

Tomo II \* SEPTIEMBRE-OCTUBRE 1897 \* N.ºs 9-10



# Ruy López

Revista mensual de Ajedrez

DIRECTOR

J. Capó González

Administración: Conde del Asalto, 88; Barcelona



BARCELONA

TIPOGRAFÍA LA ACADÉMICA, DE SERRA HERMANOS Y RUSSELL  
Ronda Universidad, 6 — Teléfono número 861

1897



# Chassaigne Frères \* FABRICANTES DE Pianos

Pianos de cola y verticales ALQUILERES  
 á cuerdas cruzadas 3, FORTUNY, 3 - BARCELONA  
 con cuadro de hierro EXPORTACIÓN



## CAFÉ RESTAURANT DE PARÍS \* 21, RAMBLA DEL CENTRO, 21

Télef. 1669 • BARCELONA

ETABLISSEMENT DE PREMIER ORDRE

DIARIOS EXTRANJEROS Y DIDOT-BOTTIN



*Sana, hermosa y fuerte*  
 tendrá la  
**BOCA**  
 y no sufrirá dolor de muelas  
 al que use el Elixir de  
**MENTHOLINA**  
 que prepara el Dr. ANDREU.  
*La Mentholina en polvo hermosa la dentadura*  
 Perfuma el aliento, evita las  
 caries y fortalece los  
 dientes y encías.



**PIANOS CRUZADOS**  
 Grandes modelos desde 190 duros  
 puestos en la estación de destino  
**PIANOS GAVEAU**



## REGENERADOR UNIVERSAL — — — GRAN TÓNICO — — — DEPURATIVO Y RECONSTITUYENTE

de efectos rápidos y sorprendentes. Sin duda este tónico es el más enérgico y poderoso que puede emplearse para combatir la Anemia, Clorosis, Escrófulas y debilidad general. Depositarios J. Uriach y C.<sup>ª</sup>; Farmacia Colón, Rambla (Barcelona), y principales.

## ALHAMBRA

**Gran Café y Restaurant - Salón de Billares y Tresillo**  
 Paseo de Gracia, núm. 25, y Rambla de Cataluña, núm. 28 - BARCELONA

## Extracto de Lavand y Salol (Fórmula inglesa)

Producto que deberían usar todas las damas para conservar y aumentar su hermosura natural hasta edad avanzada. — Los baños ó lociones con el agua y *Extracto de Lavand*, desinfectan la piel y evitan los Resfriados, Catarros pulmonares, Bronquitis, etc. — De venta: J. Uriach y C.<sup>ª</sup>; Sociedad Farmacéutica; y en las Farmacias Benessat, Moncada. 10; Basora, Fontanella, 18; Gorgot, Rambla de las Flores ó de San José, y principales.

# Ruy López

Revista mensual de Ajedrez

## Primer Concurso Internacional de Problemas en tres jugadas, del Ruy López

DICTAMEN DE LOS SEÑORES

J. CARBÓ BATLLE Y J. TOLOSA CARRERAS

JUECES DEL CONCURSO

Halagüeña é inmerecida honra nos cabe por haber sido elegidos jueces ó árbitros del Concurso Internacional de problemas abierto por el Ruy López, y gratisima complacencia debe sentir también el iniciador del Certamen, Sr. Capó González, al ver la resonancia que su plausible iniciativa ha tenido en el Mundo del ajedrez, como así lo atestiguan las 74 composiciones recibidas. Suceso tanto más digno de mención por haber ahora en Alemania, Inglaterra é Italia otros Torneos del mismo género, y cuyo plazo de admisión terminó en igual fecha que la señalada en el programa del nuestro.

Los concursos datan de 1854; aducimos tal observación porque á pesar del tiempo transcurrido desde entonces acá, y á pesar de lo frecuentes que son entre los pueblos más civilizados de Europa y América esa suerte de festividades ajedrecísticas, la nuestra, esto es, la celebrada ahora en Barcelona bajo los auspicios del entusiasta é inteligente Director del Ruy López, es la primera que ha tenido lugar en España. Quizás este hecho, bastante singular por si sólo, ha motivado otro que no debemos pasar en silencio, pues de seguro llamará la atención de quienes no ignoren los progresos que ha experimentado el cultivo de la segunda rama del ajedrez desde 30 años á esta parte. El hecho es el siguiente:

Casi todos los problemas recibidos están más ó menos conformes con las reglas, principios y convencionalismos propios del moderno arte de construcción; decimos *casi todos*, porque entre ellos hay algunos ejemplares procedentes de España y del Sud de América, los cuales, aunque no carecen de cierto idealismo, ofrecen, empero, procedimientos de un estilo algo anticuado. Tanto es así, que estos ejemplares permiten reconstituir la historia genealógica del problema que media entre las mocedades del próximo pasado siglo y los primeros 60 años del actual.

En efecto; véase, por ejemplo, el planteo núm. 4. ¿La insinuante actitud agresiva de las negras, la premiosa situación del bando blanco y la serie no interrumpida de jaques impuestos por dicha situación, no recuerdan al experto analista, el estilo de construcción empleado en las célebres estratagemas de Stamma y en las obras de otros autores tales como Mendheim y Ercole del Río?

Es indudable que los problemistas de la escuela llamada *de transición*, perfeccionaron muchísimo los procedimientos imaginados por los compositores antiguos; pero también es cierto que estuvieron, por lo general, algo desacertados en el empleo de las piezas negras del problema, colocándolas de un modo tan poco hábil que, moviéndolas, el R del mismo color recibía mate inmediato de las contrarias. Esto es lo que ocurre en el adjunto problema

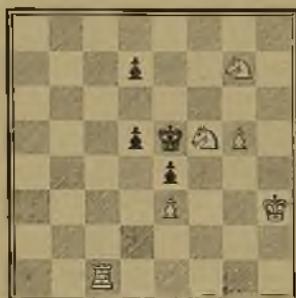
## Núm. 4

Lema: *Prudencia*

Solución: 1 P4 D+ — P X P1 a  
paso: 2 D X P3 A+ — C X D6  
R X D: 3 P4 A6 C7 D+.

analista prevea al momento la precisa manobra, en forma de cruz, que deben ejecutar los Alfiles sobre el Tablero para lograr el mate propuesto. Fijémonos ahora en los planteos núms. 48 y 23. El que lleva por lema *Emboscada*, parece un ejemplar extraído de la colección de problemas originales de Mr. D'Orville y publicada por dicho autor en 1842; así lo demuestran, la índole extremadamente coercitiva de la primera jugada del blanco, la suma sencillez en la concepción del plan y la posición airosa de las piezas constitutivas del planteo, es decir, los rasgos más salientes que caracterizan el estilo de construcción propio del Marqués D'Orville. Compárese este problema con el titulado *Nux et terra parva* basado también en el mate de los dos Alfiles, pero realizado con procedimientos modernos, amplios y hábiles. Muchas composiciones enviadas a los primeros concursos de problemas (celebrados en Inglaterra, América del Norte y Francia), presentan caracteres análogos a los que ofrecen las producciones insertas en el texto tituladas: *Inocencia* y *La teoría del ajedrez*, etc.

