

1070



# DOMINICAN PAPER

NUM. 111 • SEMANARIO DE JUEGOS Y PASATIEMPOS • UNA PTA.

Ayuntamiento de Madrid



**MARIQUITA PEREZ**

**LA MUÑECA QUE SE VISTE COMO UNA NIÑA**

Envíos a Provincias  
contra reembolso

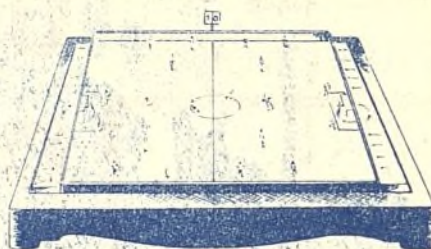
Avda. Generalísimo, 12, bajo dcha.  
Teléfono 50167  
Avenida José Antonio, 1 (Aeolian)  
M A D R I D

## ¡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 agrada 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 Calendario 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**



*Maria Luisa*  
FLORISTA

SERRANO, 2  
TELÉFONO 50048

ALCALA, 101  
TELÉFONO 51391



*Guantes Luque*

ESPOZ Y MINA, 3.  
MADRID.



"DON PÁPIRO"

Redacción y Administración en  
Carrera de San Jerónimo, 17  
Teléfono 24339  
Apartado de Correos 1261  
Año I 1 pía.  
Madrid-24-XII-1944

CÓMO FUÉ BATIDO UN CAMPEON

# UNA JUGARRETA DE DON PÁPIRO

EL JUGADOR QUE JUGABA CON VENTAJA

UN RECURSO «LÓGICO» QUE «LÓGICAMENTE» SALE MAL

## ¡UN PREMIO PARA LOS PROBLEMAS!

La entusiasta acogida que han merecido de nuestros lectores los problemas que constituyen la sección de PAPIROTADAS, induciendo a muchísimos a remitirnos espontáneamente soluciones, han halagado extraordinariamente a DON PAPIRO.

Para corresponder a ello, ha decidido establecer, a partir del próximo número, un concurso semanal a los solucionistas de la sección PAPIROTADAS con arreglo a las siguientes bases:

Primera. Para que los investigadores dispongan previamente de una adecuada información del grado de dificultad de cada problema, éstos serán clasificados en tres categorías: a) muy difíciles, valoración tres puntos; b) difíciles, valoración dos puntos, y c) fáciles, valoración un punto.

Segunda. Cada problema llevará en la parte superior izquierda de su recuadro su número de orden y la letra clasificadora de categoría. El primero es la única referencia que debe ponerse en las soluciones que se remitan, pues la letra, como antes se indica, sólo tiene por objeto orientar respecto a la dificultad y permitir que se conozca la valoración de las soluciones correctas.

Tercera. Se crea un premio semanal de 50 pesetas, que será adjudicado al so-

(Continúa en la página siguiente.)

**D**ON Pápiro se aburría lamentablemente. Había medido sus fuerzas en toda clase de juegos con los aficionados de su ciudad natal, y uno tras otro fueron vencidos por la portentosa habilidad de nuestro simpático y alegre campeón. Ajedrez, damas, tresillo, bridge, poker, palabras cruzadas; todos, en fin, los juegos inventados para entretenimiento de las gentes eran magistralmente dominados por él, llegando un momento en que, como vulgarmente se dice, no tenía enemigo.

Un día en que su hastío llegó a la cumbre, después de haber ganado 35 tableros a la ciega, decidió salir a recorrer mundo como un moderno don Quijote, no a "desfacer entuertos y socorrer doncellas", sino simplemente a buscar mayor espacio para sus hazañas y encontrar ese genio—pues genio tendría que ser—capaz de vencerle.

Iba sin rumbo, dispuesto a parar allí donde mejor creyera, hasta que, viendo el anuncio de un campeonato de ajedrez, decidió que aquél era un buen lugar para él. Por desgracia no se fijó en la fecha, y cuando llegó al casino se estaba jugando la final.

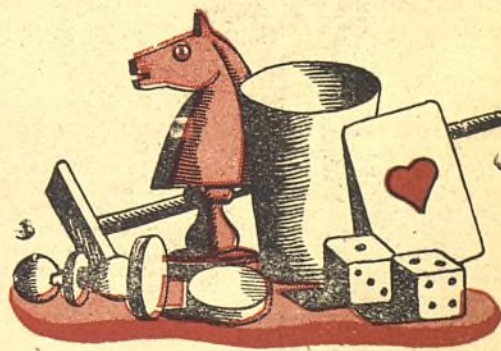
—Mate—oyó decir a uno de los finalistas y, efectivamente, en ese momento proclamaban al campeón de aquella localidad.

Aplausos y felicitaciones para el vencedor, a las que unió las suyas don Pápiro, siempre caballeresco, y aprovechando un momento en que los casinistas dejaron solo al nuevo campeón, se acercó, y tímida-

mente, pues, como todos los genios, don Pápiro es tímido, le interrogó:

—¿Querría usted jugar conmigo un tablero?

—¿Quién será éste?—pensó el campeón local; pero como era una buena ocasión de revalidar su reciente título decidió in-



fligir una soberana paliza a aquel hombrecito que tan atrevido se mostraba, demostrando así a sus coterráneos que su victoria no había sido producto de la casualidad.

Se sentaron en la misma mesa que había sido escenario de su último triunfo, y con un fanfarrón gesto de superioridad, el indígena cogió una de sus torres y la arrojó a la caja, al tiempo que decía:

—Se la concedo de ventaja.

## ¡UN PREMIO PARA LOS PROBLEMAS!

(Viene de la página anterior.)

El jugador que obtenga mayor puntuación, publicándose su nombre y enviándole seguidamente el importe del premio por giro postal a su nombre. En caso de empate el premio será repartido.

Cuarta. Las soluciones deben tener entrada en nuestra Redacción antes de las doce de la noche del viernes siguiente a la publicación del número de nuestro semanario en que figura el concurso. Así, los nombres de los premiados y las soluciones aparecerán, no en el número siguiente, sino en el subsiguiente.

Don Pápiro no dijo nada ante esta—para él—terrible osadía y comenzó la partida. Poco a poco fué el jugador local adquiriendo superioridad, hasta que, por fin, nuestro amigo se vió forzado a derribar su propio rey al tiempo que decía:

—Abandono.

Pero cuál sería la sorpresa de su contrario cuando añadió inocentemente:

—Me ha ganado usted porque jugaba con ventaja.

—¿Cómo dice?—replicó extrañadísimo.

—Claro! Usted ha jugado con una torre de menos y, por lo tanto, no ha tenido



que pensar más que en 15 piezas, mientras que yo debía ocuparme de las 16.

No hay que decir que una explosión de risas conmovió la sala del casino ante esta—al parecer—inmensa cretinez. Los ajedrecistas comentaron jubilosamente la frase y, naturalmente, el que más, el nuevo campeón, que acababa de derrotarle tan estrepitosamente.

—Sí, señores, sí—añadió don Pápiro—; y estoy dispuesto a demostrárselo, concediéndole, a mi vez, una torre.

Las risas contra el forastero aumentaron, y de todos los salones empezaron a llegar aficionados, que se unieron a la juer-ga general contra don Pápiro.

Pero el invencible aficionado no se inmutó, y silenciosamente colocó las piezas nuevamente en el tablero y, esbozando una sonrisa burlona, que no fué interpretada en todo su valor, cogió delicadamente una torre propia y la colocó a un lado.

La derrota del campeón del pueblo fué épica. Los mirones presenciaron, estupe-

factos, cómo aquel hombrequito iba, entre sonrisas de picardía, destrozando, poco a poco, la defensa de su enemigo. No podían



explicarse cómo el dueño de aquel bigotito blanco—que reconocían le daba un aspecto de pícaro alegría—podía derribar a un ídolo tan trabajosamente levantado. Pero así fué; a las 25 jugadas, exactamente, don Pápiro, después de subirse las gafas a su lugar correspondiente, gesto en él muy habitual, anunció solemnemente:

—Maté en tres.

Y, ¡oh asombro!, cuando la partida terminó, añadió:

—¿Lo ve usted? Pues bien; si además juego con un caballo menos, aun me sería más fácil ganar, porque sólo tendría que preocuparme de 14 fichas. Es completamente lógico. Y diciendo estas palabras, cogió su sombrero, sus guantes y su bastón, abandonando plácidamente el local.

Cuando los casinistas pudieron salir del asombro que don Pápiro les había causado,



ensayaron el "lógico procedimiento", que "lógicamente" no tuvo el menor éxito.

ALFONSO ANABITARTE

## UN CASO RARO

Presentamos aquí una célebre jugada con las cartas preparadas, a la que la fábula achaca que con ella perdió 3.000 libras un duque inglés.

Este posee 12 honores en su mano, que computan, según CULBERTSON, 7 1/2 Bazar Honor, y según Albarrán, 32 puntos, pues a pesar de esa mano tan extraordinaria en Oeste, la pareja N. S. podrá hacer 7 diamantes, como puede usted comprobar.

♠ - 9.

♥ - 8. 6. 5. 4. 3. 2.

♦ - 9. 6. 5. 4. 3. 2.

♣ -

♠ - 10. 8. 7. 6. 5. 4. 3. 2.

♥ - J. 10. 9. 7.

♦ -

♣ - 8.

N.	
O.	E.
	S.

♠ - A. K. Q. J.

♥ - A. K. Q.

♦ - K. J. 8.

♣ - A. K. Q.

♠ -

♥ -

♦ - A. Q. 10. 7.

♣ - J. 10. 9. 7. 6. 5. 4. 3. 2.



# EL DIABLO TRABAJA DE NOCHE


**1** Janice Lyle sonrió con intención a Johan Dewey, mientras éste preparaba unas copas en el bar, al tiempo que le decía: "Sería lamentable renunciar a todo esto, ¿no te parece? Por otra parte, ya estoy cansada de ser la novia de un hombre pobre. Piensa que ahora tú y tu socio representáis el uno para el otro un valor de 20.000 dólares, y no ha sido mala idea hacer este seguro de la sociedad..."

**2** El Inspector Al. al Cobb entraba en el edificio donde Dewey tenía su oficina, en el momento en que el empleado del ascensor salía llamando a gritos a la policía. Oía fuertemente a whisky y, señalando a lo alto del ascensor balbució: — "Mire... allí... un hombre se ha caído por el hueco del ascensor." Cobb subió rápidamente las escaleras. En el quinto piso, cerca de la puerta del ascensor, se encontraba Dewey, al parecer, desmayado.

**3** Vuelto en sí, Dewey gritó: — ¡Warren se ha caído por el hueco del ascensor." Cobb pidió al empleado que abriera la puerta del ascensor. Miró al vacío y preguntó: "¿Cómo ha ocurrido esto?" Dewey respondió: "He estado trabajando hasta muy tarde. Warren—mi socio en un negocio de construcciones—abandonó el trabajo hacia las diez y media. Cuando se marchaba, me dirigí con él hacia el ascensor."

**4** Oí sonar mi teléfono y volví al despacho. Pocos segundos después se oyó un grito. Corrí afuera y cuando vi lo ocurrido me desmayé. Me aterró una cosa así... aquel oscuro vestíbulo... y el empleado del ascensor bebiendo más de la cuenta. No es la primera vez que dejan abierta la puerta del ascensor.

**5** En la Jefatura de Policía, Janice dijo a Cobb que ella había salido de la oficina de Dewey a las diez y cuarto y bajó andando, pues el empleado no oyó sus llamadas reclamando el ascensor. El empleado negó haber oído el timbre. Dewey dijo que Warren se marchó de su despacho exactamente a las once y cinco. Cobb detuvo a Dewey como asesino de Warren y a Janice como a su cómplice. ¿Por qué?

Salveión en la pág. 19. 



## FOTOCRIMEN

¿Qué tal detective haría usted? Pruebe a resolver este pequeño misterio con la ayuda de las fotos. En ellas encontrará la clave.



# Bridge

## SIGNIFICACION DE LOS NULOS

**E**l nulo es la voz y voto de los olvidados en la distribución de honores.

El arsenal de las armas para la lucha se ha aumentado con éstas del nulo, que a veces son muy eficaces, pero siempre tan peligrosas que sólo los muy diestros las pueden manejar. En manos torpes sirven, a veces, sólo para hacerse el "harakiri"; pero aun éste es preferible al triste papel de silencioso comparsa.

El nulo es al bridge lo que el massé al billar. Cuando veáis un jugador que realiza con precisión y facilidad dos o tres massés, decid: "He aquí un jugador de billar"; y lo mismo podéis asegurar del que veáis jugar a satisfacción dos o tres manos de nulo.

Alguien pudiera creer que es una especialidad distinta, en la que sería posible adiestrarse con desprecio u olvido del juego normal. Jamás se da este caso en la práctica. El mejor jugador de nulo que todos conocemos y admiramos en Madrid es, al mismo tiempo, un jugador formidable, con toda la solidez y las sutilezas de los más expertos.

No se oponen al nulo más que los tímidos y mediocres; si los extranjeros lo rechazan es porque lo desconocen, ya que la propaganda en otros países no ha pasado de un vano intento aislado, sin el tesón ni la publicidad indispensable; pero cuando las circunstancias han permitido gustarlo y paladearlo, los neófitos lo han adoptado entusiastamente. Entre los muchos ejemplos que podríamos ofrecer, hay en Madrid un simpático matrimonio, muy conocido y apreciado en los círculos aristocráticos, enamorado de esta innovación del bridge, que no sólo practica por su natural y bien entendida cortesía de adaptarse a una modalidad española, sino que lo defiende y propaga con fuego y gracia que envidian los más entusiastas.

Y ahora, para terminar, revelaré, en secreto y al oído de mis lectores, el gran principio estratégico del nulo, del cual se deriva toda su táctica: no llevéis a los contrarios con vuestra insistencia en el nulo a bola que no podáis contrar.

DON NULO

### N.º 4 - CONCURSO

♠ - A. K.									
♥ -									
♦ -									
♣ - A. Q. 8. 7. 6. 3. 2.									
♠ - 8. 5. 4. 3.	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;">N.</td><td style="width: 50%;">E.</td></tr> <tr><td>O.</td><td></td></tr> <tr><td>S.</td><td></td></tr> </table>	N.	E.	O.		S.		♠ -	♥ - 10. 8. 3.
N.	E.								
O.									
S.									
♥ - 5. 4.		♥ -	♦ - K. 8.						
♦ - J. 10.		♦ -	♣ - K. J. 10. 9.						
♣ - 5.		♣ -							
		♠ - Q. J. 10. 9.							
		♥ - Q. J. 6.							
		♦ - Q.							
		♣ - 4.							

Sur juega sin triunfo. Sale y hace todas las bazas.

