo, si es callado, por sesudo es reputado.

SOLUCIONES A LOS JEROGLIFICOS

1.º Si, es tío mío.
2.º Por cubiertos o a la carta.

MULTIPLICACION CIFRADA

La primera deducción que sacamos es que la letra L es 0, puesto que al sumar tenemos que F más L da F, M vale 1, porque F multiplicado por M da F. Tenemos, por otro lado, en la suma, que H es igual a P más M, o sea, P más uno. Y H es igual por los penúltimos sumandos a dos veces S. Por tanto, 2 S es igual a P más uno, de donde P es número impar y, por tanto, S es número par. Pero como 2 S es igual a H, y este H es menor que uno, porque el último sumando M no queda aumentado en una unidad, deducimos que 2 S es menor que 10. Por tanto, S tiene que ser igual a 2 ó 4, pero no puede ser 4 porque si no, H sería 8, que, por el enunciado, sabemos que no existe; por lo que S es igual a 2, H igual 4 y P igual 3, de donde deducimos que F vale 5, porque es el cociente de 20 dividido por 4. El resto de los números se deduce fácilmente.

Baldosa n.º 1

AMADO NERVO

La amada inmóvil.
"Gratia plena."

Todo en ella encantaba.
[todo en ella atraía:
Su mirada, su gesto, su
Isonrisa, su andar...
El ingenio de Francia
[por su boca fluía.
Era llena de gracia como
[el Avemaría
¡Quién la vio, no la pu-
[do ya jamás olvidar!

CLAVE

Diplomático y notable poeta mejicano.

SOLUCION AL CRUCIGRAMA N.º 1.

Horizontales: 1. Socas. Atad.—2. Atale. Inaco.—3. Tiran. Alisan.—4. Acabe. Alejado.—5. Repagábaselas.—6. Reparábaselo.—7. Somoza.—8. Timador.—9. Anopen.—10. Acometeremos.—11. Supeditaremos.—12. América. Adana.—13. Curita. Dadas.—14. Alana. Oda.—15. Rosa. Rosal.

Verticales: 1. Satar. Asacar.—2. Oficer. Cúmulo.—3. Carapes. Oneras.—4. Alabapot. Merina.—5. Senegami. Edita.—6. Aromática.—7. Abazaneta.—8. Alabadora.—9. Ilesa Operador.—10. Anises. Remedado.—11. Tásale. Pomadas.—12. Acadal Sonara.—13. Donoso. Sasal.

SOLUCION AL CRUCIGRAMA N.º 2.

Horizontales y verticales: 1. Catalana.—2. Cana. Mina.—3. Canaz. Ardis.—4. Ana. Altar. Aro.—5. Taza. Ar. Usen.—6. Tardan.—7. Ardará.—8. Amar. Ar. Sese.—9. Nor. Unas. Ver.—10. Andas. Evito.—11. Aire. Seto.—12. Sonajero.

SOLUCION AL CRUCIGRAMA N.º 3.

Horizontales: A. Conservanla.—B. Almacén.—C. Entomología.—D. Anasiónelas.
Verticales: E. Calafateara.—F. Sacapelotas.—G. Aniadáronse.—H. Amontonaras.
Diagonales: 1-2 Catalógalas.—3-4. Antonomasia.—5-6. Lan B F. Aros.—7-8. E'ec.—8-9. Ana.—9-10. A'án.—11-12. Nio.—13-14. Elda.—15-16. Lar.

PROBLEMA DE PINACULO SOLUCION

K ♦ todas las A. — 8
4 ♦ todos los 3. — 8
4 ♠ todos los 5. — 8
Q ♠

SOLUCION AL CRUCIGRAMA N.º 4.

Horizontales: 1. Ajedrez.—2. Atareadas.—3. Fiad. Aquí.—4. Arredual.—5. Icod. Tri. Evas.—6. Mane. Ram. Aesa.—7. Querros.—8. Tute. Sar. Ergo.—9. Oler. Ito. Lean.—10. Lierna.—11. Alfíl. Trepá.—12. Afeo. Aire.

Verticales: 1. Imito.—2. Faca. Uña.—3. Airón. Te. La.—4. Atardecer.—5. F. f.—6. Jade. Lie.—7. Er. Tresillo.—8. Decorararte.—9. Ra. Impronta.—10. Edad Ari.—11. Zaqueases. Er.—12. Suave. Re. Pe.—13. Ilas. Gama.—14. Sayón.

SOLUCION AL CRUCIGRAMA N.º 5.