## Núm. 23

Lema: *Inocencia*

Solución: 1 T5 A — P2 R; 2 C6 T — P X T: 3 C+.

La primera se reduce a la realización demasiado escueta y limitada de la idea fundamental sin variantes ni detalles secundarios que adornen el

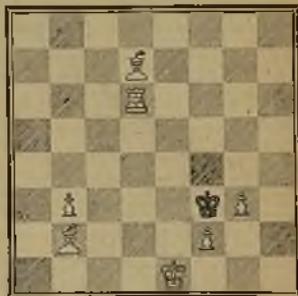
que ocurre en el adjunto problema núm. 41; jugando el AR, el mate es inmediato si el C ó los Peones negros se mueven, y como también salta a los ojos el modo de contrarrestar la defensa — P7 T D, de ahí que el

## Núm. 41

Lema: *In hoc signo vinces?*

Solución: 1 A3 TR — P7 T;  
2 A1 TD — ad libitum; 3+.

## Núm. 48

Lema: *Emboscada*

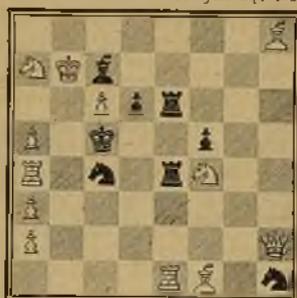
Solución: 1 A3 T — R5 R; 2 T3 D — R X T; 3 A+.

desenlace. En la segunda, la posición de las piezas es algo estrambótica y amontonada; el apremiante jaque permitido al C negro, facilita el camino para hallar la primera jugada de ataque; el mate principal, consecuente al sacrificio de la D, aunque sea económico, no resulta puro, pues el A y la T cogen á la vez la casilla 6 A D.

Podríamos citar otros ejemplos que corroborarían más y más nuestras afirmaciones relativas á la índole anticuada que ofrecen algunos problemas (12 entre 74) remitidos al Concurso español; en gracia á la brevedad omitiremos estos ejemplos, que por otra parte carecen de interés. Sólo haremos constar el carácter condicional y enigmático de las composiciones cuyos lemas son: *San Bruno da ciento por uno* y *Problema con En...* que por esta causa no pueden tomar parte en el Certamen abierto únicamente para los problemas sin condiciones y normales, según así se advierte en la primera cláusula del Programa, publicado en el RUY LÓPEZ.

Núm 9

Lema: *La teoría del ajedrez, etc.*



Solución: 1 D 2 R - T X D; 2 T X C - R X T; 3 T † † † 17 Variantes!

Problemas insolubles é inexactos en tres jugadas

| Números | Lemas                          | Solución de los autores | Defensas insensibles.    | Mate en dos jugadas                       |
|---------|--------------------------------|-------------------------|--------------------------|---|
| 3       | <i>Templanza</i>               | 1 T 4 C                 | ... A 2 R                |   |
| 20      | <i>Buenos Aires</i>            | 1 D 1 C D               | ... 2 P toma P al paso † |   |
| 24      | <i>Nemo propheta in patria</i> | 1 C 3 A D               |                          | 1 D 6 A seguido de 2 A 7 C † †.           |
| 15      | <i>Es muy dudoso, etc.</i>     | 1 A 6 A †               |                          | 1 A 3 C † seguido de 2 C 3 R ó T 6 T † †. |

Problemas con dobles soluciones

| Números | Lemas                        | Solución de los autores | Otras soluciones                         |
|---------|------------------------------|-------------------------|--|
| 5       | <i>Acta est fabula</i>       | 1 T 3 A D               | 1 D 3 T amenazando 2 C 6 A ó 2 T 3 D.    |
| 33      | <i>Vis unita fortior</i>     | 1 T 6 D                 | 1 D X P † y si... R 3 A; 2 T 7 C R, etc. |
| 38      | <i>Portrait</i>              | 1 C 3 A                 | 1 C 6 D †.                               |
| 43      | <i>Toledo por Alfonso VI</i> | 1 C 3 C D               | 1 C 6 A R † d.                           |
| 44      | <i>Alante</i>                | 1 R 3 R                 | 1 T 3 R seguido de C 2 A.                |
| 45      | <i>Piano</i>                 | 1 A 2 R                 | 1 P 3 R                                  |
| 57      | <i>Arbre</i>                 | 1 T 3 D                 | 1 P 5 A seguido de 2 T 4 A † y 3 A † †.  |
| 62      | <i>Cælum</i>                 | 1 P 8 T pide A          | 1 C 5 C †.                               |
| 67      | <i>Seneyó</i>                | 1 D 8 T                 | 1 D 6 A.                                 |
| 34      | <i>Homunculus</i>            | 1 R 3 R                 | 1 D 8 R.                                 |

Además de los sobredichos problemas, unos de contextura algo anticuada, otros de índole enigmática, así como los inexectos é incorrectos contenidos en los adjuntos cuadros sinópticos, también se han recibido algunas composiciones que aun cuando sean perfectas respecto á la corrección material de las jugadas de ataque, resultan extremadamente deficientes en cuanto se refiere á dificultad de solución, ingenio ó travesura de procedimiento, profundidad y valentía en los *ideales*, belleza de combinación, cuantía de variantes, elegancia y economía de medios en las principales fases del mate, todo lo cual constituye, en substancia, el conjunto de cualidades estéticas que deben reunir en mayor ó menor escala los buenos problemas de ajedrez, sobre todo los destinados á luchar en públicos Certámenes. Nos robaría demasiado espacio citar uno á uno los defectos de estos problemas; haciendo, pues, caso omiso de ellos, sólo nos fijaremos en las otras obras artísticas que admiten comparación y son dignas de premio, accésit al mismo y mención honorífica.