### PROBLEMA DE BRIDGE N.º 5

♠ -									
♥ - Q. 10. 6. 5.									
♦ - 4. 2.									
♣ - A. Q. 8.									
♠ - Q. 9. 8. 3.	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;">N.</td><td style="width: 50%;">E.</td></tr> <tr><td>O.</td><td></td></tr> <tr><td>S.</td><td></td></tr> </table>	N.	E.	O.		S.		♠ - 6.	♥ - 9. 8.
N.	E.								
O.									
S.									
♥ - 4. 3.		♥ -	♦ - K. J. 9. 5.						
♦ -		♦ -	♣ - K. 2.						
♣ - 7. 4. 3.		♣ -							
		♠ - A. K.							
		♥ -							
		♦ - A. Q. 10. 8. 7. 6. 3.							
		♣ -							

Corazones son triunfo. Sur juega y hace todas las bazas.

# IMPASES

## LAS TABLAS DE PROBABILIDADES

Hoy nos proponemos hablaros sobre el significado y utilidad de la "tabla de probabilidades"; éstas se refieren al número de cartas que acompañen a la que nos interesa (de su mismo palo quiere decirse), en función de las que nosotros poseamos de ese mismo palo.

Fijaremos en primer lugar algunos conceptos:

1.º **Carta interesante** es aquella a la que tenemos intención de hacer el impase, que será rey, dama, valet ó 10 (éstas últimas en contados casos).

2.º **Impase favorable** llamaremos a aquél que hará caer en nuestro poder la "carta interesante", lo que no ocurriría en caso de no haber efectuado tal impase.

3.º **Impase desfavorable** será aquel que nos proporcione el resultado totalmente contrario al caso anterior.

4.º Y, por último, el **impase indiferente** será aquél por el que obtendremos el mismo resultado tanto si el impase se hace como en caso contrario.

Por lo tanto, lo que debemos considerar interesante es la relación habida entre los casos de impases favorables y desfavorables, eliminando los indiferentes.

Cuando esta relación es mayor que la unidad (lo cual nos indica que hay más probabilidades de que el impase sea favorable), entonces debemos intentarlo; cuando, por el contrario, la relación sea menor que la unidad, debemos, prudentemente, renunciar al impase, porque las probabilidades están en contra.

Diversos países han trabajado en la obtención de estas "tablas de probabilidades" bien por la clasificación de infinitas "manos" jugadas (cuanto mayor sea el número de casos tratados, tanto más exacta será la tabla) o bien por procedimientos de cálculo de matemáticas.

Entre los primeros, destacaremos a los Estados Unidos, con su figura señora, Ely Culberston, que elevó el juego del bridge a la categoría de ciencia exacta y a Inglaterra, cuna del bridge, la cual no llegó a la misma perfección en la "confección" de su tabla, por carecer de la organización comercial tan potente como es la desarrollada por el matrimonio Culberston en su país. Francia, por su parte, confió la obtención de la suya a los matemáticos, logrando la que presentamos en el cuadro.

Pasemos a su explicación:

La columna de la izquierda nos indica el número de cartas de la mano del jugador, en el palo de la carta cuyo impase vamos a estudiar; este número será el obtenido con la suma de nuestras cartas y las del muerto; en cada línea vemos un número ascen-

dente hasta llegar al que nos interese en cada caso. Las cifras de las cinco columnas de la derecha nos sirven de pauta sobre el número de probabilidades que tenemos de que la "carta interesante" se encuentre en "seca", en "segunda", "tercera", "cuarta" o "quinta". Las cifras en negrilla indican la forma más corriente en que suele encontrarse.

El valor absoluto de la cifra de cada casilla no nos dice nada por sí mismo, y si la relación entre una cifra y otra de la misma línea, la que nos proporcionará los datos que necesitamos. Véase un ejemplo:

Supongamos que poseemos, entre nuestra mano y la del muerto, ocho triunfos y que la "carta interesante" sea, en este caso, la dama; necesitamos saber qué número de probabilidades tenemos de que nuestros contrarios posean dicha carta en "segunda" o "tercera", para lo que consultamos nuestra tabla. En ella vemos, en la fila 5.ª, que con ocho cartas de la mano del jugador, 62,244 veces la dama está en "tercera" y 41,496 veces se encuentra en "segunda"; por tanto, como  $\frac{62,244}{41,496}$  equivale, aproximadamente, a  $\frac{3}{2}$ , podemos calcular que de cada cinco veces, tres estará la dama en "tercera" y dos veces en "segunda".

A. SAINT SPIUIT

### CUADRO DE PROBABILIDADES

Número de cartas de la mano del jugador	Probabilidades de que la carta interesante se encuentra en				
	quinta	cuarta	tercera	segunda	seca
4	<b>50050</b>	40040	16016	2912	182
5	45045	<b>50050</b>	27027	6552	546
6	33345	<b>54340</b>	40755	13338	1482
7	18525	49400	<b>54340</b>	24700	3705
8	5985	34580	<b>62244</b>	41496	8645
9		14630	57037	<b>62244</b>	19019
10			33649	<b>79534</b>	39767
11				73416	<b>79534</b>



## LOS «FAROLES» COMO ELEMENTO DE GRAN JUEGO

y III

NO podemos terminar sin dedicar un párrafo sobre el empleo del "farol", como arma peligrosísima, pero, sin embargo, la que más encantos ofrece a los buenos aficionados. El empleo sistemático de tal engaño o la renuncia preconcebida al mismo es, desde luego, una mala táctica. Su uso estará primero determinado por las condiciones temperamentales de los jugadores contrarios. Si éstos son medrosos y excesivamente "conservadores", puede entonces utilizarse frecuentemente con muchas probabilidades de éxito. Si, por el contrario, practican un juego alegre y desprendido, entonces es preciso emplearlo con muchas precauciones y muy finamente para no fracasar. Es también fundamental la cuantía del dinero que se debate, para estimar si merece la pena correr el gran riesgo que supone su empleo. Existen muchos malos jugadores que se precipitan y se lanzan a él en momentos en que no está en proporción lo que se expone con lo que se puede ganar, siendo entonces absolutamente improcedente su uso. Y, finalmente, es muy importante la posición del jugador, ya que el que está situado en el último lugar o, todo lo más, en el penúltimo, puede tener más elementos de juicio y menos riesgos para lanzarse a "farolear" que los primeros en el orden del juego.

Con respecto al "pase negro", somos de opinión que su uso no solamente no debe de estar proscripto, sino que constituye también uno de los alicientes máximos del poker. Creemos, sin duda, que no puede ni debe jugarse nunca a este juego como, si dijéramos, de "guante blanco", ya que su principal encanto consiste en el empleo del engaño y la emboscada incruenta tendida a los contrarios. Ya hemos dicho anteriormente, y volvemos a insistir ahora, que consideramos únicamente como indispensable para

que estimemos aeste juego como un honesto esparcimiento, el que no se crucen en él cantidades que pongan en peligro la economía de los jugadores, aunque, desde luego, han de tener siempre un determinado interés, ya que si no el juego degenera y pierde la natural emoción, que es su característica principal. Como todo es relativo, lo que es caro para una persona resulta barato para otra dotada de mejores medios de fortuna. Por ello, la elección del tanto debe dejarse al arbitrio prudente de cada jugador. Pero una vez establecido debe darse al juego todo lo que éste requiere de emotividad y de estrategia, por la cual podemos ejercitar nuestras dotes de observación y de disímulo, que muchas veces en la vida tan precisas nos son. Dejemos, pues, al poker que nos cumpla a todos la satisfacción de creernos por unas horas un Anibal, un Julio César o un Napoleón, disponiendo a nuestro albedrío de ejércitos de fichas multicolores, con las cuales podremos entablar batallas incruentas, dejándonos llevar libremente de nuestros impulsos tácticos. Emboscadas, fintas, ataques en masa aprovechando un determinado momento, repliegues prudenciales ante la agresividad del enemigo, y a lo último el premio o el fracaso económico que debilita o fortifique nuestro bolsillo. ¡Qué más da! Pero sobre todo ello el olvido por unas horas de las preocupaciones cotidianas y el descanso de nuestros nervios escindidos y en tensión por la lucha agotadora del vivir. Y, ciertamente, en esto es donde podremos encontrar el mejor argumento para asignar a nuestro juego predilecto su mejor cualidad.

IGNACIO SANCHO

En breve contará Madrid con  
una nueva y suntuosa librería

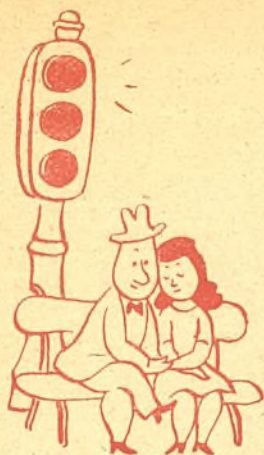
EDITORIAL MAGISTERIO ESPAÑOL

Tendrá el gusto de ofrecer muy  
pronto sus nuevos locales, situa-  
dos en la

PLAZA DEL ANGEL, NUMERO 3

MADRID





En Bruselas los bancos de ciertos parques públicos se iluminan al atardecer con unas pequeñas lámparas eléctricas; de color verde si están libres y de color rojo si están ocupados. Los mismos ocupantes del banco tienen la obligación de conmutar mediante una llave el color verde al rojo al sentarse, y cuando se levantan de volver a dejar la luz verde.



Para Luis XVI parece haber estado predestinado el número 21.

El 21 de abril de 1770 se casa con María Antonieta.

El 21 de enero de 1780, fiesta por el nacimiento del Delfín.

El 21 de junio de 1791, huida a Varennes.

El 21 de enero de 1793, el rey sube al cadalso.

Añadiremos que la Comisión de los "21" formularon las acusaciones que le llevaron a la guillotina.

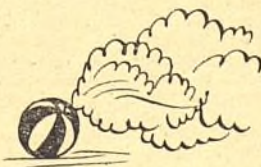


El vino español era ya conocido en la antigua Roma, según nos dice "Plinio el Joven", que al describir las orgías romanas entre las notas de abolengo citaba que el vino blanco era traído de la cuenca del Bibey, pequeño río de la provincia de Orense. Hoy no podemos degustar ese néctar porque el mildiu destruyó todas las viñas de aquellos parajes en el siglo pasado.



### LAS PELOTAS DE GOLF SE PIERDEN FACILMENTE

Esto lo quiso resolver una casa inglesa de fábricas de pelotas para golf "construyendo la pelota de golf imperdible"; para ello la recubría de una sustancia quí-



mica que, después de un prolongado contacto con los rayos solares, desprendía gran cantidad de humo, lo que facilitaba inmediatamente su búsqueda.

Pero esta idea, que daría un total resultado en nuestra luminosa Andalucía, fracasó en Inglaterra por "nebulosas razones" fáciles de comprender.



En 1654, Luis XIV, a pesar de tener sólo dieciséis años, participó en un concurso de baile organizado en la corte. El joven rey, queriendo demostrar su resistencia, bailó durante diecisiete horas seguidas.

En nuestros días hubiese sido campeón del "maraton" de la danza.

Hasta que los grandes adelantos modernos produjeron el hielo artificial, el hielo natural era almacenado durante los meses de invierno en grandes neveras, que se utilizaban en primavera y verano. Existen todavía muchas casas en Checoslovaquia que en sus sótanos tienen, al lado de las carboneras, cámaras dispuestas para el almacenamiento de este hielo. Aun hoy día existe el mercado de hielo natural en gran parte del norte de Europa.



Una de las apuestas más raras que se pueden imaginar se celebró en el costero pueblo de Zarauz en el año 1928. Un veraneante apostó con un "gebo" que de un solo tiro de escopeta rompería en infinitos pedazos la maciza puerta centenaria de su caserío. Parecía indudable la pérdida de la apuesta por el veraneante; pero al llegar el momento del disparo cargó la escopeta, poniendo una vela en lugar de los perdigones, y, efectivamente, la puerta quedó deshecha en infinitas astillas.

¿No podría aprovecharse esta idea para un arma secreta?

# Dominó



## Entre dos de siete fichas

### COMBINACIONES QUE PUEDEN FORZAR LA SALIDA

**E**XPLICADOS en anteriores números los distintos modos o sistemas del dominó, vamos a exponer más en detalle cada una de las citadas variedades en forma que el aficionado pueda sacar el máximo partido de su juego. Comenzando por el juego "mano a mano" de siete fichas daremos, para el que no las sepa, las reglas del mismo.

Sorteada la salida, el que ha sacado la ficha más alta ha de bajarlas todas y elige en segundo lugar sus siete fichas, saliendo primero su adversario, o bien correspondiendo la salida al que tiene el seis doble, o, en su defecto, el doble más alto. Ganará el juego el que primero consigue colocar sus fichas, ya sean las siete de mano o éstas y las que ha debido "robar" del montón si se ha visto obligado a ello; se llama dominar el colocar la última ficha cualquiera de los dos jugadores, y en este caso se apuntan no sólo las que le quedan a su adversario en la mano, sino también las que quedan en el montón, salvo que se juegue al sistema poco usado y menos interesante de contar sólo las fichas en mano. También se gana cuando uno de los dos jugadores consigue el "cierre"; es decir, que, agotado un "palo", ya no se pueden poner fichas a ninguno de los dos extremos (del mismo número, naturalmente) y quedan otras en mano a ambos; en este caso ganará el que menos tantos reúna entre sus fichas, y se apuntará todas las que queden sin jugar; es decir, las suyas, las del contrario y las restantes del montón.

Previas estas explicaciones vulgares, destinadas, naturalmente, a los principiantes que aún no hubieran tenido ocasión de practicar este juego, hagamos unas observaciones generales, que pueden ser útiles a los no muy experimentados:

El dominó tiene 28 fichas diferentes, que corresponden a los siete palos distintos, desde la blanca hasta el seis; suman entre todas 168 tantos; hay de cada número o palo siete fichas (siete blancas, siete unos, etc.), y el promedio resultante es de seis tantos cada una, lo que es muy conveniente tener en cuenta al hacer los cálculos de cierre y también para saber las que se ganan o pierden en combinaciones forzadas.

Debe de tenerse muy presente las fichas que ha puesto el adversario y calcular las que faltan para poder forzar una continuación de cierre o "dominó" a nuestro favor.

Ha de tenerse cuidado con los dobles y colocarlos antes de que se haya puesto la quinta ficha de su palo para evitar que sean "ahorcados", en cuyo caso ya no puede dominarse, aunque si cerrar.

Procurar ahorcar los dobles enemigos y quedarse con pocos tantos para que al no poder el adversario dominar no nos gane en cierre posible.

Evitar como norma general práctica gastar los palos a que estemos flojos, y en caso de tener fallos o semifallos atacar en nuestro palo más fuerte para que el contrario no tenga libertad de elegir su ficha.

Ordenar el juego al coger las siete fichas—de mayor o menor, por ejemplo... poniendo juntas las del mismo palo para que podamos ver fácilmente nuestra mejor jugada y poder, ya desde el principio, llevar un plan bien combinado de juego.

Procurar en el transcurso del juego quedarnos con las dos últimas fichas de un palo o con la ficha "llave"; se llama ficha llave la que asegura el dominó o el cierre a dos palos en ciertos momentos del juego, o bien en combinaciones forzadas de salida.