Horizontales: 1. Ca. Saderas.—2. Alucinal. A.—3. Asimilábala.—4. Steen. Namur.—5. Fienla. Acidas.—6. Ob'lea. Araña.—7. Sil. Rat.—8. Al'ba. Fuera.—9. Sinodo. Calman.—10. Nicot. Araol.—11. Azorarianse.—12. Anar. Alol.—13. Ros. Asa.

SOLUCION AL CRUCIGRAMA N.º 6.

Horizontales: 1. Bridge.—2. Par. Emig. Rey.—3. Etam. Pa. Pote.—4. Reverenciáis.—5. Oe Morará. Lo.—6. Atomo. Erio.—7. Ese. Atas.—8. Oria.—9. Ir.—10. Retozaseis.—11. Cuentadantes.—12. Ainota.
Verticales: 1. Pero.—2. Ateca. Ru.—3. Rav. Tez. Ee.—4. Memos. Etna.—5. Re. Romeo. Oti.—6. Impero. Rizan.—7. Diana. Airado.—8. Gg. Creta. Sat.—9. Piara. Sena.—10. Roa. Isa. It.—11. Etilo. Se.—12. Yeso.

SOLUCION A LA DIVISION ENIGMATICA (Deducciones)

1.º E = 0
2.º D = 1 (Porque multiplicada por J C da J C.)
3.º H = 9 (Porque la resta DEE - HB = 100 - HB.)
4.º A = J + A = J + 1 y G = J + J + D = 2J + 1, luego G es impar y comprendido entre 5 y 9, pero no es 9 porque lo es H. No puede ser 7 porque nos lo dieron como dato, luego es 5.
5.º J = 2 Porque si 5 = 2j + 1j = 2.
6.º A = 3: A = J + 1 = 2 + 1 = 3.
7.º C Averiguamos que es 4 porque es el único número que multiplicado por 3 termina en 2.
8.º Ya fácilmente deducimos el resto.

Solución a tiene V. dolor de cabeza Su hijo.

FOTO CRIMEN

Una persona, de vista extremadamente cansada (incapaz de ver con claridad objetos al alcance de la vista sin ayuda de potentes cristales), no hubiera podido hacer dos disparos tan precisos a una distancia de 200 yardas, según dijo Graham que había hecho Winston, con las gafas puestas. Para una persona de vista cansada que llevara puestas las gafas de gruesos cristales, los objetos colocados a tan larga distancia, aparecerán borrosos y confusos.

Graham se encontró cogido en su propia trampa a consecuencia de su error. Influidado por Carina, con la que tramaba el conseguir la dirección de los negocios, disparó contra Winston desde el bosquecillo.

Después preparé el escenario de su farsa, enguantando sus manos y disparando dos tiros con el rifle de Winston. Pero Graham se olvidó de quitar a Winston las gafas que llevaba puestas; estaba tan acostumbrado a ver a Winston con ellas dentro de casa, que cometió el error de no pensar en lo que podría significar. Graham fue condenado a la silla eléctrica y su cómplice, Carina, a quince años de cárcel.

Solución problema 1.º de bridge

1	J ♥	4 ♥	6 ♠	A ♥
2	8 ♦	Q ♦	2 ♦	5 ♦
3	6 ♣	J ♦	3 ♦	6 ♦
4	7 ♣	4 ♦	7 ♦	K ♦
5	3 ♥	3 ♠	9 ♦	A ♦
6	7 ♥	A ♣	8 ♣	3 ♣
7	5 ♠	K ♣	9 ♣	4 ♣
8	8 ♠	Q ♣	10 ♣	5 ♣
9	8 ♥	5 ♥	7 ♠	Q ♥
10	9 ♠ (1)	6 ♥	10 ♠	10 ♦
11	9 ♥	K ♥	J ♠ (2)	2 ♥
12	K ♠	4 ♠	Q ♠	A ♠
13	10 ♥	2 ♣	J ♣	2 ♠

(1) Si el Oeste jugase el 9 ♥ haría Norte-Sur la treceava baja con el 6 de ♥.

(2) Si jugase el Este el J ♣ haría el Norte el 2 ♣. (Solución al problema de bridge n.º 2 en la pág. 22)

Soluciones de los problemas y finales publicados en el número 1

Problema 1.—Jugada clave 1. T1D amenaza; 2. D5D mate.

Si 1.... AXT; 2. D4A mate. Si 1.... A6D; 2. C2D mate. Si 1.... C6R; 2. T4D mate. Si 1.... P5A; 2. DXP mate.

Si 1.... DXP; 2. CXD mate. Si 1.... CXP; 2. CXC mate.

Problema 2.—Jugada clave 1. R4D; Si 1.... P4R+; 2. R4R, R3T; 3. A4A mate. Si 1.... PXP; 2. RXP. R3T; 3. A4A mate. (Si se corona el P7T no queda al blanco, después de 1.... P4D!, posibilidades de mate en 3.)