## PREMIOS

El problema de ajedrez es una verdadera obra de arte cuyo fin es realizar y embellecer una idea fundamental de mate (concreta ó abstracta) en determinado número de jugadas previstas y anunciadas de antemano. De ahí se deduce que la estética especial de esa suerte de obras artísticas, puede surgir tanto de la *forma* como del *fondo* que revisan los *ideales* concebidos y planteados por la imaginación é inventiva del compositor. La mayoría de autores modernos tienden á impresionar agradablemente el ánimo del solucionista por medio de la novedad, elegancia, riqueza y pulcritud en la *evolución final* de las jugadas constitutivas del mate. Otros compositores procuran atraerse los sufragios del aficionado á beneficio de lo ingenioso, de lo profundo, de lo imprevisto, que resulte la combinación fundamental ideada para llegar al mate, concediendo únicamente relativa importancia artística á que este último sea esbelto, puro, económico y correcto en sus diversas fases finales. Está claro que el *desideratum* del compositor debe propender á reunir y enlazar ambos *ideales* dentro de un mismo problema; pero también es evidente que esto pueden sólo realizarlo aquellas naturalezas privilegiadas dotadas de genio que aparecen muy de tarde en tarde en los horizontes y dominios de nuestro modesto á la par que difícilísimo arte. Además, cada año se agregan más y más sumandos á los cuantiosos millares de problemas compuestos durante el corriente siglo, y como quiera que la invención de una idea de mate abstracta y enteramente nueva es imposible hoy día, dado que todas han sido ya explotadas á la saciedad, nada tiene de particular el predominio que han adquirido actualmente los problemas llamados gráficos ó de forma, sobre los denominados de combinación ó de fondo.

Ahora bien: ambos géneros de composición permiten construir obras magistrales de relevante mérito artístico, y como también, en las manifestaciones de cualquier arte, entra por mucho el convencionalismo, se comprende que esto ponga en apuro á los jueces de un Concurso que, como nosotros, pretendan llenar su espinoso cometido dentro del más amplio criterio ecléctico, es decir, de un modo desapasionado y sin participar de intransigencias ó parcialidades de escuela, siempre odiosas é injustas, tratándose de simples cuestiones artísticas. Por esta razón adjudicamos el primer premio (*ex æquo*) á dos composiciones, que considerándolas como las mejores entre todas las remiidas al Certamen, son

también dos magníficos y genuinos representantes de cada uno de los sobredichos géneros de composición.

Analícemos ahora los mejores ejemplares enviados al Concurso á fin que los concurrentes al mismo puedan apreciar los fundamentos en que se apoyan nuestras sinceras decisiones arbitrales.

### Primer premio

ex æquo con el problema titulado: «La Reina que rabia»

Núm. 49.—Lema: *Nihil prius fide*. Idea fundamental del problema profunda y hábilmente planteada para ocultarla á las miradas é investigación del analista. El mate ha de obtenerse trasladando la T de 4 D á 4 T R; pues bien: en vez de abrir camino á esta T hacia la expresada casilla, es preciso obstruirlo más y más interponiendo otro tercer obstáculo entre los dos Peones negros que ya lo dificultan *ab initio*.

Después de ejecutado el salto del C á 4 A R parece imposible, de momento, que puedan desaparecer, en *dos* jugadas, las *tres* vallas que impiden el traslado de la T á 4 T R. De ahí el carácter imprevisto que ofrece la posición final de mate y que ésta produzca honda impresión en el ánimo del solucionista al darse cuenta de los procedimientos ingeniosos imaginados para llevarla á cabo. Sin embargo, la primera jugada del blanco salta á la vista como único medio de contrarrestar la defensa — T × D; á pesar de eso la solución ofrece, en su conjunto, bastante resistencia al análisis á causa del carácter tranquilo, variado é inofensivo de las segundas jugadas de ataque, lo cual puede levantar dudas y vacilaciones y retardar así el despejo de la incógnita.

Núm. 49

Lema: *Nihil prius fide*



Solución: 1 C 4 A — P C × T; 2 C 3 D) — P × C (Si... 2 T × D; 3 A 2 C, mate puro y económico; 3 T 4 T †. Variantes: Si... A D ó C de 2 C juegan; 2 T 2 A, etc. Si... C 3 T; 2 T 3 T, etc.

defensa. Obsérvese que todos los primeros movimientos del A D y del C de 2 C pertenecientes á las negras, requieren, por parte de las contrarias, la contestación única T 2 A y no T 3 T que parece puede servir también para el caso. Si se juega el C de 1 C, entonces es forzoso transportar la T á 3 T á fin de impedir: T × D †. Estos dos precisos movimientos de T, acrecientan el mérito artístico de la composición. Es verdad que las blancas pueden dar mate en 2 jugadas cuando las contrarias se defienden débilmente, v. gr., si estas juegan: P 4 A ó — A 7 A ó mueven la T en todos sentidos; pero esto es *peccata minuta* que ni siquiera debe considerarse, á nuestro entender, como imperfección. Algunos compositores ingleses, entre ellos Mr. Rowland, consideran esta particularidad como defecto de construcción, pues la incluyen entre el número de restricciones á que debe sujetarse el compositor (1). No somos de este parecer, y la mayoría de críticos pertenecientes á diversas nacionalidades, abundan en la misma opinión. También lo mejor es muchas veces enemigo de lo

(1) Véase *The problem art* by T. B. Rowland; págs. 30 y 37.

bueno en los problemas, pues, queriendo relamer prolijamente y con laudable intención tales ó cuales defectillos ocurridos en lances ó defensas secundarias, puede resultar en perjuicio de la dificultad, belleza, elegancia y variedad de solución, así como también en menoscabo de la economía de fuerza, cualidades estéticas que, dejando á un lado la indispensable precisión en la llave del mate, son mucho más esenciales é importantes que las *minucias*, objeto de las presentes y últimas reflexiones. Tampoco concedemos la menor importancia al *dual* (2 C 6 D y 2 T 2 A) existente en la defensa 1... P 6 C; á pesar de los múltiples elementos defensivos, todos necesarios, utilizados por el compositor, este *dual* es único y proviene de una jugada tonta que facilita más el ataque en lugar de quebrantarlo.