En el dominó es un error hacer juego pasivo si las fichas que nos han tocado en suerte nos permiten otra cosa, pues cuanto más atacemos al contrario en nuestro palo fuerte sin quedarnos en falso, más habrá el de flaquear y pronto se podrá colocar una combinación forzada.

Y a propósito de combinaciones forzadas, veamos las que pueden hacerse de salida cuando nosotros somos mano.

Hay muchas ocasiones, hablamos ahora del juego entre dos de siete fichas, aunque también ocurre en las otras variedades, como veremos, en que el que sale puede forzar el dominó—en 14 fichas sería cierre—colocando seguidas sus siete fichas, cualesquiera que sean las del adversario.

Estas combinaciones, que podemos llamar generalmente—las hay también secundarias a base de éstas—, se dan sobre dos palos de forma que sólo se ponen dichos palos completos y cuentan todos los restantes. Para ello es necesario cierto número de fichas de cada uno de estos palos y uno sólo de los restantes—sin fallo—, con lo que siempre quedará por uno u otro lado uno u otro número de los que están así combinados.

Por ejemplo. Nosotros tenemos 

0	0	0	0	1	1	1
0	1	2	3	4	5	6

y el adversario 

6	6	6	6	5	5	4
6	5	4	1	5	3	4

Obsérvese que tenemos combinado el juego a blancas y ases (o "pitos") y entre nuestras fichas la llave (as blanca) que nos asegura la ganancia, pues de no tenerla, al poner el otro el as doble, nos veríamos forzados a dar entrada a otro palo distinto de los combinados; obsérvese también que nuestras fichas restantes del segundo palo son las que nos faltan—complementarias del primero—sin tener ninguna repetida fuera de la combinación ases blancas, ni tener tampoco fallo, lo que nos permite siempre repetir ases o blancas.

Si tener en cuenta las fichas que haya robado el contrario, el juego habrá resultado así:

0	0	0	0	1	1	1	1	2	3	4	4	1
0	1	1	1	5	5	0	0	2	2	2	2	1

Con lo que habremos ganado 120 tantos, el máximo que se puede obtener en el juego de dos y en combinación general a dos palos.

Como se verá, han salido todas las blancas y todos los ases, y se cuentan, en cambio, las restantes fichas.

Esta combinación general puede presentarse también a base de blancas y pitos en otras distintas formas y siempre que tengamos las fichas complementarias que corresponden y la ficha llave, que será siempre, para blancas y ases, el as blanca.

Cuidese siempre de salir por el doble y de procurar que haya un palo por cada lado de la combinación, poniendo el as blanca como ficha llave cuando el otro se doble para obligarle a abrir de nuevo. La forma de jugar estas combinaciones es tan sencilla que, ensayadas un par de veces, es difícil que el jugador pueda equivocarse en otros casos semejantes.

Estas combinaciones generales pueden darse en otros palos: seises y cinco, seises y cuatro, cinco y tres, cuatro y dos, etc., etc., así como otras de ellas derivadas, todo lo cual será objeto de otro estudio en el próximo número.

**SEIS DOBLE**

# EL JUEGO EN LA SOCIEDAD

## ¿ES USTED OBSERVADOR?

Por ZITA

El juego, en sus matices diferentes, ha constituido siempre una pasión, algo eterno en el mundo. Ha habido períodos en los que alcanzó un gran auge; en la época de Felipe V, por ejemplo, en que generalmente tenían que intervenir las autoridades, ya que se cruzaban entonces tales cantidades de dinero que las pasiones alcanzaban su máximo de efervescencia. Esta moda de cruzarse enormes sumas en los salones venía de Francia. Disminuyó luego en la época de los Borbones españoles, sobre todo cuando ocuparon el trono monarcas tan austeros como Fernando VI y Carlos III; pero la moda del juego no desapareció del todo.

En la revolución del 68, en los primeros años de la Restauración, privó el tresillo, el cual se convirtió pronto en un juego nacional. Se jugaba en todas partes: en los pueblos, en las provincias, en la capital, aunque las puestas fueran más o menos modestas, según las distintas localidades. El tresillo sustituyó entonces al clásico "siete y media", que era de más azar, pero menos entretenido.

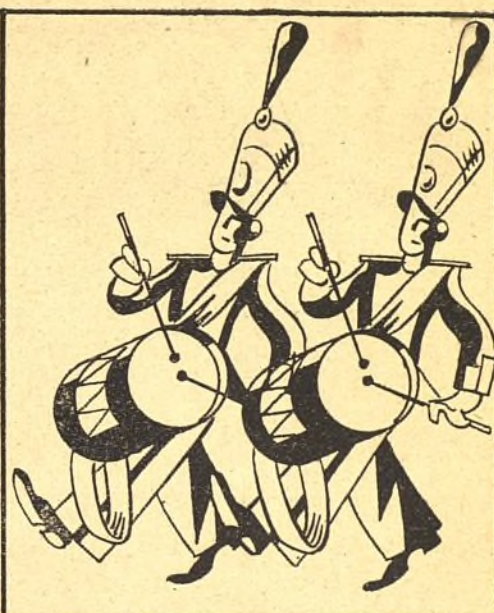
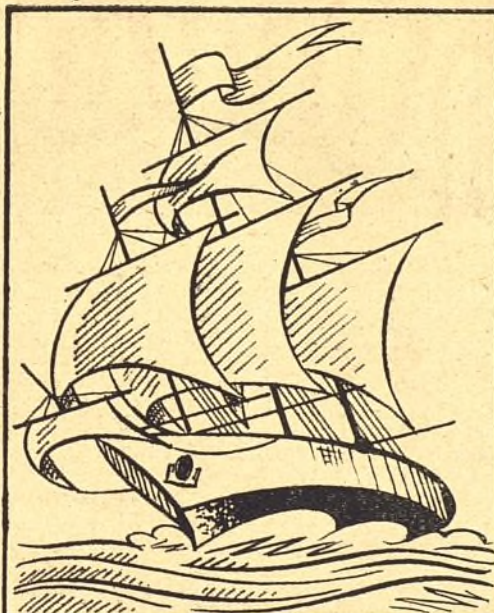
En el juego hay que distinguir siempre el azar y el entretenimiento, y no cabe duda que los que más entretienen son los que requieren habilidad e ingenio. Por eso triunfó en España el tresillo y en Francia el "écarté".

El tresillo se extendió por todas las tertulias españolas. Podrían citarse damas muy distinguidas de otras épocas que fueron excelentes tresillistas: la duquesa de la Torre, la duquesa Angela de Medinaceli, la condesa de San Luis, la marquesa de Squilache, la condesa de Heredia Spínola. Puede decirse que no se comprendía una tertulia sin el consabido tresillo.

Este juego estuvo en auge hasta muy entrado el siglo, en que fué desterrado por el bridge, no sin una gran lucha, pues los tresillistas empedernidos no consentían en aprender el juego de moda. Poco a poco, sin embargo, el bridge hizo que desapareciera el antiguo tresillo, y todo el mundo se dedicó al nuevo juego que venía de Inglaterra.

Actualmente el bridge constituye la base de casi todas las reuniones, y en las casas aristocráticas se arreglan las mesas con la misma solemnidad con que se organiza una comida diplomática.

Hoy juegan al bridge hasta las muchachas jóvenes, y es tan fuerte la pasión que inspira y tanta la atención que requiere, que hasta el "flirt", mientras se juega, ha quedado relegado a otros momentos más propicios.



En cada uno de estos dibujos el dibujante ha cometido un error de observación que usted, con su aguda inteligencia, no tardará en descubrir. En caso contrario, vea la solución en la página 26.

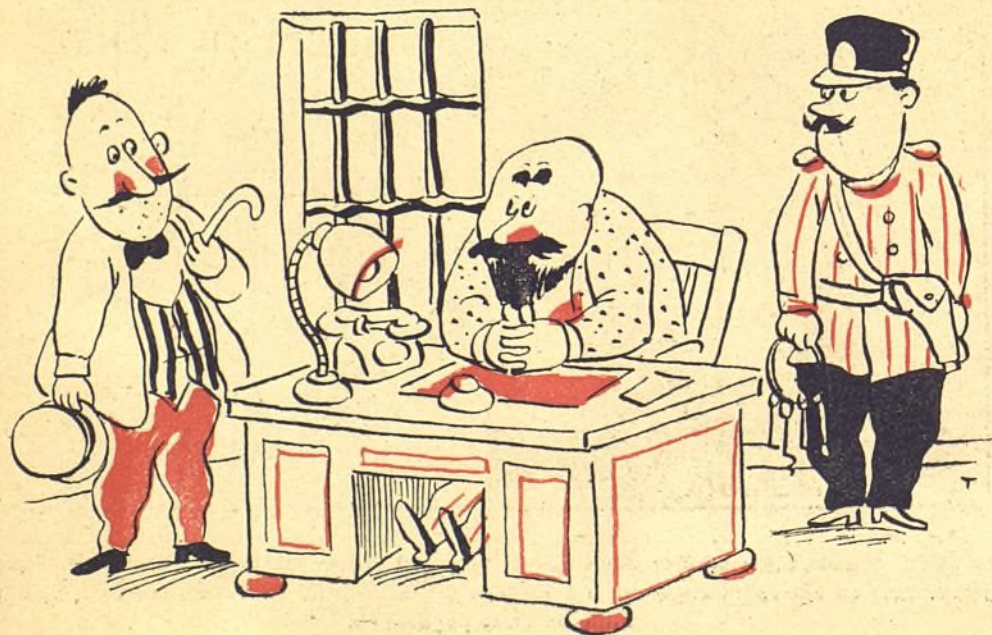
# ¡Hable usted de ajedrez!

MANUEL FERNANDEZ GUESTA VISITA UN PENAL

Mis andanzas por el mundo del reportaje están llenas de anécdotas, que puestos a recopilarlas llenarían un abultado volumen donde quizá encontraría el lector ancho campo para el entretenimiento y quién sabe si hasta aleccionadoras páginas para "andar" por la vida con esa relativa experiencia que da enfrentarse casi a diario con gentes diferentes de distintas psicologías y de muy variados caracteres. Esta, que la amabilidad de la dirección de DON PAPIRO me brinda la ocasión de referir, tiene—creo yo—la gracia suficiente para abarcar un espacio en esta flamante revista, nacida con el brío de las cosas logradas, y que, por referirse a un hecho auténticamente cierto, da al sucedido la fuerza de realidad de lo vivido como protagonista.

\*\*\*

Fué en Cartagena, a donde llegué con la pretensión de hacer un reportaje en el Penal. Pretensión autorizada por el Ministerio de Gracia y Justicia, que me concedió el permiso para ello. A las



diez de una mañana veraniega, atravesando rastrillos y conducido por un joven vestido de paño pardo, como el resto de la población penitenciaria, entré en el despacho del Director. Este era un hombre fornido, de mediana edad, serio, de pocas palabras, por lo menos para mí, y de aspecto, a primera vista, de pocos amigos y no gustoso de circunloquios.

Tras el saludo de rigor, le expuse mi pretensión.

—¿Pero sabe usted lo que dice? ¿Usted alcanza lo que significa entrar en este Penal, vestirse de penado y convivir con los demás?

Naturalmente que lo sabía, y a eso fui a Cartagena y por ello también tenía, como os digo, la autorización oficial.

—Sí, señor. Todo eso lo sé, y sé también la importancia que tiene, y no ignoro que, sin un permiso, esto no podría alcanzarse nunca. Por eso, antes de tomar el tren me he provisto de este documento. Y le mostré el papel timbrado, el sello oficial, la redacción burocrática y la firma del Ministro.

El buen Director se puso las gafas con que corregía su miopía y leyó el papel. Lo leyó dos o tres veces y no llegaba a comprenderlo.

—Sí, en efecto, aquí dice todo eso, pero con todos los respetos me parece una barbaridad. Con todos los respetos, claro está.

Vi que la cosa tomaba mal cariz, a pesar de la autorización, a pesar de la firma, a pesar de los sellos; al Director, con todos los respetos, le parecía una barbaridad. Y el Director mandaba allí.

—Mire: si usted quiere, haga una cosa. Llame desde aquí por teléfono a Madrid, hable con el Ministro y él seguramente, de palabra, le confirmará el escrito.

A regañadientes accedí.

—Bueno, así lo haré.

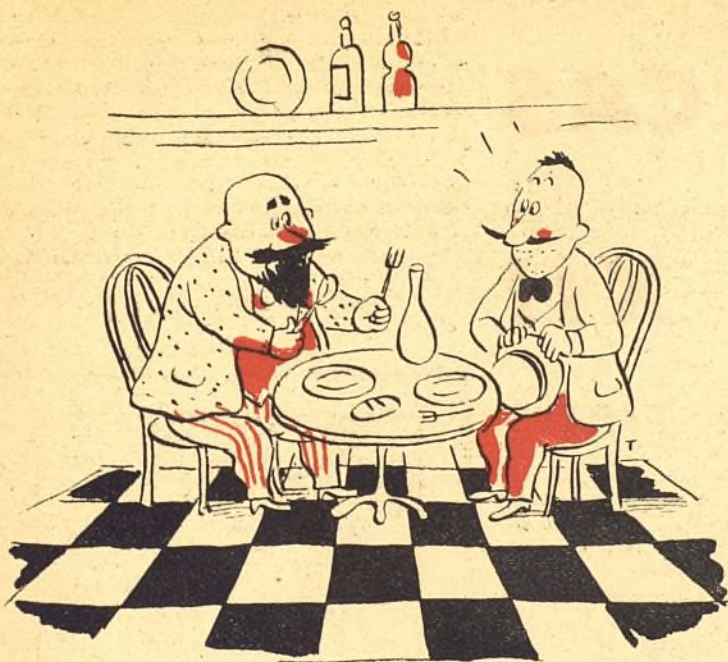
Se levantó de su asiento y fué él mismo a pedir la comunicación. Entre tanto, unos momentos antes había irrumpido en el despacho un oficial del Penal que, en silencio, había escuchado el diálogo. Aprovechó el instante en que el Director pedía la conferencia para decirme en voz muy baja y casi al oído:

—Hable usted de ajedrez.

No me dijo más. ¿Qué querían decir aquellas enigmáticas palabras? ¿Qué resorte o poder sobrenatural tendría la frase?

Volvió el Director a su asiento a esperar la llamada. Una pausa embarazosa, un no saber cómo reanudar la conversación y una luz, al fin, de esperanza. Por decir algo rompí la violencia de la situación:

—¿Le gusta a usted el ajedrez?, lancé de



sopetón. Esperaba la respuesta adecuada, cuando, de modo sorprendente, la faz del Director cambió de aspecto. Ya no era el gesto serio ni grave de antes, tampoco el rictus hurano, ni la palabra tajante. Un cambio radical en su rostro observé inmediatamente.