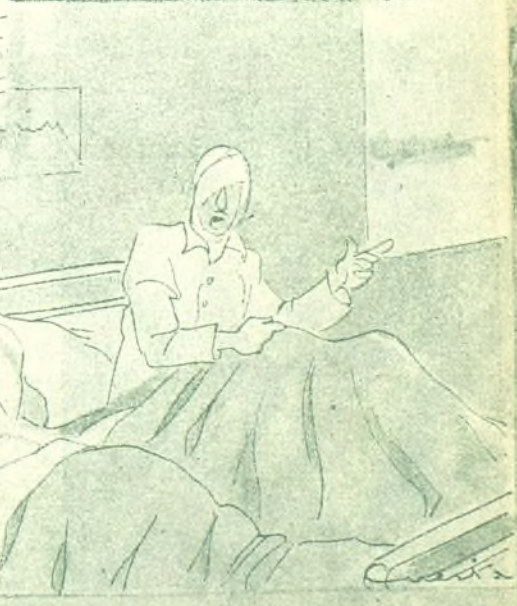
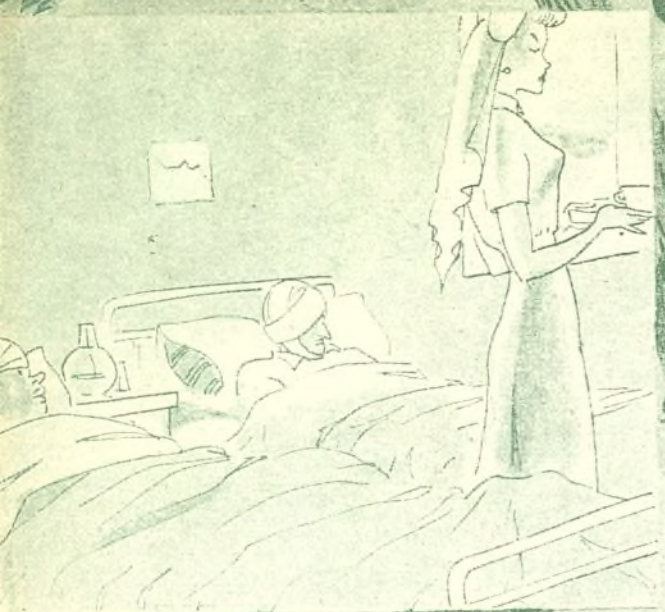
Problema 3.—Jugada clave 1. A4CD!, A8AR! (amenazando si 2. A6D? con 2.... P7R+ ahogarse o gastar dos jugadas más); 2. R1R! (precisa, pues, si 2. P7A?, A7R+, y si 2. A6D. P7R+, etcétera); 2.... P7R (para ahogarse, pues, en otro caso, sigue 3. A6D y 4. AXP+ mate); 3. P7A, RXC (ambas forzadas por el ahogo) y 4. P8A=D mate.

Final 1.—Solución: 1. C5C, AXC; 2. A6T, R3AD; 3. A2R, P8T=D; 4. A3A+, DXA y tablas por ahogue.

Final 2.—Solución: 1. C2AR, AXA; 2. C1D, AXC+; 3. R3T, P8C=D o T (si pide Alfíl no fuerza el juego por ser los alfíles del mismo color, y si pide caballo, seguiría 4. R2C, C7D; 5. R1A, ganando pieza) y tablas por ahogue.

Final 3.—Solución: 1. C2A+, R8C; 2. C3T+, R8T; 3. AXP, P4T; 4. A8T, P5T; 5. R7C, C juega; 6. R6C+, C7C; 7. R6A, C juega; 8. R5A+, C7C; 9. R5R, C juega; 10. R4R+, C7C; 11. R4D, C juega; 12. R3D+, C7C; 13. R3A, C juega; 14. R2A+, C7C; 15. AXC mate.

Casos Clínicos





INICIA SUS ACTIVIDADES
CINEMATOGRAFICAS



CON

El sobrino de Don Buffalo Bill

PELICULA INFORMAL DEL OESTE

CON

ROSITA YARZA, CARLOS MUÑOZ

y

JOSE JASPE, FRANCISCO DELGADO TENA, NICOLAS PERCHICOT,
MANUEL REQUENA, MARI MERCHE, MANOLO PARIS, LUIS LATORRE

DIRECCION:

RAMON BARREIRO

Jefe de Producción: MORA - Cámara: IZZARELLI - Música: LEOZ - Maquillaje: ARCADIO - Estudios: C. E. A.

Ayuntamiento de Madrid