Dada la índole sutil y especial que ofrece la idea del problema *Nihil prius fide*, es muy digno de alabanza que su autor haya podido y sabido lograr la pureza y economía de fuerza (1) en una de las fases del mate, propias de la variante principal; véase la posición final consecuenta á las jugadas: 1 C 4 A — P C X T; 2 C 3 D — T X D; 3 A  $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{4}$ . Esta posición presenta un rasgo bastante característico, pues á pesar del entrelazamiento de las piezas blancas acumuladas dentro del área del mate, este resulta puro y económico á la par. Dicha singularidad demostrará, á quienes sean inteligentes en la materia, los perseverantes esfuerzos que ha debido hacer el autor para procurar, á su obra, ese elemento de belleza que hermosea el valor artístico de la concepción, y que es más digno de aplauso considerando las dificultades del propósito ocasionadas, como ya hemos dicho, por la índole de la idea.

En resumen: así el plan general como los detalles de la obra que al presente nos ocupa, implican mucha inventiva é intensidad de pensamiento y acusan también una mano familiarizada é inteligente en los secretos y misterios del arte.

## Primer premio

ex æquo con el problema titulado: «Nihil prius fide»

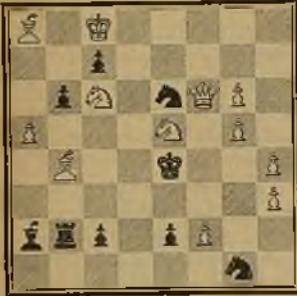
Núm. 74.—Lema: *La Reina que rabia*. La posición de las piezas resulta algo amontonada, en particular la que ofrecen los cuantiosos Peones blancos situados al lado derecho del adjunto diagrama que la representa. Tanto es así, que, antes de resolver el problema y á fin de no hacer un trabajo en balde, quisimos cerciorarnos de la posibilidad del planteo, es decir, si éste podía ser consecuencia de supuesta partida jugada. Desvanecidas las dudas sobre este punto, la brillantez de la solución, junto con sus variados lances y primorosos detalles embelesaron

(1) Los técnicos dicen que el mate *no es puro* cuando tal ó cual casilla de las nueve que forman el área del mate se halla ocupada, á la vez, sea por dos piezas blancas, sea también por una del expresado color y otra del opuesto. Habrá economía de fuerza si todas las piezas que restan al blanco, después de hecha su última jugada, ejercen acción directa ó indirecta para lograr el mate; de esta regla deben exceptuarse el R y los Peones blancos; el primero á causa de las dificultades materiales que ofrece muchas veces su obligada presencia y colocación en tal ó cual punto del Tablero; los segundos porque sirven más bien para obtener la precisión y corrección de las jugadas que como agentes activos de ataque. De ahí que el problema aumente de valor y la obra del autor se considere más meritoria cuando el R y los Peones blancos influyan también, bajo tal ó cual aspecto, para alcanzar la economía del mate. Los críticos y compositores alemanes, austro-húngaros, suecos, dinamarqueses y rusos, otorgan suma importancia á esta particularidad y hasta la consideran como condición *sine qua non* para admitir el problema como á tal. No llega á tanto nuestra exigencia sobre ese punto, pero conste que sabemos apreciar en lo mucho que vale dicha particularidad considerándola como un elemento estético de primer orden, cuya obtención presenta muchas veces grandes dificultades que resultan, por tanto, altamente meritorias si el compositor logra superarlas á fuerza de constancia y habilidad.

nuestro ánimo, borrando la mala impresión que nos hizo, á la primera ojeada, el defecto de lectura consignado en las primeras líneas de este párrafo.

Cuatro sacrificios de D, hechos en distintas casillas, constituyen los propósitos del autor que ha compuesto la magnífica obra señalada con el núm. 74. La idea no es nueva por haberla

## Núm. 74

Lema: *La reina que rabia*

Solución: 1 C 3 D — R 4 D; 2 D X C + — R X D; 3 C 4 D + †. Variantes: Si... R X C: 2 D 4 D + — C X D; 3 C 5 R + † Si... C X P T; 2 D 3 A + — R X D; 3 C 5 R + †. Si... T X A; 2 D 5 A + — R X D; 3 C 7 R + †. Si... A 4 D; 2 C 1 R — Cualquiera; 3 A 6 D + †. Si... C X P C; 2 D 5 R +, etc. Si... Cualquiera otra; 2 D 4 A, etc.

ya concebido y realizado, con más ó menos acierto, algunos compositores modernos; entre otros ejemplos que podríamos citar, véase la composición núm. 141 inserta en el Ruy López. Pero eso no arguye desmérito, ni rebaja en lo más mínimo la suma valía de la obra que al presente analizamos. Todos los temas é ideas de mate han sido harto explotados y se reducen á limitadísima cantidad, á lo menos aquellos que permiten ser desarrollados de un modo estético en corto número de jugadas; sólo puede aseverar lo contrario quien no haya estudiado á fondo la materia y desconozca los múltiples y más salientes ejemplares dados á luz desde remotos tiempos hasta acá. Fijándose únicamente en tal particularidad no habría Concurso posible hoy día, ya que ningún problema sería digno de premio, atendiendo á lo expuesto. Por consiguiente, basta que el compositor ponga algo de su propio caudal en la concepción de la obra, esto es, que el planteo de la posición, así como el proceso de las jugadas y combi-

naciones, producto de los movimientos de las piezas, sean originales ó impliquen mejora é inventiva digna de aplauso bajo uno ú otro concepto. Esta originalidad de procedimiento la tiene en alto grado é indudablemente el problema núm. 74.

En efecto, el ataque ó amenaza del blanco (1 C 3 D, 2 D 5 A + y 3 C 7 R + †), es algo oculto y reúne condiciones recomendables. Como el C de 5 R está apoyado por el otro del mismo color, ocupa una situación muy activa en el planteo y de ahí que, á primera vista, parezca contraproducente moverlo, sacrificándolo. Además, el sobredicho C no da jaque en ninguna de las segundas jugadas del blanco y sólo ejecuta un movimiento preparatorio, por cierto, difícil de calcular, en la defensa: — A 4 D; es un caso enteramente contrario del que ocurre en la composición de nuestro Concurso titulada *Madrileña*, cuya llave del mate la constituye el movimiento de una pieza que amenaza y da jaque al R negro en la mayoría de las segundas jugadas del problema, lo cual resulta casi siempre en perjuicio de la dificultad de solución.