—¿Que si me gusta el ajedrez? Soy un gran maestro con muchos años de práctica. Conozco toda la literatura ajedrecista y me carteo con los mejores jugadores del mundo. Aquí todos los re-



clusos lo practican a diario. Ahora precisamente están celebrando su campeonato. Y usted, ¿también juega?

Confieso que ni entonces ni ahora sabía mover un peón y sólo de oídas conocía la terminología. El alfil, la reina, la torre, el mate, el jaque al rey, etc.

—Oh, sí, señor; juego bastante bien.

Y en seguida, y apoyado en la audacia, lancé al convencimiento de aquel buen amigo palabras a voleo. Que si Capablanca, que si Alekhine, que si Lasker, y no le hablé de Arturito Pomar porque todavía no había nacido.

Apenas me dejó hablar. Tomó la palabra y empezó a teorizar sobre el noble deporte del tablero, de lo que significaba para el ocio de la población penal, para el olvido del delito, para la regeneración del delincuente, qué se yo, una verdadera lección de ajedrez a la que yo asentía y estaba siempre conforme.

Ya ni se acordaba del Ministro, ni del teléfono, ni de la autorización, y lo que era mejor para mí, por instantes me di cuenta que me lo había metido en el bolsillo. En esto, un timbrazo, conferencia con Madrid. Cuatro palabras.

—Sí, señor Ministro, de acuerdo en todo. Le daré todas las facilidades, pues no faltaba más. Lo que usted mande. Me parece muy interesante lo que pretende. Interesantísimo. A sus órdenes, señor Ministro, y colgó el auricular.

Radiante de satisfacción el Director me concretó en seguida.

—Nada, hecho. Esta tarde empezará usted su trabajo. Al mediodía almorzaremos juntos. Me estrechó la mano y quedamos citados a las dos de la tarde. Dando las dos campanadas volví al Penal. Salimos poco después y recorrimos media Cartagena.

—Yo le llevaré a usted a un sitio donde se come muy bien.

Vueltas y más vueltas, hasta que al fin recalamos en una modestísima taberna del puerto. Me extrañó aquello, pero no le dije nada. El fué el que aclaró.

—Venimos a comer aquí porque los ladrillos del comedor son blancos y negros y mientras almorzamos podemos plantear una partidita. Le doy a usted dos peones de ventaja. ¡Y me dió la cuchara y el tenedor...!

## ¿ES USTED RESISTENTE A LA FATIGA?



DON PAPIRO le va a examinar.  
Vea aquí dos largas columnas de números.  
Contempladlas bien.

Si los dos números que figuran en la misma línea son exactamente iguales, colocar entre ellos la letra I; si son diferentes, poner una D.

Ejemplo:	
6574897 I 6574897.	4875298 D 4875289.
25364/829	253647839
294856735	294856735
284657982	294657982
354078596	356478596
234569864	235467864
364785299	364785299
034568679	034568679
4374658209	4374652809
2374658985	3274458985
245385609	245385609
273846590	273856590
364758920	364758920
034567986	0344568796
3546038756	3546308756
3784038495	3784038495

Si tarda más de un minuto en resolverlo su fatiga se acusa pronto. Cada equivocación aumenta cinco segundos al tiempo obtenido.

RANGO HISTORICO DEL GRAN JUEGO

# LAS BALAS TURCAS

JUEGAN AL AJEDREZ CON EL

# REY CARLOS XII

UNA PARTIDA RESUELTA A TIROS

Entre las características que mejor nos hacen comprender la excelencia del ajedrez, sobresale el puesto que la Historia—o sea el núcleo reducidísimo de hombres que la han tejido—otorgaron al noble juego, aun en las horas más críticas, en claro reconocimiento de su rango, como elevado sedante espiritual: Pero en cada hecho aislado, la mirada más atenta sólo conseguiría apreciar el sabor anecdótico. Hace falta coserlos con el hilo sin fin de la sucesión histórica para pasar a través de todo su picante atractivo, y guiados por un afán profundo de causalidad penetrar por completo su secreto. Así, el antiguo Oriente, construyendo en la invención de los elementos y finalidad del juego un simbolismo político; la "Odisea", mostrándonos a los dioses jugando al ajedrez en el Olimpo; Catalina II de Rusia, ordenando en la plena animación bulliciosa de un baile de trajes, en el palacio de Invierno el fusilamiento del misterioso autómatá que osó ganar aquella noche al conde de Or-

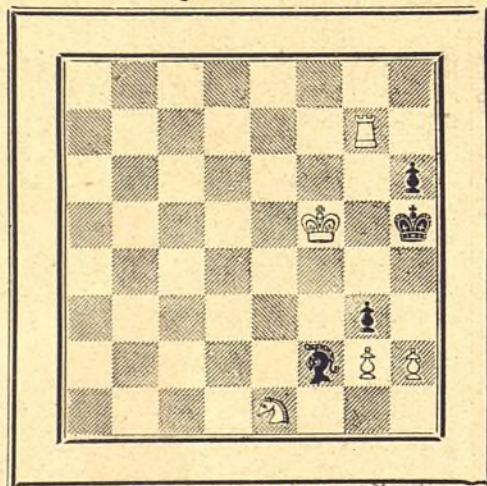


low su favorito, cruel capricho imperial que hizo florecer con los rojos claveles de sangre juvenil la nieve del jardín; Carlos XII, después de la batalla de Pultawa, entreteniendo sólo con el ajedrez sus

ocios de león convaleciente; Napoleón I, intentando serenar su agitado espíritu la víspera del suplicio del duque de Enghien, jugando en la Malmaison contra Madame de Remusat, una emocionante partida que estuvo a punto de disipar el resentimiento del Cé-

DIAGRAMA NUM. 2

Negras: Grothusen (5 + 4)



Blancas: Carlos XII Mate en tres jugadas

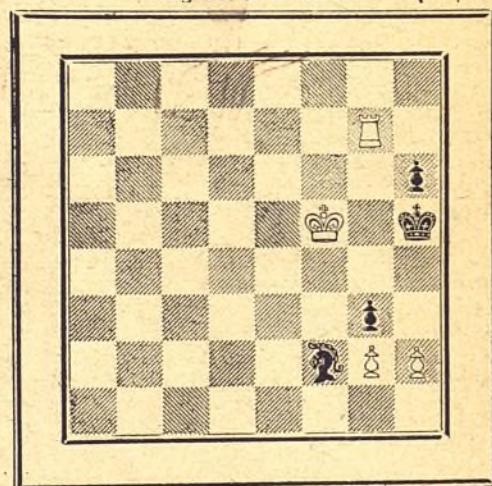
sar; y, en fin, para no citar más, muy recientemente, el año 1922, un primer ministro británico, el tan exquisitamente ponderado Bonar Law, retrasándose en su deber parlamentario de responder en el salón de sesiones de los Comunes a una pregunta anunciada por haberse entretenido jugando con Capablanca en otro local de la antigua Cámara, arrasada hoy por el vendaval bélico, son ejemplos señalados que,

en su fuerte conexión, muestran el rancio abolengo del ajedrez. Característica digna de llevar la precdencia sobre toda la faramalla técnica que en estos tiempos de cientificismo viene empujando descaradamente para ocupar el primer lugar. Pues confidencialmente—y que quede entre el millonaje de lectores de DON PAPIRO—puede decirse que en esto de la técnica hay mucho camelo y que quizás la clara técnica de los embaldadores que clavan los clavos de un solo martillazo no sea la más despreciable y, desde luego, es la más convincente.

La hazaña de Carlos XII, que a continuación se

DIAGRAMA NUM. 3

Negras: Grothusen (4 + 4)



Blancas: Carlos XII Mate en cuatro jugadas

relata, reúne por feliz excepción el interés histórico y el técnico. Sabido es que cuando el león sueco fué derrotado por los rusos en la gran batalla de Pultawa que de haber sido otra la suerte de las armas hubiese llevado a Suecia a ser la primera potencia de Europa, tuvo, para escapar a la persecución de sus enemigos, que refugiarse en los dominios del Sultán, y se estableció en una pequeña isla del Dniéster, en las proximidades de la ciudad de Bender, con algunos millares de suecos y polacos, últimos restos de los dos grandes ejércitos que, con su ilimitada ambición, había sacrificado, y que se incrementaron después con gran número de genizaros y tártaros llegados a Bender, unos para servir al rey, cuya fama de genio guerrero y de arrojo se extendía por Europa hasta Asia, y otros enviados por el Gran Turco para vigilar a su incómodo huésped. Durante este destierro Carlos se entregó con ardor a su pasión favorita, jugando regularmente con el príncipe Pomatowski y con su consejero privado el barón de Grothusen, sin desdeñar tampoco encuentros ocasionales con algunos de los oficiales turcos pues-

tos a sus órdenes. El historiador sueco Fryxell y Voltaire mencionan algunas de estas contiendas. Pero, al fin, los manejos de nuestro héroe para enemistar a Turquía con Rusia concluyeron por agotar la paciencia del Sultán, que decidió expulsarle de sus dominios, y en vista de que su terrible huésped se negaba a marcharse envió contra sus reducidas fuerzas un ejército de más de 30.000 hombres. Durante los combates que se originaron, y en los que Carlos se batió con su habitual denuedo en su casa fortificada de Varnitza, cerca de Bender, en una tarde de últimos de enero de 1713, ocurrió el siguiente lance, tan singular en el aspecto bélico como en el ajedrecístico.

Aunque hasta pocos días después no comenzaron los asaltos violentos, que terminaron con la resistencia de los sitiados las tropas del Sultán les avisaban de lo que les esperaba, enviándoles de cuando en cuando una rociada de proyectiles de cañón y fusil, que a veces atravesaban las paredes abarricadas de la casa. Esa tarde Carlos jugaba contra Grothusen su partida habitual con aquella serenidad que nunca lograron turbar los mayores peligros, y reflexionando largo tiempo en la posición que sigue, anunció mate en tres jugadas. (Ver diagrama núm. 2.)

Apenas hubo pronunciado estas palabras cuando una bala de fusil penetró en la cámara y rompió en pedazos el caballo blanco, situado en 1. R. Carlos, que se había echado hacia atrás con la satisfacción del triunfo, contempló con serenidad el estropicio, pero el salto que dió el barón provocó una sonrisa desdeñosa del monarca, quien dijo: "¿Dónde está mi otro caballo, barón? Búsquelo y ensaye el mate,

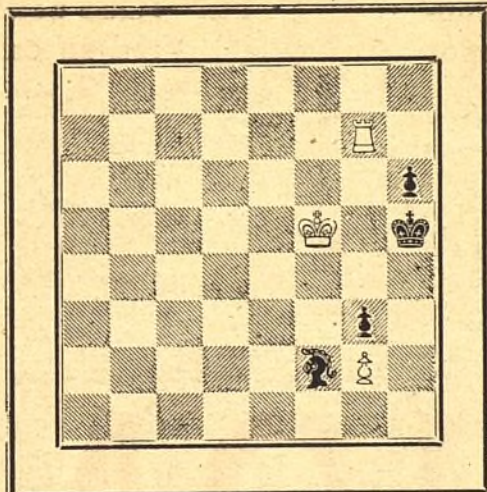


que es bastante bonito para indemnizarle del susto." Carlos se había quedado examinando la nueva posición. Antes de que el consejero colocase la pieza, le agarró la mano en que la tenía y, sonriéndose, le dijo: "Pienso que no necesito el caballo y que puedo permitirme dárselo a usted, y ser todavía capaz de anunciarle mate en cuatro jugadas." (Ver diagrama núm. 3.)

En los anales del ajedrez desde Chaisa a Morphy no se encuentra aventura tan maravillosa. Pero acababa el monarca de anunciar este segundo mate cuando—¡quién pudiera creerlo!—una segunda bala de fusil atravesó la puerta y deshizo en pequeños trozos de marfil al peón de torre, mientras Grothusen, bajo la burlona mirada de Carlos, si bien palideció, se mantuvo firme en su asiento.

"Tiene usted de su parte a nuestros buenos amigos los turcos—dijo el rey—. No puede esperarse que pueda yo competir a un tiempo contra usted y contra 30.000 paganos, sobre todo si ustedes emplean armas

### DIAGRAMA NUM. 4 Negras: Grothusen (3 + 4)



Blancas: Cárlos XII Mate en cinco jugadas

tan poderosas. Esta es la primera vez que he visto jugar al ajedrez con mosquetes."

"Señor—contestó Grothusen, cuyo entusiasmo ajedrecístico se había enfriado totalmente—, tenemos hoy a los hados en contra. ¿No querría vuestra majestad salir e inventar algún modo de mantener a distancia a estos incivilizados turcos?"

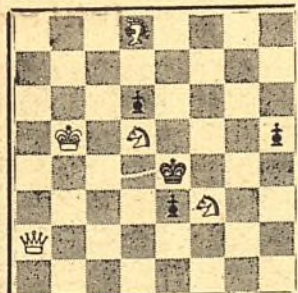
"Espera un momento, cobarde—replicó Carlos festivamente—, y déjame mirar si mi posición es todavía bastante buena para que pueda prescindir también de este desgraciado peón. ¡Ya lo encontraré!", gritó tan fuerte que pudo haberse oído más allá de las trincheras. "Lo encontré y tengo el gusto de anunciarle que ahora hay mate en cinco jugadas" (Ver diagrama núm. 4.)

Aquí termina la crónica, y hacemos punto con la sugerencia de que posiblemente interviniera en el prodigioso lance la varita mágica del hada Chaisa para refrescarnos la lección de que las balas pueden llevarse por delante hombres y piezas de ajedrez, pero no las ideas que los mueven y que el espíritu humano debe por ley divina atravesar los peligros de la batalla diaria buscando siempre su propia perfección.

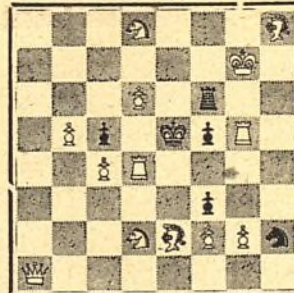
M. GOLMAYO

## PROBLEMAS Y FINALES

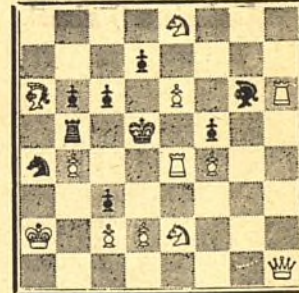
PROBLEMA 7 CONCURSO PROBLEMA 8 M. J. Jespersen PROBLEMA 9 Fritz Geijerstam



Las blancas dan mate en tres jugadas

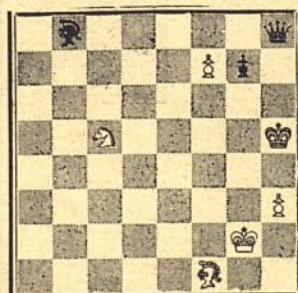


Mate en dos jugadas



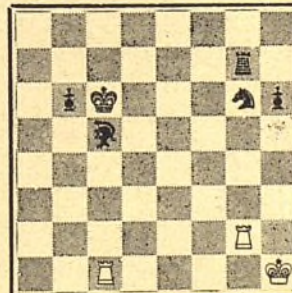
Mate en dos jugadas

FINAL 7 A. Troitzky



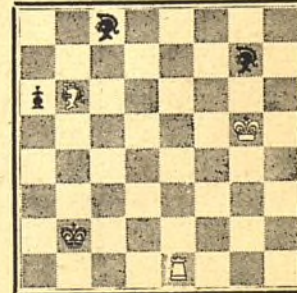
Blancas juegan y hacen tablas

FINAL 8 Lolli (1760)



Blancas juegan y hacen tablas

FINAL 9 H. Rinck



Blancas juegan y ganan

1

### Responda en menos de 5 minutos a estas 5 fáciles cuestiones

- 1.—¿Cuál es una palabra de seis letras que quitándole tres queda una?
- 2.—Si disparásemos un cañón estando colocado perfectamente vertical un día sin viento, ¿tendríamos peligro que a su caída el proyectil diese sobre el cañón?
- 3.—Si poseemos monedas de 5 céntimos, 10 céntimos y pesetas, en total 19, y sabemos que tenemos doble número de 5 céntimos que de 10 céntimos y entre todas valen 5 pesetas, ¿cuántas tendremos de cada clase?
- 4.—Un vendedor ambulante de carteras vende la tercera parte de su mercancía a 5 pesetas unidad, otra tercera parte a 4 y otra a 3 pesetas unidad. Lo total recaudado asciende a 396 pesetas. ¿Cuántas carteras vendió?
- 5.—¿Sabe usted por qué se encienden las cerillas al frotarlas contra el rompe cabezas?

2

### ¿Qué películas o novelas reconoce usted en estos argumentos extractados?

- 1.—Un caballero campesino tiene la ilusión de realizar hazañas maravillosas. Recorre los campos y las tierras ante la estupefacción de las gentes. Termina su vida cristianamente después de intentar convertirse en pastor junto a su criado.
- 2.—Un joven empleadillo, por un azar afortunado, se transforma aparentemente en un gran señor. Conoce a una muchacha millonaria y se enamora. El descubrimiento por parte de ella de la humilde condición de su novio no mengua su cariño, y se casan.
- 3.—Un estudiante madrileño va castigado a una Universidad norteña. Encuentra cursi el ambiente, pero la lluvia, las canciones y sobre todo una provincianita le sugestionan, y se casa.
- 4.—Un joven libertino acude a Dios, arrepentido, haciendo renuncia de todos los lazos humanos, viéndose al fin recompensado con el puro cariño de la mujer amada.

3

### ¿Quién y cuándo dijo...?

Decíamos ayer...  
Manos blancas no oíend  
den, señora.  
La suerte está echada.  
Luz, más luz.  
Todo se ha perdido m  
enos el honor y la vida, que  
se ha salvado.

# PAPIROTADAS

4

### ¿Sabe contar el tiempo?

¿Cuántos días hay entre el día siguiente de anteayer y la víspera de pasado mañana?

5

### ¡Conócete a ti mismo!

¿Podréis responder a estas preguntas del doctor?:

- 1.º ¿Cuál es la cabida máxima de los pulmones?  
5 litros de aire. 21 " " "  
11 " " " 51 " " "
- 2.º ¿Qué superficie tendrían sus alvéolos si se midieran extendidos?  
1 metro 2 200 "  
75 " 350 "
- 3.º ¿Cuántos litros de sangre diarios oxigenan los pulmones?  
300 litros. 6.000 "  
800 " 20.000 "
- 4.º ¿Cuántos gramos de sangre penetran en el corazón a cada latido?  
20 gramos. 180 "  
70 " 265 "
- 5.º Ustedes saben que la piel respira, pero ¿sabrían decirnos cuántas veces menos que los pulmones?  
3 veces. 38 "  
10 " 115 "
- 6.º ¿Los glotones son enfermos?
- 7.º ¿En qué proporciones contiene agua vuestro cuerpo?  
1/10 2/3  
3/4 2/5
- 8.º A lo largo del día, ¿en qué momento os encontraréis más cerca de la muerte?

6

### Lectura femenina



7

### Ciudad española



PARALIZAR  
1  
CONFIANZA

8

### ¿Se llama usted Nata Fresca?

Pronunciar ciertos nombres de personajes célebres delante de los compatriotas de estas celebridades y les veréis sonreír... Es que estos nombres tienen un significado en su propia lengua.

He aquí de una parte estos nombres y de otra su traducción.

¿Podría usted decirnos lo que significa cada uno de ellos?

Del compositor Wágnner, del filósofo inglés Bacon, del escritor ruso Gorki, del reformador checo Hüß, del explorador americano Byrd, del poeta ruso Puchkin, del compositor checo Smetana, de la fundadora inglesa de la Cruz Roja, F. Nigtingale del pintor italiano A. del Sarto, del compositor húngaro Liszt del poeta inglés Pope, del filósofo alemán Fichte, del músico ruso Tchai Kouki, del filósofo chino Lao Tsen, del poeta inglés Drink Water, del compositor ruso Borodine, de la célebre familia italiana de los Médici, del poeta americano Longfellow, de la bailarina americana J. Baker, del novelista inglés Goldsmith, del aventurero italiano Casanova, del poeta persa Firdusi y del hombre de Estado inglés Gladstone?

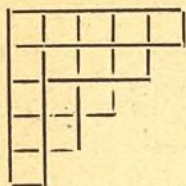
PODEIS ESCOGER ENTRE:

Nata fresca, Tocino, Harina, Oca, Cañón, Ruiseñor, Hijo de un viejo amigo, El sastre, Amargo, Casa nueva, Panadero, Bebe agua, Los médicos, Papa, Pino, Hijo de la gaviota, Pájaro, Barba, Larquirucho, Piedra alegre, Paraíso, Orfebre, Carretero.



9

## AGROSTICO



Verticales y horizontales

- 1.º No dormir.
- 2.º AMOR.
- 3.º ALABANZA.
- 4.º La Espada.
- 5.º Consonante.

10

## REFRAN CIFRADO

## EN COCHE AYER DOMINGO SEIS INTENTO REGRESAR

En esta frase hay escondido un conocido refrán de 15 letras, las cuales están colocadas por su orden; para encontrarlo sólo hay que ir tachando las letras que no valen.

11

## LAS TRES PALABRAS

Se trata de averiguar tres palabras, nombres sustantivos, que sólo se diferencian en las vocales (ejemplo, masa, mesa y misa), y para ello conocemos solamente dos series de respuestas a las siguientes preguntas, y referidas cada vez a una palabra diferente.

(Cómo es) ..... afectiva ..... obrero.  
(Para qué sirve) ..... para comer. para complemento del amor.  
(Dónde se encuentra) ... en los talleres mecánicos ... en el campo.

Las tres palabras, en cuestión, tienen siete letras con tres sílabas.

12

## Charada

- 1.ª 3.ª 2.ª mentira.
- 3.ª 5.ª pocos.
- 2.ª 4.ª nombre familiar de mujer.
- 1.ª 2.ª 3.ª 4.ª 5.ª purgante.

13

## Ecuación cifrada

Problema:

$$\text{Minuendos} \dots\dots\dots \frac{AB + C = DE}{\phantom{AB + C = DE}}$$

$$\text{Sustraendos} \dots\dots\dots \frac{F + D = GA}{\phantom{F + D = GA}}$$

$$\text{Restos} \dots\dots\dots \frac{HC + D = AH}{\phantom{HC + D = AH}}$$

A cada letra corresponde un número. A letras iguales, números iguales. Encontrar los valores de cada letra de manera que las operaciones aritméticas indicadas resulten exactas.

14

## Buscar tres números

Hallar tres números que, sumados, den el triplo de uno de ellos y el producto de los tres sea igual a doce veces el mismo número. Todos son inferiores a 10.

15

## Un problema de dinero

Juan le pidió dinero a un amigo, diciéndole: "Si me duplicas la cantidad que tengo en el bolsillo, te doy cuatro pesetas." Hizo la misma operación con un segundo, y al terminar de hacerla con otro tercero, se quedó sin dinero. ¿Con cuánto dinero empezó?

16

## La inscripción enigmática

Corte usted estas ocho tiritas y vuelva a colocarlas por el mismo orden en que están, pero corriéndolas a derecha o izquierda hasta que sólo queden cuatro columnas de ocho letras. Estas letras, que en total serán 32, leídas de arriba a abajo, han de formar un refrán castellano. Las letras que sobren a uno y otro lado de las columnas no sirven para nada.

M N U O J S T L  
H I U T R S S M  
T J O A E O K R  
D L A H E Y P M  
R V R U I L Z M  
L V E O D T U J  
I N N A D J T I  
P E T Y E T T N

17

## Un problema de edades

Le preguntaron a un padre qué edad tenía su hijo, a lo que respondió: "Hace diez años tenía el triple de edad que él, y dentro de tres años tendré el doble." ¿Qué edades tenían ambos?

18

## ¿Qué amores os evocan estos lugares?

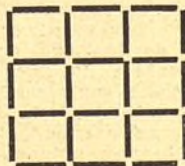
Ciertos lugares se han hecho famosos por haber sido escenarios de amores célebres, reales o fingidos. ¿Qué amantes os sugieren los nombres siguientes?

- 1.º Mallorca.
- 2.º Arlés.
- 3.º Verona.
- 4.º Sevilla.
- 5.º Mayerling.
- 6.º Florencia.
- 7.º Fontaine de Vaucluse.
- 8.º Teruel.

19

## Un problema con cerillas

Aquí tiene usted nueve cuadrados formados por veinticuatro cerillas. El problema consiste en quitar cuatro cerillas, sin mover las demás, de forma que queden cuatro cuadrados en lugar de los nueve que hay ahora.



20

## Una frase con un error

Cuando Hernán Cortés conquistaba Méjico, veía a los indios a caballo por las praderas y lanzar sus flechas sobre sus huestes, ya algo maltrechas.

# TRESILLO

MARCAS DE APERTURA: LA VUELTA

**S**ABEMOS que este lance consiste en que el hombre, o sea el que declara si no hay oposición, o el que con esta marca vence en la subasta, si la hay, vuelve la primera carta como preliminar de su descarte, y es precisamente el palo de esta carta vuelta el que automáticamente queda designado como triunfo. La vuelta puede haber sido, desde un principio, elegida libremente como la mejor orientación de las posibilidades que ofrece nuestro lote de cartas, o haber sido llevados a ella para vencer a una declaración de entrada. Pues recuérdese que el orden de preeminencia —expuestos de menor a mayor, que es como se suceden las declaraciones de la subasta— es: 1.º, entrada; 2.º, entrada a palo de favor; 3.º, vuelta, y claro que en este anuncio no cabe predecir el palo de la primera carta que se ha de volver y que no cabe, por tanto, anunciar vuelta a favor; 4.º, solo, y 5.º, solo a favor. Y digamos ya, desde ahora, que la bola, lance que consiste en hacer la totalidad de las bazas, o sean las nueve, no es un lance anunciante en la subasta y no constituye su límite máximo, como en el bridge, límite máximo que en el tresillo es, como antes se indica, el solo a favor. La bola puede derivarse de una declaración cualquiera de las cinco expresadas, y el lance comienza sin anuncio hablado ninguno, cuando el hombre, habiendo doblado su quinta baza, arroja sobre la mesa la sexta carta, reteniendo las otras tres en mano. Con esto queda ya establecido por reglamento que va a bola, lance aparte en contabilidad de las condiciones de la victoria, ya lograda con las cinco bazas ganadas antes, pues estas condiciones sólo quedan afectadas en dos extremos: en que se cuentan estuches hasta nueve (de la espada al cinco en palo corto y de la espada al tres en palo largo) y en que no se abona ni paga el tanto por primeras puesto que el hacerlas es condición implicada en la bola.

La vuelta está indicada cuando hay posibilidades equivalentes en dos o más palos, cada uno de los cuales no logra, sin embargo, constituir una buena entrada, y se cuenta, a lo menos, con el refuerzo del triunfo que va a facilitar la carta vuelta. Como en la entrada es difícil determinar científicamente si es o no vuelta de ley la que podemos hacer, lo mismo cuando tenemos que pujarla que cuando la elegimos libremente, pues aquí no se dispone, como en el bridge, de estudios matemáticos bien difíciles, por cierto, sobre las probabilidades aplicadas a este y otros lances del tresillo, y tampoco se dispone de catalogación de auténticas experiencias de

jugadores expertos que suministren una base estadística de suficiente autoridad. Pero, en fin, en el estado actual se aceptan, como mínimo, para vueltas de ley las siguientes cartas:

- Espada, tres malas y un rey.
- Espada, dos malas y dos reyes.
- Espada, basto y un rey.
- Espada y dos reyes.

Desde luego, la vuelta es el lance del tresillo más expuesto y del que más se abusa. Es incierto y comprometido, y por eso agrada a los jugadores aventurados y que por sistema puján en la subasta para excitar su propia fortuna o mellar la de otros jugadores. Pues ocurre que, a veces, con sólo la vuelta se reúne un gran solo, y otras sale tan mal, que hay que ir al robo por seis o siete cartas más. Y, además, la afición a las vueltas obedece en muchos a desconocimiento o conocimiento vacilante del valor de las cartas. De aquí esas vueltas absurdas con la espada sola y cartas de escaso valor, y no digamos cuando, en vez de la espada, es el basto, y que, en consecuencia, la vuelta sea, de todas las suertes del tresillo, la que más se pone, con más de un doble, sobre los otros lances: es decir, que si por cada diez solos o entradas se ponen tres, por cada diez vueltas se ponen seis.



Como resumen de las experiencias conocidas, pueden admitirse las siguientes reglas: a) cuando las entradas parezcan pequeñas, hay que optar entre pasar y entrar; pero no debe resolverse esta duda yendo a vuelta; b) las vueltas están indicadas cuando se tengan muchas cartas buenas y no haya entrada a ningún palo o la haya a los cuatro sin poderse formar solo a ninguno, cosa rarísima. Por tanto la vuelta ha de estimarse como una suerte muy poco frecuente en presentarse con suficientes probabilidades de éxito, y que a las otras incertidumbres añade la no pequeña del palo de triunfo. Así, dice el refrán: "Vale más mala entrada que buena vuelta". Conviene también, por último, puntualizar la ventaja de que en la rendición no se admite defensa, con lo que nunca hay puesta y codillo, frecuente castigo de los que entran audazmente y la desventaja de que la contra conoce fijamente la carta vuelta, siempre con la importancia de todo triunfo, y presume en el jugador espada o espada y basto, que son los comodines en que nos confiamos generalmente para aventurarnos en este lance.