Tres mates puros y económicos ofrece el problema en cuestión, obtenidos á beneficio de procedimientos brillantísimos, siendo muy curioso observar que los tres saltos de Caballo (3 C 7 R, 3 C 5 R y 3 C 4 D), con los cuales se logran los expresados mates, tienen análogo objetivo, pues en los tres lances se impide la huida del R negro por intercesión de un mismo C y por la descubierta del A R que dominan, el primero dos casillas y el segundo una, pero todas diferentes en cada caso. Estas tres distintas maniobras de C, eco una de la otra, despiertan mucho interés y revisten, á nuestro juicio, un gran mérito de composición. Además,

una de estas tres posiciones de mate puras y económicas es á la vez *mirror*, con cooperación del R blanco (1). Ningún problema de los remitidos al Concurso, presenta todas estas particularidades reunidas dentro una misma posición de mate.

Completan la valía artística de este magnífico problema, verdadera obra maestra, las variantes producidas por las defensas — C X P T y — A 4 D. La primera hace obligatorio el cuarto sacrificio de la D, conduciendo á una posición final que presenta el consabido ahorro de fuerza, y que aun cuando no resulte enteramente pura, merece esto dispensa, por ser producto de un jaque á la descubierta con intervención de un C que contribuye á lograr la economía del mate; nada tiene, pues, de extraño que la casilla en la cual queda situado el R negro, se halle dominada por el C y el A á la vez. La segunda defensa más arriba mencionada, motiva un salto de Caballo que por su índole tranquila ó preparatoria, difícil de percibir, puede desconcertar al solucionista.

Añádese, á lo precedente, las soluciones falsas ó engañosas tales como: 1 A 2 D ó 1 C 7 D, soluciones que por los muchos mates brillantes que entrañan, pueden dificultar y retardar el hallazgo de la verdadera. También haremos notar que todas las piezas negras propias del planteo, esto es, la T, el A y los dos Caballos del expresado color, engendran variante, pues si bien la T no determina segunda jugada por parte del blanco, es agente de pureza y economía que no existiría, en uno de los mates, si no se pudiera jugar: T X A.

Huelga señalar dos únicos *duals* ocasionados por las jugadas del negro — C 6 A y — A 8 C, sobre todo, atendiendo la meritoria corrección existente en todas las principales defensas que pueden considerarse como á tales; las indicadas no tienen la menor conexión con el ataque ó amenaza hecha por el blanco en su primera jugada. Lo que perjudica, en cierto modo, los méritos de la composición, es la escasez de segundas jugadas preparatorias de ataque, tales como las ofrecen, por ejemplo, los problemas titulados: *Nihil prius fide* y *Madrileña*.

Sinteticemos: este problema embelesa por sus bellas condiciones artísticas que implican un gran mérito de construcción: debe clasificarse entre las obras llamadas *de forma*, pues los cuatro sacrificios de D determinan taxativamente un tema ó idea concreto que sólo debe ser considerado como procedimiento brillante para llegar á evoluciones finales conducentes á mates esbeltos, puros y económicos, nunca como idea sutil y abstracta que puede ser concebida sin fijarse previamente en el número y calidad de las piezas necesarias para realizarla. Y como quiera que las composiciones enviadas al Concurso, exceptuando tres ejemplares (2), pertenecen todas al género de forma, y el problema en cuestión es el mejor, á nuestro entender, entre los del mismo género, por eso le adjudicamos el primer premio, *ex æquo*, con el más sobresaliente ejemplar *de fondo* remitido al Certamen.

(1) Nos referimos á la posición final producto de las jugadas: 1 C 3 D — R 4 D; 2 D X C — R X D; 3 C 4 D X T. Los problemistas ingleses dicen que las posiciones puras y económicas son á la vez *mirror* (espejo) cuando todas las 8 casillas pertenecientes al radio de acción del R, en el momento del mate, se hallan libres ó limpias de toda pieza ó Peón de entrambos colores. Ya se comprende que esta suerte de mate será tanto más elegante y reunirá mayores méritos, cuanto más lejana resulte la acción de las piezas sobre las casillas inmediatas á la que este situado el R negro. Obsérvese cuán distanciados están del Área del mate los Alfiles y Caballos que constituyen la posición *mirror* del problema objeto de los presentes razonamientos.

(2) Estos tres ejemplares son los titulados: *Nihil prius fide*, *Combinazione* y *Ad vitam aut culpam*. Ya hemos revisado los méritos del primero; el segundo es bueno pero es un problema de *rajoutage*, es decir, puede haber sido concebido en 2 jugadas, añadiéndole otra con el fin de alargarlo en tres; en cuanto á la idea del tercero, es realmente de primer orden, pero esta realizada de un modo asaz estrambótico y altamente incorrecto, pesando muchísimo más los defectos que sus bellezas de construcción.

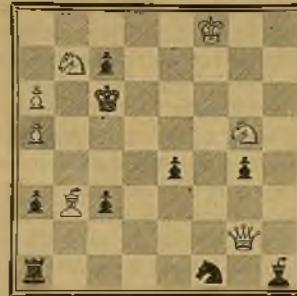
## Segundo premio

Núm. 46.—Lema: *Madrileña*. Ante todo haremos notar las cualidades estéticas que ofrece el trazado de la posición. Esta es natural ó verosímil porque la colocación y distribución de las fuerzas respectivas de cada bando puede explicarse perfectamente sin recurrir á ficciones estrambóticas relativamente á supuestas jugadas anteriores á las del enunciado. Atendiendo al limitado número de tiempos propuestos para dar mate, existe proporción de fuerzas entre los elementos agresivos y defensivos, los cuales gozan, á la par, amplísima libertad en sus movimientos; el planteo reviste, por tanto, elegancia y es también espontáneo, pues las piezas de ambos colores se hallan esparriamadas y no amontonadas en tal ó cual punto del Tablero, sin que el autor deje traslucir tampoco el improbo trabajo que haya podido costarle la concepción y realización de sus propósitos.

La primera jugada del blanco es de un estilo altamente recomendable en cuanto se refiere á su índole ideal ó poética; no coarta ningún movimiento de los permitidos al R de las negras y el sacrificio del C finge otorgar á la defensa más elementos de resistencia. Sin embargo, el salto del Caballo á 3 A R no es difícil de prever porque los solucionistas prácticos, tendiendo siempre á fijarse en los sacrificios de pieza conducentes al mate, perciben más pronto, sea por intuición, sea por cálculo, las jugadas que implican alguna idealidad que aquellas que pueden calificarse de vulgares ó prosáicas si nos es permitido emplear tal vocablo. Este lunar respecto á la relativa facilidad de percepción que entraña la jugada inicial del ataque, queda suficientemente compensado por la subsiguiente maniobra, de frente y de flanco, que ejecuta la D de extremo á extremo del Tablero; nos referimos á las jugadas 2 D 8 C R y 3 D 2 T D correspondientes á las defensas — P C × C y — T 8 D (véase la 1.ª y 2.ª variantes de la solución). Esta doble maniobra estratégica de la D, análoga por sus objetivos y resultados, presenta un carácter algo imprevisto en ambas variantes; en la primera, por el carácter tranquilo de la jugada y en la segunda, porque la casilla en la cual ha de dar jaque mate la D, se halla defendida, en el planteo de la posición, por la T que se traslada á — 8 D, á fin de impedir: 2 C 4 D †.

Seis variantes con diversas fases y distinta contextura, contiene el consabido problema, embellecidas todas ellas, absolutamente todas, con mates puros y económicos á la par. Es evidente que este último elemento estético, al cual se le otorga capital importancia en los Concursos modernos, es más fácil realizarlo á beneficio de los llamados sacrificios que por medio de cualquier otro procedimiento. Decimos esto, porque, á pesar de los múltiples elementos de ataque utilizados por el autor de *Madrileña*, logra la pureza y economía (en cinco variantes de la solución) sin necesidad de sacrificio y con mucha elegancia por lo distanciada que resulta la acción de las piezas sobre el área del mate. Lástima que la acción de

Núm. 46

Lema: *Madrileña*

Solución: 1 C 3 A — A × D; 2 C 4 D † — R 2 D; 3 A † †. Variantes: Sl... P C × C; 2 D 8 C — C 6 R; 3 A † †. Sl... T 8 D; 2 A 4 T † — R 5 D; 3 D 2 T † †. Sl... P R × C; 2 D × P C y 3 D 4 T † †. Sl... R 4 C; 2 D 2 R † — R 3 A; 3 C † †. Sl... R 2 D; 2 D × P † y 3 C † †.

C situado en 7 C, resulte poco económica ya que esta pieza no se moviliza durante el curso de la solución.

Añádase á lo precedente que el problema es casi perfecto en cuanto se refiere á la corrección. Es verdad que existen *duals* ó dobles segundas jugadas cuando las negras avanzan el P D, ó sitúan su T en 8 A y en 8 R. Obsérvese que estas defensas no contrarrestan el ataque ó amenaza de mate: 1 C 3 A R, 2 C 4 D † y 3 A 6 R † †. de las blancas; por consiguiente, los tales *duals* implican poquísima importancia. Podría considerarse como un defecto que el mencionado P y la expresada T no tuvieran movimiento para precisar el juego del color contrario; más como no sucede así, puesto que las jugadas P D X C, T 8 C y T 8 D exigen respuesta única por parte del blanco, resultaría pueril hacer hincapié en los citados *duals*, que son bien escasos á pesar de la mucha libertad de movimiento que el autor concede á las piezas de entiambos colores constitutivas del planteo.

Quizás algún Aristarco considerará como grave defecto las dobles terceras jugadas, por cierto bien escasas, que ofrece la composición objeto del presente análisis. Está claro que una corrección atildada es preferible, en igualdad de méritos, á otra que no lo sea tanto. Con todo, la generalidad de los más conspicuos críticos y compositores de nota, conceden poco valor á tales incorrecciones respecto á las jugadas que dan jaque mate; quien quiera cerciorarse de ello, no tiene más que leer las relaciones de los concursos celebrados durante los 20 últimos años del siglo que fine. En esto se siguen las huellas del difunto y chistoso publicista Mr. Sieurac, el cual dijo: « Cuando no se puede impedir el mate inmediato, todas las jugadas son tan precisas las unas como las otras, puesto que no hay ninguna eficaz. Si una bala debe penetrar en mi corazón y ocasionarme, por tanto, la muerte, poco me importa que esté envenenada y que mi existencia se halle, al mismo tiempo, amenazada por la caída de una chimenea ó por el mordisco de un perro rabioso; sólo se muere una vez. Entre muchos males, escoged el menor; estamos de acuerdo, pero los mates son como las muertes repentinas, ninguna tiene remedio... En los problemas, la última jugada no es una marcha estratégica: es el resultado de combinaciones precedentes, y no pudiendo prolongarse la defensa, toda habilidad es inútil ».

Tal vez habrá quien arguya que la D resulta un factor inútil para obtener el mate que amaga el salto del Caballo á 3 A R; no discutiremos si la objeción es sólida ó peca por nimia. Lo natural y lógico es que el negro tome la D con el A ó que acuda al reparo de la agresión por los otros cinco medios que la destruyen; en este último caso es preciso confesar que la D interviene activamente en el desenlace del nudo, haciéndolo de un modo múltiple y variado.

Ya hemos dado á entender que el mérito principal de *Madriileña* es de forma, pero también lo tiene de fondo, porque combinar dos segundas preparatorias de D, después del sacrificio del C, no es cosa fácil, sobre todo teniendo el R negro dos casillas de escape en el planteo.

Tal es, en substancia, el *Debe* y *Haber* artístico correspondiente á la cuenta corriente de este bello problema que es, dentro de su género, un modelo; á lo menos así lo entiende nuestro transigente é imparcial criterio.

### Tercer premio

Núm. 25.—Lema: *Renovata*. La suma parquedad en el empleo de Peones blancos, junto con la distribución airosa de las piezas y el redu-

cido número de las fuerzas respectivas de los dos bandos, avivan la curiosidad del observador, incitándole á resolver el presente problema, cuyo trazado elegante cautiva desde luego la mirada y la mente del analista. La precisión y objetivos de la primera jugada del blanco, sólo tienen explicación en el momento del mate; de ahí que, para calcular la solución, es preciso abarcar el conjunto de las tres jugadas constituyentes de una ú otra variante, y si alguien pretende descifrar el enigma de la esfinge con exclusiva intervención del tanteo, esto es, moviendo hacia arriba ó abajo ó en todos sentidos las piezas, únicamente la casualidad, el tiempo y la paciencia pueden conducirle al puerto de sus propósitos.