# PINÁCULO

LA ESCALERA FORZADA

**L**OS juegos que rápidamente se difunden han de ser necesariamente fáciles y su período de aprendizaje corto, lo que permite la gran multiplicación de adeptos. En este caso se encuentra el pináculo, juego que con rapidez vertiginosa logró introducirse en nuestra sociedad, desterrando a sus similares, robing y rany. Su juego es sencillo, como habréis podido comprobar en nuestro número anterior, y son sus mismos aficionados los que han querido introducir nuevas modalidades, de acuerdo con sus gustos, para hacerlo más interesante y sugestivo.

Hoy os vamos a hablar de una de las innovaciones más extendidas: la escalera forzada.

Este pináculo a "escalera forzada" sólo se diferencia del que ya conocéis en tres puntos esenciales:

1.º Para abatir es necesario presentar una escalera completa de un mismo palo (con o sin monos).

2.º Se reparten 15 cartas a cada jugador, en lugar de 11.

3.º El número de tantos necesario para ganar la partida es de 4.000.

Cuando por primera vez expongamos una combinación de escalera, si ella pertenece a un palo del que poseamos bastantes cartas, colocaremos esta combinación en el lado derecho del lugar destinado a exponer nuestro juego. Si no poseemos más cartas de esa combinación las colocaremos a la izquierda, y en el centro si poseemos una o dos cartas más de ese palo: esto servirá de indicación a nuestro compañero, el cual, de este modo, sabrá aproximadamente, qué fuerza puede tener el palo que marcamos.

La colocación de los monos en las combinaciones es muy interesante, pues tiene varios puntos a tratar: en primer lugar, nuestro consejo es de no colocar ningún mono en la primera vuelta, pues puede darse el caso de que nuestro compañero posea también muchas cartas del palo marcado por nosotros, y entonces se debe intentar sin duda alguna, la escalera de color "limpia", o sea sin monos; en segundo lugar estos monos deben ser utilizados preferentemente en la combinación de la derecha para no malgastarlos en combinaciones de menos interés; y, por último, no debemos nunca matar un mono (que, en el argot pinaculista, significa colocar la carta correlativa a la representada por dicho mono) hasta no haber jugado nuestro compañero y no habernos asegurado así que no posee dicha carta.

(Continuad)

# SOLUCIONES

AL NUMERO 3  
FOTOCRIMEN

## HOMBRE INVISIBLE

El orden de los dibujos es el siguiente: E. C. A. B. F. D.  
E: El cuarto está vacío.—C: El Hombre invisible entra.—A: Toma una botella y un vaso y los coloca sobre el pequeño bar.—B: Corre un poco la cortina y bebe. F: Corre la cortina del todo.—D: Vacía el resto de la botella en el vaso que coloca en la mesilla de noche... y se acuesta.

Dewey y Janice se vieron forzados a confesar que ambos planearon el crimen, para lo cual se aseguraron antes de que Janice podría abrir las puertas del ascensor desde fuera, deslizando su mano entre los hierros. Cuando Janice salió a las diez y cuarto, apagó todas las luces del vestíbulo, abrió la puerta del ascensor y bajó las escaleras, sin llamar para que se lo enviaran. Cuando Warren se marchó, Dewey salió con él, y al llegar al ascensor le empujó, precipitándole en el vacío, y aquí cometió su error. Dominado por la excitación y el pánico cerró la puerta, Dewey había calculado que la muerte de su socio le proporcionaría la fortuna que ambicionaba. Bajo la influencia de Janice y con su complicidad, asesinó a Warren. El premio de su hazaña no fueron los 20.000 dólares, sino la silla eléctrica.

## ¿ES USTED OBSERVADOR?

—Las banderas del barco flamean en dirección contraria al viento.

—Los soldados llevan los tambores colocados al revés; el parche debe ir al lado derecho.

—Los rayos no son así. No son en líneas quebradas, rígidas; muy al contrario, semejan ramas retorcidas de un árbol.

—Tanto ella como él, llevan la chaqueta cruzada al revés. Las chaquetas de hombre cruzan al lado derecho; las de mujer, al lado izquierdo.

## Solución al crucigrama n.º 7

### HORIZONTALES

1: Papilomas.—2: Pusiánimes.—3: Tas. Reses. Dos.—4: U. Asora. A.—5: B. Remolanas. M. 6: Eragisor. Vila.—7: Regid. Cicalar.—8: Oculat. Ailati.—9: Sosolog. Cabet.—10: Irep. Camarasa.—11: D. Oeniciilas. N.—12: A. Anega. A. 13: Des. Talad. Cos.—14: Natal. Solas.—15: Les. Son.

## Solución al crucigrama n.º 8

### HORIZONTALES

1: Pegan. Vanas.—2: Ana. Ola. Ora.—3: Reno. Atan.—4: A. Acerado. A. 5: Si. Ulano. As.—6: L. Pesar. G.—7: Mi. Anola. Ar.—8: A. Adosada. O.—9: Gafa. Amas.—10: Osa. Ele. Ata.—11: Senos. Nones.

## Solución al crucigrama n.º 9

### HORIZONTALES

1: Ramón. Apipa.—2: Apisonadoras.—3: De avisan. R. R.—4: Alineamiento.—5: Sol. Llar. Aim.—6: Tula. Alloc.—7: Oder. Vali.—8: Oni. Asas. N. P. U. 9: Parasitarias.—10: Ar.

## NOTICIARIO DE BILLAR

En Bellas Artes se está jugando actualmente un campeonato de chapó que ha despertado gran interés.

En el Madrid Billar Club han dado comienzo los campeonatos sociales de sexta y quinta categorías a libre, a las que seguirán, muy en breve, cuarta, tercera, segunda y primera. Tendremos a nuestros lectores al corriente de la marcha de estas importantes pruebas.

Es probable que en febrero se celebre en Madrid un encuentro de billar entre Portugal y España.

Celosa. Re.—11: Catalogantás.—12: Anisacáese.

## Solución al crucigrama n.º 10

### HORIZONTALES

1: Caravana. Rac (car).—2: Amenazas. Oca.—3: Reconoceremos. 4: Alatirri (irritada). Vara.—5: Dad-aes Anar (rana).—6: Erab. Za.—7: Horadada. Asal (lasa).—8: Acol (loca). Los. Leda.—9: Bisa. Asomados.—10: It (Ti). Tabú.—11: Laru (Ural). Alacac.—12: Imán. Cúraselo.—13: Dominábaselos.—14: Aro. Papatote.—15: Dan. Olarasop (Posáralos)

## Solución al crucigrama n.º 11

### HORIZONTALES

1: Opal. Miel.—2: Airtap. Mártir.—3: Iro Rimas. Nao.—4: Sosa. Sal. Sese.—5: Asese. G. Lames.—6: Ore. N. Las. 7: Parterres.—8: Sib Ata. Tos.—9: Sanas I. Esies.—10: Ilas. Eco. Elro.—11: Ro. Evoca. Vt.—12: Osoria. Atonia.—13: Asar. Orea.

## Solución al crucigrama n.º 12

### HORIZONTALES

1: Ama. Asan. Gol.—2: Colaboradora.—3: Ore. Oran. Dan.—4: Tapan. Idolo.—5: Onomatepeyas.—6: Aridos. 7: Coz. La. Ana.—8: Amasas.—9: Rocce. Dota. 10: Osadas.—11: Asat (Tasa). Le. Emir.—12: Mana. Av (Va). Gila.—13: Apoleráralos.—14: Dolor. Adata (Atada). 15: Arasa (Asará). Sonas (Sanos).

Las restantes soluciones en la pág. 26.)

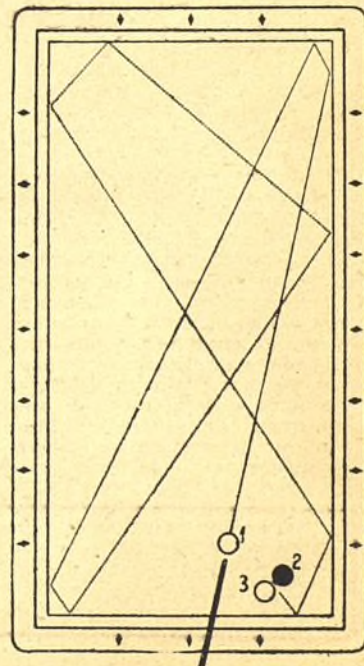
# BILLAR

## LA ACTUACION INTERNACIONAL DE ESPAÑA

En ningún deporte llega el poder a tanto como en el juego del billar; ciencia, arte, vista, serenidad, mecanismo, ejecución, astucia, intuición, etc.

En la actualidad, este juego se practica en todas las naciones, reglamentado en sus federaciones y clubs.

España siguió este rumbo, interviniendo en las competiciones internacionales desde 1926, y los triunfos conquistados nos han colocado entre los pueblos de mejores aptitudes para la práctica de este difícil deporte. Antes de 1928 España era conocida billarísticamente por el desplazamiento al extranjero de nuestros mejores jugadores profesionales; entre ellos, Marvá, Alvarez, Ortega, Fernández, Mora, etc., que participaban en academias, disfrutando unos honorarios, pero no compitiendo en luchas deportivas ni dentro ni fuera de España. Fué necesario que se constituyese la Federación Española de Amateurs del Billar y se suscribiera a la Internacional, para que los triunfos españoles se presentaran, y muy ruidosos, a cargo de nuestros mejores aficionados. Primero, Miró, en 1930, en campeonato del mundo a tres bandas, celebrado en Barcelona, conquista el primer título para España. Al año siguiente es Butrón, en Espinho (Portugal), el que obtiene un resonante triunfo, al vencer a los mejores tacos mundiales, conquistando otro título, el de la partida a libre. Después, Puigvert vuelve a recuperar el título mundial de tres bandas, perdido por su paisano Miró. Así, hemos continuado logrando constantemente éxitos, como el de



# SABER DISTRAERSE *La baldosa fatal*

Vamos a haceros una pregunta. Al regresar de una reunión, de una fiesta, de una partida de juego, ¿volvéis alegres y satisfechos? ¿Habéis procurado pasarlo lo mejor posible? Si es así, está muy bien, pues no cabe duda que sabéis distraeros. Pero si no ocurre de ese modo, es preciso cultivar el sencillo arte de convertir el tiempo perdido en momentos alegres y entretenidos.

En la vida hay que saber distraerse, saber dar de lado, en los momentos de recreo, las preocupaciones y fastidios cotidianos inevitables, saber sacar el mejor partido posible de los ratos de expansión y de las diversiones. Hay muchos modos de distraerse.

Uno de los mejores consiste en pasar un rato de charla con buenos amigos, pero no es ninguna distracción el hacer fastidiosas visitas de cumplido.

Los juegos de cartas, el bridge, el dominó, el ajedrez, constituyen una excelente distracción. Pero si tenéis mal perder, si



os peleáis continuamente con los compañeros, volveréis a casa de tan mal humor como si hubierais pasado una tarde aburrida.

Si tenéis voz, procurad cantar. Esta es una distracción que entona y exalta el ánimo. Tocar cualquier instrumento también entretiene, pero el canto es la fuente de la alegría. No hay depresión que resista a un canto entonado en coro y a plena voz.

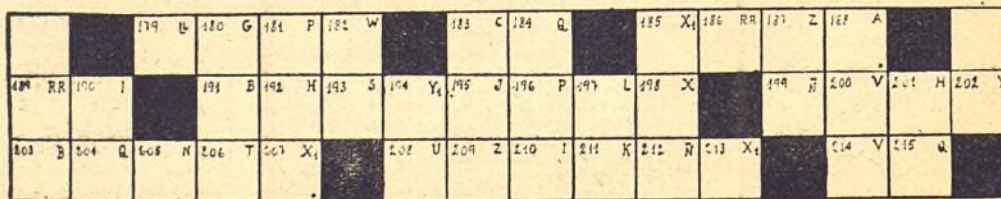
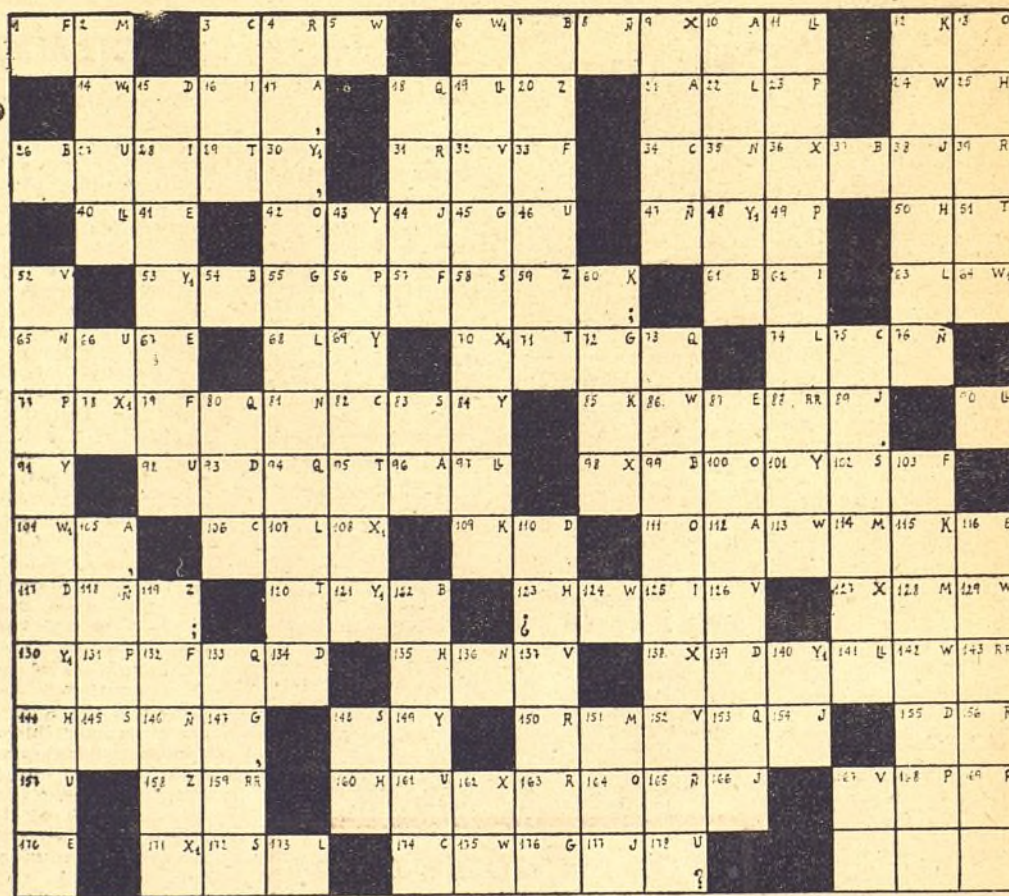
Los deportes, las marchas rápidas, las excursiones, tienen la misma virtud que el canto, lo cual significa que nuestras preocupaciones y nuestro hastío sólo provienen de los mimos y exagerados cuidados que nos prodigamos. Unir nuestros esfuerzos, nuestras voces, nuestras alegrías, es unir nuestras fuerzas y estar contentos y optimistas.

Con esta "Baldosa fatal" iniciamos nuestro concurso. Los concursantes deben enviarnos sus soluciones marcadas en tinta sobre el diagrama y rayas de las definiciones que se publican en estas páginas.

Cada palabra tiene tantas letras como rayas figuran, con su número debajo, al lado de las definiciones.

Estas letras deberán ser trasladadas al número correspondiente en el diagrama, de modo que den un trozo de un texto literario, el nombre de su autor y el capítulo del que está tomado.

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

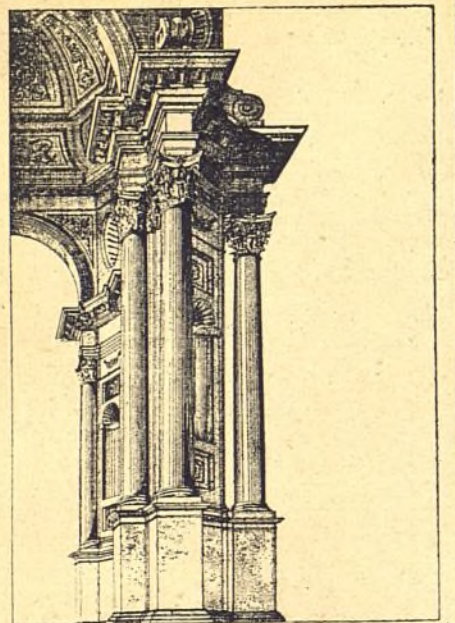


<b>A</b>	105 21 188 17 112 96 10	{	Endrino.	<b>Q</b>	215 153 204 18 80 184 133 94 73	{	Antiguamente, rastro donde se mataban reses menores.
<b>B</b>	7 61 191 99 37 54 26 203 122	{	Que ondean o se mueven como las olas.	<b>R</b>	150 4 31 156 163 39	{	De aquende, de la parte de acá.
<b>C</b>	82 174 3 106 34 75 183	{	Poned en tensión o presión moderada, una cosa; como una cuerda, una tuerca, etc.	<b>RR</b>	159 189 186 143 88	{	Elegíaco.
<b>D</b>	110 117 134 15 139 93 155	{	Al revés, calléntelo con mucha actividad; como el sol en el estío.	<b>S</b>	58 102 145 83 193 172 148	{	Hablando de arbustos, plantas, frutos, etcétera, que tienen dureza y consistencia como la de la madera.
<b>E</b>	170 41 87 67 116	{	Al revés, en Galicia, abrir el pescado para salario.	<b>T</b>	51 71 120 95 206 29	{	Cabeza de partido de la provincia de Valladolid.
<b>F</b>	57 33 79 132 1 169 103	{	Distantes, apartados.	<b>U</b>	178 27 208 161 92 46 157 66	{	Al revés, andas como renco, meneándote a un lado y a otro.
<b>G</b>	176 45 72 55 180 147	{	Antiguamente, lomos.	<b>V</b>	214 200 137 126 152 32 167 52	{	Que no hacen daño.
<b>H</b>	201 50 123 144 25 135 192 160	{	Olla llena de alquitrán y otras materias inflamables que, encendida, se arrojaba a los enemigos.	<b>W</b>	142 124 129 24 175 182 113 86 5	{	Inconstantes y varias en el modo de proceder.
<b>I</b>	125 190 28 16 210 62	{	Tapioca.	<b>W,</b>	6 64 14 104	{	Interjección poética.
<b>J</b>	38 154 177 195 44 166 89	{	Nuezas blancas.	<b>X</b>	36 162 98 127 9 198 138	{	En sentido figurado, enervad, debilidad, haced menos activa y eficaz una cosa.
<b>K</b>	85 115 60 12 211 109	{	Indiferencia y despego que denotan menosprecio.	<b>X,</b>	78 213 185 207 108 171 70	{	Jefe o comandante de una armada griega.
<b>L</b>	107 63 197 68 173 74 22	{	Apariencia que denota prodigio de la naturaleza o cosa milagrosa o monstruosa.	<b>Y</b>	149 69 101 43 202 84 91	{	Al revés, otomano.
<b>LL</b>	141 90 11 19 40 179 97	{	Madero, por lo común cilíndrico, colocado horizontalmente en los telares de paños y lienzos, en el cual se va arrollando el pie o urdimbre.	<b>Y,</b>	48 194 53 130 30 121 140	{	Muertas violentamente.
<b>M</b>	128 151 114 2	{	Grupo de islas, cerca de Venecia.	<b>Z</b>	158 20 209 187 69 119	{	En sentido figurado, graves, serios o torcidos en el semblante.
<b>N</b>	65 136 81 205 35	{	Cementerio.				
<b>Ñ</b>	199 8 47 118 76 165 146 212	{	Especie de lanza de poco más de dos varas de largo, con el hierro en forma de corazón, de que usaban los oficiales de infantería.				
<b>O</b>	164 100 111 13 42	{	Matemático escocés (1550-1617).				
<b>P</b>	77 165 181 56 23 131 196 49	{	Gastar, expender, invertir, tratándose de dinero.				

(La solución en el próximo número.)

## COLABORACION ESPONTANEA

Habiendo recibido en la redacción una gran cantidad de original enviado espontáneamente por nuestros lectores, daremos, a partir del próximo número, una sección en la cual se irán publicando todos aquellos que, a juicio de "Don Pápiro", ofrezcan un mayor interés y originalidad.



ESTABLECIMIENTOS  
**DIAZ**  
DECORACION  
PINTURA  
PAPELES  
PINTADOS  
CARMEN 15 TELEF 19786



Máquinas de sumar  
y calcular

ALQUILER Y VENTA

**MATEO MARIN**  
Hortaleza, 30::Teléf. 14503



# ¡SUSCRÍBASE A "DON PÁPIRO"!

RELLENE Y ENVÍE ESTE BOLETÍN

Don .....

que vive en .....  
calle ....., núm. ....

Desea suscribirse, por  $\left. \begin{matrix} 3 \\ 6 \\ 12 \end{matrix} \right\}$  (1) meses, a DON  
PÁPIRO, en las condiciones que se expresan en  
este cartel de suscripción.

Indíquese la forma de pago  
Firma: .....

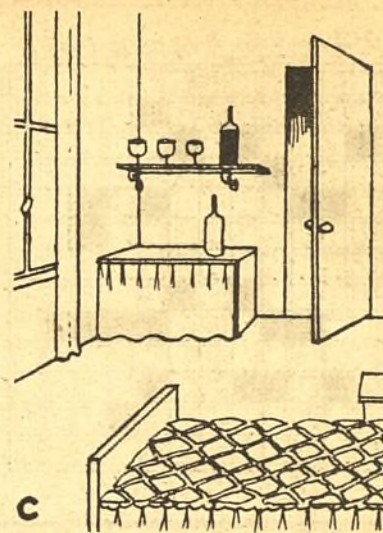
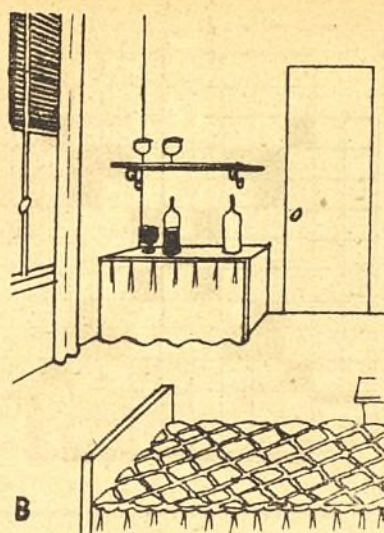
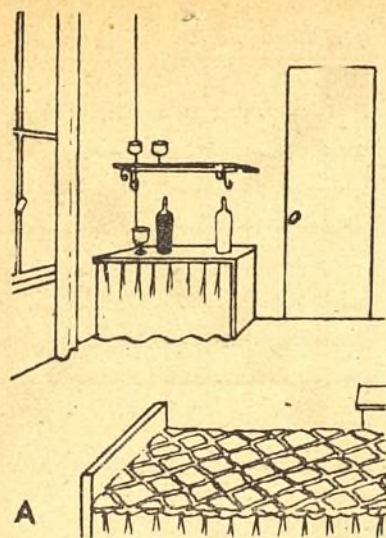
(1) Táchense los números que no interesen.



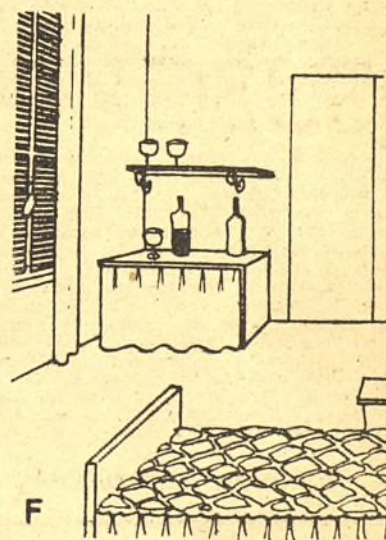
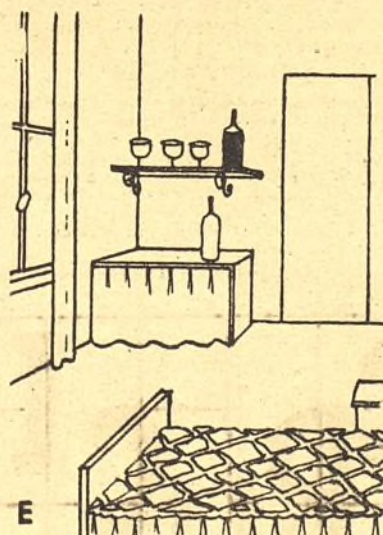
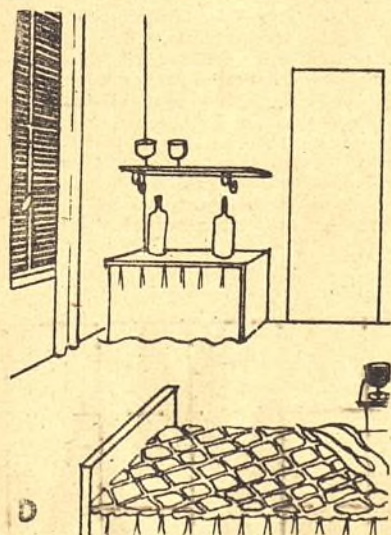
SUSCRIPCIONES. . . { Tres meses. . . . . 13 ptas. . .  
Seis meses. . . . . 25 »  
Doce meses. . . . . 48 »

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

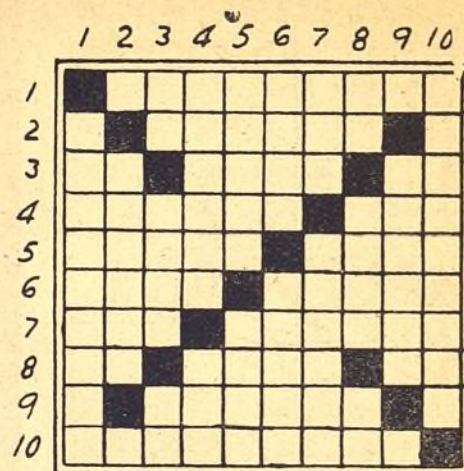
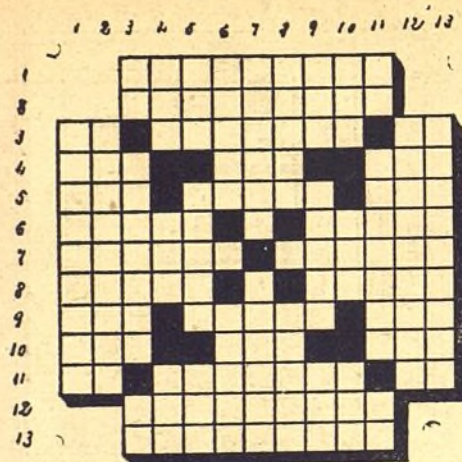
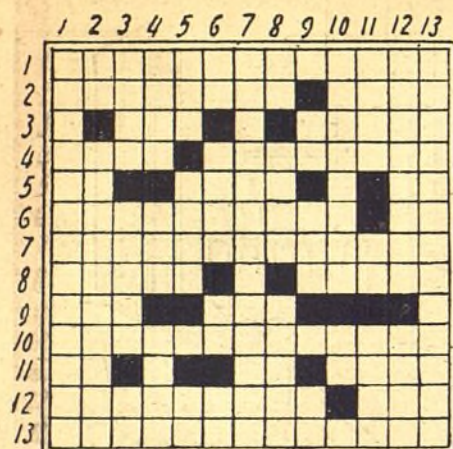
Los de provincias, franco de porte



## ANDANZAS DEL HOMBRE INVISIBLE



Establezca el orden que deben llevar estos dibujos y averigüe lo que ha hecho el Hombre invisible en la habitación en la pág. 26



N.º 13

# CONCURSO

N.º 14

## HORIZONTALES

1: Candente.—2: Al revés, acontecían. Al revés, sí.  
3: Número romano. Vaca. Consonante. Al revés, río de Inglaterra.—4: Fieras, Indica, sueño, tedio o debilidad.—5: Repetido, gesto Lo que sobresale en una producción o género. Vocal. Repetido, P. del Ecuador.  
6: Al revés, revelaráseme. Al revés, voz de sereno.—7: Recordáranla.—8: Antiguamente, pregón. Vocal. Al revés, Carlos Federico..., inventor del primer telégrafo magnético.—9: Tres vocales, distintas. Esta, no...  
Vocal.—10: Ampliarían.—11: Dos consonantes. Vocal. Dos consonantes. Al revés, nota para que cese el pago que tenía algún individuo.—12: C. de Inglaterra.—Al revés, impetu, prontitud.—13: Exaltación.

## VERTICALES

1: Que no puede ser objeto de comercio.—2: Negación. Al revés, rubricaremos.—3: Rey de Persia, hijo de Cambises. Metátesis de "miope". Mira.—4: Al revés, sin líquido. Deseo. Al revés, moneda.  
5: Al revés, preposición antigua, sin. Succiona. Vocal. Abreviatura eclesiástica.—6: Regala. Hombre tonto o rústico. Al revés, creencia que se da a las cosas. Nombre de letra.—7: Parásito que habita en el exterior de un cuerpo vivo.—8: Siglas. Habitación. Al revés, nombre antiguo de Cuenca.—9: Número romano. Dos consonantes. Metátesis de "ser". Vocal. Dativo.—10: Colección le cincuenta y cuatro libros escritos por Plotino. Nota. Consonante.—11: V. de la prov. de Toledo. Al revés, uno. Al revés, por poco.  
12: Taco juguete de muchachos para disparar bolitas. Al revés, conocimiento puro, racional.—13: Desarreglo en el pensar y obrar.

(La solución en el número próximo)

Los crucigramas números 13 y 14 son los pertenecientes al concurso. Las soluciones deberán ser enviadas escritas a tinta sobre los diagramas publicados en esta página.