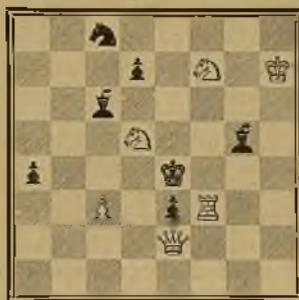
De lo expuesto se desprende que la jugada D 1 A R presenta suficiente resistencia de percepción para merecer el aplauso de quienes otorgan capital importancia á la dificultad de solución sobre las otras cualidades estéticas propias del problema de ajedrez. Respetamos esa opinión como todas las que sean lógicas y de sentido común; creemos, empero, que el problema debe ser ante todo y sobre todo una obra de arte esencialmente *poética*, nunca un rompe cabezas á modo de logogrifo. Entendemos, pues, que los compositores deben dedicarse con ahinco á dificultar el desenlace del nudo ideado, pero teniendo siempre presente que cuanto más tiempo y paciencia se hayan invertido en resolver un problema, tanto mayor menoscabo é indiferencia inspirará la solución si no reúne otros méritos artísticos que compensen los esfuerzos de cálculo empleados en estudiarla y adivinarla. Respecto de este punto, el autor de *Renovata* obtiene una belleza de resultado que indemniza, con creces, el mayor ó menor trabajo

empleado en penetrar la *x* de la ecuación propia de este atractivo y depurado problema. El movimiento de la D á 1 A R, no implica agresión directa ni inmediata, pues su principal objeto es amagar un subsiguiente sacrificio de T, del cual surgen dos mates puros y económicos á la par, con faz enteramente distinta que impresiona agradablemente á quienes sean inteligentes en el arte de la composición. Por lo tanto, el expresado objetivo del blanco, no sólo es notable por la remota eficacia que arguye el movimiento inicial de la maniobra, sino también por la brillantez y elegancia que reúnen respectivamente las evoluciones pertenecientes al segundo y tercer período de la misma.

La piedra fundamental de *Renovata* es, quizás, la toma de los dos Caballos por el A y la precisa á la par que tranquila jugada de T que debe hacerse en tal lance, todo lo cual, junto con la resultante posición de mate eminentemente esbelta y económica, constituye el *clou* de este bonito problema.

Otros detalles dignos de loa se desprenden de las defensas — P 3 D y — R X C; la primera de estas defensas origina un mate enteramente conforme con los preceptos modernos de construcción sustentados en las más notables obras doctrinales referentes á la materia; el resultado final de la segunda defensa, es perfecto por lo que se refiere al ahorro de fuerza y un tanto defectuoso en cuanto á pureza, pero ofrece también

Núm. 25

Lema: *Renovata*

Solución: 1 D 1 A — A X C; 2 T 5 A — A X C; 3 D 1 C ††. Variantes: Si... R X C; 2 T 5 A † — R juega; 3 T ††. Si... P 3 D; 2 C X A † — R X C; 3 T ††. Si... A 5 A; 2 T X A — R X C; 3 D ††. Si... Cualquiera otra; 2 T X P † — A X T 6 R X C; 3 C 6 A 6 T 5 R ††.

un aspecto interesante por el apoyo distanciado que presta la D al C situado en 7 A, apoyo que explica la razón y eficacia remota de la primera jugada del blanco.

En este problema se observan dos laudables y predominantes tendencias que redundan en favor de la llamada elegancia de construcción, y que los autores deberían tener siempre presentes para atraerse las simpatías del solucionista. Estas tendencias son: 1.ª La fisonomía completamente distinta que ofrecen las variantes y subvariantes de la solución. 2.ª El ahorro de material, sobre todo respecto al empleo de Peones blancos, los cuales deben colocarse, si acaso, esparrados ó distanciados los unos de los otros sobre las casillas del Tablero, nunca utilizarlos á modo de red para aprisionar al R negro en tal ó cual periodo del mate, ni como obstáculo al avance de sus adláteres, ni á suerte de trabilla que impida el movimiento de las piezas y evite así las dobles jugadas de ataque. Bajo el concepto de las mencionadas tendencias, *Renovata* es un buen ejemplo cuyos méritos subirían de punto si presentara mayor amplitud de concepción, y el R blanco cooperase directamente á obtener el mate en algún lance de la solución.

También haremos notar que un simple Peón negro cimenta la esbelta obra sobre la cual discurremos, pues si el A D pudiera trasladarse á 5 T D no se alcanzaría el mate en tres tiempos. Es verdad que podría haberse suprimido el P de 5 T D deslizando todo el planteo una casilla más hacia la izquierda del Tablero; sin embargo, opinamos que el compositor ha procedido cuerdamente no haciéndolo así, pues aun cuando este medio habría procurado mayor ahorro en el material empleado, en cambio, algunos mates serían menos centrales, los movimientos del A D quedarían más limitados, y la jugada inicial de ataque no resultaría tan oculta á causa que la D, después de haberse movido, tendría mayor expansión agresiva hacia el flanco derecho de la posición, lo cual podría sugerir la conveniencia de jugar dicha pieza colocándola en la casilla precisa.

Podríamos apuntar algunos defectos de corrección acasados por los diversos movimientos del A R, pero como este A puede ejecutar una defensa (A 5 A) que destruye la amenaza del blanco y otra (A 3 T) que precisa la segunda jugada del mismo, estos defectos carecen de importancia y únicamente los mencionamos como término de comparación entre otros problemas premiados.

#### Cuarto premio

Núm. 61.—Lema: *Kitty*. He ahí un problema cuyos méritos estriban en la multiplicidad y enlace de los mates elegantes que ofrece, cada uno de los cuales puede haber servido de fundamento para componer el conjunto artístico, indudablemente bello, obtenido por su autor. La obra no contiene ninguna idea ni combinación abstracta rotundamente definida según así sucede, por ejemplo, en el problema designado con el lema: *Nihil prius fide*; de ahí que *Kitty* pertenezca, como la generalidad de las obras remitidas á nuestro Concurso, al género de composición llamado gráfico, de posición ó de forma puesto en moda por el elemento joven de la célebre escuela de Bohemia, fundada por Konig y perfeccionada por Dobrusky, los hermanos Pospisil, Kotrc y otros compositores de merecida fama universal. Esta escuela ha revolucionado la construcción del problema, y, habiendo producido también notabilísimos modelos, ha impuesto sus gustos especiales, sus preceptos y leyes doctrinales á los más renombrados compositores indígenas de otras nacionalidades;

añirman la verdad del hecho la mayoría de obras premiadas en los múltiples Concursos celebrados durante las postrimerías de nuestro siglo.