## HORIZONTALES

1: Cefalópodos.—2: Afirmaré.—3: Dios del sol. Garantizada. El oro.—4: (Al revés) quiera. Período de tiempo. Dueño.—5: Semejante. Suspensos. En Guatemala, calabaza cortada por la mitad.—6: Provisión de viveres. Escudriñará.—7: Sospecha. Separan.—8: Pueblo de Navarra. Renta.—9: Conceden. Ruido confuso de voces. Otorgar.—10: Poesía. (Al revés) ragalas. Letras de "dean"—11. Preposición. Terminará. Carta.—12: Ostentoso.—13: Todas las semanas.

## VERTICALES

1: Restaurados.—2: Afectado.—3: Negación. Pueblo de Huelva. Campeón.—4: Mango. (Al revés) arbusto purgante. Descomposición de la palabra PEÁ.  
5: Moneda búlgara. Ardimiento. Hijo de Noé.—6: Reptil. Utilizará.—7. Refrigerio. Estimaban.—8: Lábrase. (Al revés) amarrado.—9: (Al revés) entregar. Linaje. Nómina.—10: Para trillar. Toma. Tueste.—11: Reflexivo. Cortada. Pronombre.—12: Lívida.—13: Para tomar el sol.

(La solución en el número próximo)

Núm. 18

Por «PACO»

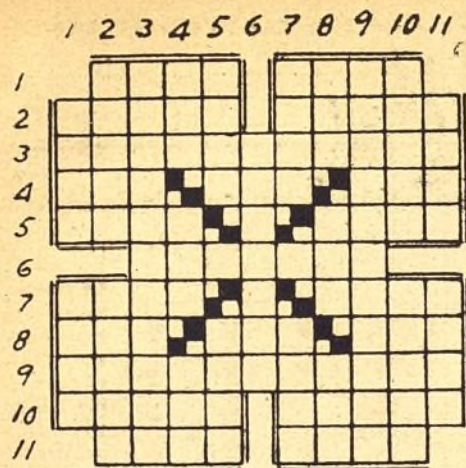
## HORIZONTALES Y VERTICALES

1: Hollejos.—2: Quitará el agua.—3: Preposición inseparable. Choca. Preposición.  
4: Lengua que hablan los habitantes de Curlandia. Nombre de mujer.—5: Icón. Años de una persona.—6: Prenda de abrigo. Entretenido.—7: En la Argentina, gusano que se cría en las heridas de algunos animales. Que emite.—8: Artículo. Al revés, cerda de algunos animales. Forma reflexiva del pronombre.—9: Muy pequeños.  
11: Individuos del Senado.

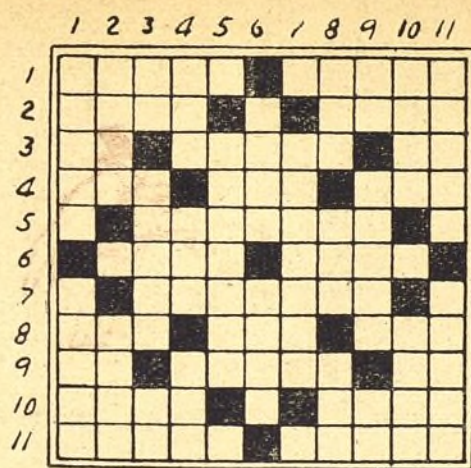
(La solución en el número próximo)

CRUCIGRAMAS

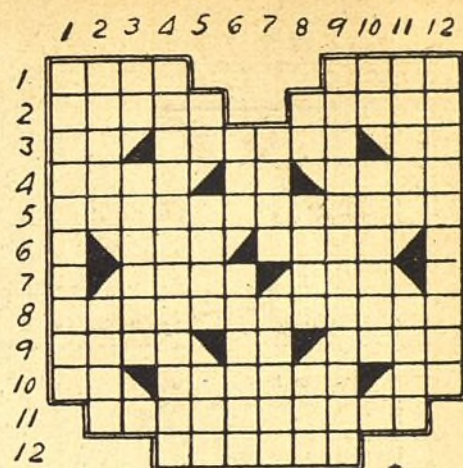




Núm. 16



Núm. 17



Núm. 15

Por PACO

Por PACO

Por GOÑI

#### HORIZONTALES

1: Podrida. Al revés, padre.—2: Brazuelo del cerdo. Cubrir.—3: Terminárasela.—4: Título que se da a algunas órdenes religiosas. Artículo. Impar.—5: Mamíferos carnívoros. Nivelada.—6: Someted.—7: Madre de Ismael. Pepita de fruta.—8: Establecimiento de bebidas. Perro. Deseo de una cosa.—9: Al revés, arreglaráse.—10: Tontos. Tienen miedo.—11: Buena. Agarraderos.

#### VERTICALES

1: Costado. Nombre de una calle.—2: Que ejercen la magia. Flúido aeriforme (pl.).—3: Colocárala.—4: Río de Francia. Hermana. Licor.—5: Relación de sucesos por años. Edificio.—6: Al revés, matar a uno a pedradas.—7: Sujetas. P. de Panamá.—8: Valle de la prov. de Santander. Al revés, pareja. Consonantes.—9: Con mucha pena.—10: Estacazos. En los ríos.—11: Batracio anuro. Hombre desaliñado.

(La solución en el número próximo)

#### HORIZONTALES

1: Troncos de la vid. Escasas.—2: Palo de la baraja. Cerda de algunos animales.—3: Consonante. Obedezco. Contracción.—4: Guiso. Círculo. Casa.—5: Aplicado a las mujeres de cierta edad, especialmente si son gruesas.—6: Monda. Nombre de mujer.—7: Total.—8: Se atreve. Aquí. Metal.—9: Artículo. Gastóse. Preposición inseparable.—10: Anudan. Cucharón para servir la comida.—11: Buenas. Piedras planas.

#### VERTICALES

1: En la baraja. Hileras de personas.—2: Consonantes. Naípe.—3: Río de Italia. Mancha lívida debajo del párpado inferior. Preposición inseparable.—4: Agarradero. Parte de un edificio. Sola.—5: Cuadrilla de ladrones o pícaros (pl.).—6: De mucho precio. Imagen en la iglesia griega.—7: Que entonan o vigorizan.—8: Mamífero carnívoro. Nombre de mujer. Repetición del sonido.—9: Consonante. Utilícelo. Naípe.—10: Hombre desaliñado. Ora.—11: Se van. Ruedos taurinos.

(La solución en el número próximo)

#### HORIZONTALES

1: Tome alimento. Nombre de una vena.—2: Parte del templo pagano vedado al público. Al revés, título.—3: Nota. Sitio poblado de ocotes. Consonante.—4: En la baraja. Negación. Narcótico.—5: Conciertos entre futuros esposos.—6: Oficial del ejército turco. Del verbo ser.—7: Astrágalo. Altar.—8: Cortesías.—9: Fuerte. Cantidad. Cure.—10: Naípe. Autor de "Gil Blas de Santillana". Preposición.—11: Amágalos.—12: Afeminado.

#### VERTICALES

1: Guiso de caracoles.—2: C. de la U. R. S. S. en Ucrania. Numen del poeta.—3: Nota. Admirar.—4: Perseguales.—5: Al revés, preposición inseparable. Tela antigua de seda. Metátesis de "nea".—6: Al revés, junto. Quitar las arrugas.—7: V. de Panamá. Escritora española.—8: Negación castiza. Labrad. Flúido aeriforme.—9: Empleárasela.—10: Terminación verbal. Patada.—11: Diferente. Consonantes.—12: Diesen la bronca.

(La solución en el número próximo)

# SOLUCIONES

## Soluciones del núm. 2

### UN ENREDO DE FAMILIA

(Solución)

Colocación:

JUAN LAURA  
PETRA ANTONIO

Juan y Petra son hermanos.

Antonio y Laura son padre e hija.

Antonio está casado con Petra.

Juan está casado con Laura.

### SOLUCION AL LOGOGRIFO DIABOLICO

El crucigrama de sumas, después de sustituidos los números por letras, dice así: "Leer las letras empezando por la segunda y saltando siempre una"; que aplicado a la tercera parte se encuentra la solución SEMANARIO DON PAIRO.



### ESTANQUE

(Solución)

Una hora, tres minutos y nueve segundos.

En una hora llenará la fuente A, un quinto de estanque.

En una hora llenará la fuente B, un cuarto de estanque.

En una hora llenará la fuente C, un medio de estanque.

Luego en una hora llenarán las tres fuentes: un quinto, más un cuarto, más un medio de fuente; por tanto, tardará en llenarse veinte diecinueveavos de hora, que es igual a una hora, tres minutos y nueve segundos.

### Andanzas del Hombre Invisible

(Solución al núm. 2.)

El orden de los dibujos es:

- 1.º D. — 4.º A.
- 2.º B. — 5.º C.
- 3.º E. — 6.º F.

1.º El hombre invisible entra en su cuarto.

2.º Se desnuda y se acuesta.

3.º Apaga e intenta dormir.

4.º No puede dormir y enciende la luz.

5.º Se levanta y toma un libro.

6.º Su lectura le hace conciliar el sueño.

### Baldosa fatal núm. 2

Venia éste hecho un brinquillo, muy y bien afeitado y peinado, con la levita nueva, regalo y obra de Juanita, y en el ojal con la condecoración azul que ella le había concedido.

Juan Valera. — Juanita la Larga.  
Capítulo XLV

Clave

Novelista, político y diplomático.

### Soluciones los jeroglíficos

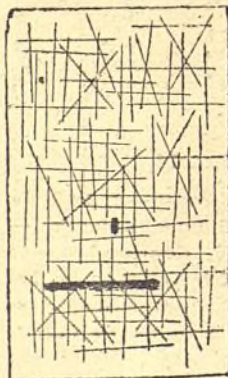
- 1.—"Se van marchando fuera."
- 2.—Lo despachó después de cuatro pases.
- 3.—Genoveva.

### Sólo había dos vasijas

#### SOLUCION

Llenamos la de 3 litros y las vertemos en la de 5. Volvemos a llenar la de 3 y rellenos la de 5, por lo que nos quedará 1 litro en la vasija de 3. Vaciamos la de 5, echamos el litro a la de 5. Volvemos a llenar la de 3 y lo añadimos al litro que tenemos en la de 5.

### ¡VISTA Y AL DIBUJO! (He aquí la solución)



(Las tres anteriores soluciones del número 2, pasan a la página 19.)

### ¿CUALES SON?

Las fichas que le quedaban eran el cuatro-dos, el cinco-uno el seis-blanca y el tres doble.



### SOLUCION AL PROBLEMA 1.º DE DAMAS

#### BLANCAS

1. 14-19
2. 6-10
3. 2-11-18-27
4. 27-30 (D)
5. 30-16-3
6. 24-31

#### NEGRAS

1. 23-14
2. 13-6
3. 9-2 (D)
4. 2-20
5. 32-28.

### SOLUCION AL PROBLEMA 2.º DE DAMAS

#### BLANCAS

1. 14-18
2. 6-10
3. 10-18

#### NEGRAS

1. 21-14
  2. 14-5
- y ganan.

### Cupón para el concurso de ajedrez

Nombre .....

Dirección .....

### Solución problema de bridge 3.º

	O.	N.	E.	S.
1	K♥	A♥	3♥	4♥
2	10♥	2♥	6♥	3♠
3	4♣	A♣	2♣	3♣
4	J♥	5♥	7♥	5♠
5	4♠	2♠	8♥	A♠
6	7♠	6♠	9♥	K♠
7	10♠	J♠	2♦	9♠
8	8♠	Q♠	7♦	Q♦
9	8♦	4♦	10♦	A♦
10	7♣	5♦	6♣	K♣
11	8♣	6♦	9♣	Q♣
12	Q♥	8♦	10♣	J♣
13	K♦	9♦	J♦	6♣

La trama de este problema consiste en fallar cartas del muerto con triunfos del declarante a fin de quedarse más corto en triunfos el declarante que el muerto, para que en los arrastres que haga el muerto elimine el declarante las cartas no ganaderas.

### DOBLE ACROSTICO

1.ª.....	D.....	ad.....	O
2.ª.....	E.....	ntra.....	R
3.ª.....	L.....	ep.....	E
4.ª.....	A.....	ú.....	N
5.ª.....	M.....	ira.....	R
6.ª.....	A.....	gu.....	A
7.ª.....	R.....	ecer.....	C
8.ª.....	E.....	Ve.....	L
9.ª.....	L.....	i.....	E
10.....	M.....	ir.....	A
11.....	E.....	sta.....	R
12.....	R.....	ei.....	R
13.....	O.....	l.....	E
14.....	D.....	.....	I
15.....	E.....	ri.....	T
16.....	L.....	aur.....	A

### Cupón para el concurso de bridge

Nombre .....

Dirección .....

TREBOL FILMS  
INICIA SUS ACTIVIDADES  
CINEMATOGRAFICAS



CON

# El sobrino de Don Buffalo Bill

PELICULA INFORMAL DEL OESTE

con

**ROSITA YARZA, CARLOS MUÑOZ**

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





**SUEVIA FILMS**

CESAREO GONZALEZ



PRESENTARÁ PRÓXIMAMENTE  
A LA GENIAL ESTRELLA DE LA CANCION 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. AGUADO  
Decorados: BURMAN  
Música: MAESTRO MONREAL  
ESTUDIOS C. E. A.



Talleres Gráficos de Editorial REGISTRO ESPAÑOL - Calle de Quevedo, 5 - MADRID

NUEVA  
FILMS S.A.



Ha comenzado el rodaje de su primera  
Superproducción



*Espronceda*

con

*Amparito Rivelles y Armando Calvo*

Dirección:

*Fernan*

Jefe de Producción:

*Alberto Alvarez Cienfuegos*

Operador:

*Cecilio Paniagua*

Dialogos: *E. Marquina.*

Música: *Purda.*

Decorados: *S. G. S.*

Sonido: *A. Rocos.*

Maquillaje: *Sanchez.*

Montaje: *Montinez.*

Secretaria: *Lucia Martin.*

Ayudante Dec.: *Suzeta.*

id. Prod.: *Castedo.*

Regidor: *Montoya.*

Foto-Fija: *Pacheco.*

Alta Costura: *Monic.*

Vestuario: *Cornejo.*

Estudios

*Roptence S. A.*

*Concha Catala.*

*Ana M<sup>ra</sup> Campoy.*

*E. Oliver Cobena.*

*Pilar Soler.*

*Conchita Tapia.*

*M<sup>ra</sup> Dolores Pradera.*

*Josefina de la Torre.*

*Carmela Montes.*

*Olga Labrador.*

*Jesus Cordesillas.*

*Jose M<sup>ra</sup> Rodero.*

*Nicolas Perchicot.*

*Tulio Rey de las Heras.*

*Juan Calvo.*

*F. Fernan Gomez.*

*Manuel Arbo.*

*Manolo Paris.*

*F. Delgado Tena.*

*Joaquin Burgos.*

*Carlos Agosti.*

*Enrique Herreros.*

*M<sup>ra</sup> del Pozo.*

*J. Villasante.*

Ayuntamiento de Madrid