No obstante, *Kitty* presenta un rasgo característico que aun cuando deba aquilatarse en relación á la forma y no al fondo de su inventiva, sobresale entre todos los otros detalles estéticos que encierra esta composición, digna de encomio dentro la más recta justicia. Nos referimos á los mates bifurcados dados por el A en las dos variantes procedentes de las defensas: — P × P y — R 6 D. Esta suerte de mates, que por su constitución, forma y procedimientos más ó menos idénticos, podrían denominarse homólogos, requieren suma destreza por parte del artífice siempre que los componga *secundum arte*, es decir, con pureza y economía de fuerza, tal como ocurre en el presente caso. Otros detalles notables ofrece el problema que analizamos. La posición final, producto del sacrificio de la D, es muy elegante y digna de aplauso por la mucha influencia que en ella ejerce la colocación hábil del R blanco. Lástima que el mate consecuente al expresado sacrificio no sea más central, ni resulte *mirror* únicamente

á causa del P T negro que en este lance queda dentro del área del mate. La primera jugada del blanco amenaza: 2 C 5 R seguido de 3 A 3 A ó 3 D 6 C ♠ ♠; pues bien, si el negro juega — P 6 A dicha amenaza conduce á un resultado puro y económico que es preciso sumarlo con los otros tres ya indicados. De la defensa — P × P surge una subvariante muy buena; hálala ahí: 1 D 2 C — P × P; 2 C 4 T — R 6 D; 3 C 5 C ♠ ♠. La jugada de T á 3 A destruye la amenaza del blanco y conduce á un mate económico que resulta *mirror* aunque imperfecto por no ser puro.

En suma, el conjunto artístico de *Kitty* es muy notable por su espontaneidad, belleza y corrección.

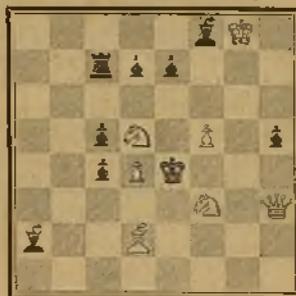
Por si alguien abrigara ciertas dudas sobre la primacía que otorgamos al problema *Renorata* comparándolo con el titulado *Kitty*, haremos constar que la solución de aquél es mucho más difícil que la de éste; además el planteo de la posición resulta menos esbelto y menos económico en *Kitty* que en *Renorata*, el cual ofrece una segunda jugada de ataque de índole tranquila y estética, al paso que todas las defensas propias de *Kitty* deben contrarrestarse, sin excepción, á beneficio de jaques cuya mayoría son á la descubierta. Y eso prescindiendo de otras consideraciones que abonan nuestros fallos y que el lector podrá hacer por sí mismo, si fija su atención en los respectivos análisis referentes á estas atractivas composiciones.

### Quinto premio

Núm. 52.—Lema: *Daleká cesta*. Quién sea imparcial y conocedor de los secretos del arte, habrá de confesar que la presente obra es, dentro del género simple ó sencillo, una lindísima concepción que reúne la mayor parte de cualidades artísticas exigidas por los críticos modernos. Unidad de plan, bloqueo, segunda jugada de ataque tranquila y algo difícil de percibir, belleza de procedimientos, movilización de los ele-

Núm. 61

Lema: *Kitty*



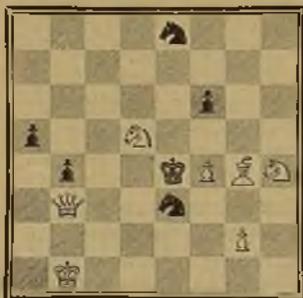
Solución: 1 D 2 C — R × P A; 2 D 6 C ♠ — R × D; 3 C 7 ♠. Variante antes Si... P × P; 2 C 4 T R ♠ — R juega; 3 A 6 C ♠ ♠. Si... R 6 D; 2 C 1 R ♠ — R × P; 3 A 7 ♠. Si... T 3 A; 2 D 2 R ♠, etc. Si... R × C; 2 C 5 C R, etc. Si... P 6 A ó cualquiera otra; 2 C 5 R, etc.

mentos agresivos y defensivos que engendran variantes distintas, pureza y economía de medios en los tres aspectos ó formas propias de esta cualidad (1), y, por fin, suma corrección en el proceso de las jugadas, son los méritos que ofrece en mayor ó menor escala la composición objeto de estas reflexiones.

Obsérvese que la maniobra inicial de ataque establece un sitio ó bloqueo al juego de las piezas encargadas de la defensa, pues si las negras no estuvieran obligadas á moverse, el mate no tendría lugar en el prefijado número de jugadas. Lástima que la constitución de este bloqueo resulte poco estética; la primera jugada del blanco inmoviliza un Peón del bando contrario y el R no puede tomar el C cuyo salto impide la huida del primero por la casilla 5 D. Con todo, este lunar, alegado únicamente como elemento de clasificación, queda bastante aminorado teniendo en cuenta que el C negro de 6 R puede tomar al otro jugando á 5 A.

El movimiento de A subsiguiente al expresado sacrificio del C, es de un estilo altamente recomendable por la dificultad de percepción y sutileza de procedimiento que entraña. Apoyan tal afirmación las cartas que nos dirigieron algunos solucionistas (entre ellos uno que obtuvo el primer premio en los Concursos de soluciones últimamente celebrados en el extranjero), preguntándonos si en el planteo de este problema, publicado ya en la página 96 del RUY LÓPEZ, se había deslizado algún error de imprenta; ofenderíamos la perspicacia del lector explicándole la razón de la demanda. Sea dicho esto en favor del precitado movimiento de A conducente á una posición final que, por el modo especial de actuar las piezas de ambos colores dentro del área del mate, éste resulta inesperado á la par que puro y económico. Otro mate del mismo género pero de forma todavía más esbelta, por ser *mirror*, ofrece la variante producto de la defensa: — P 5 T. También acusan habilidad y belleza

Núm. 52  
Lema: Daleka cesta



**Solucion:** 1 C 5 A — C X C; 2 A 2 R — C 5 D; 3 A 3 D 7 7. Variantes: Si... P 5 T; 2 D X P C — R X C; 3 C 7 R 7 7. Si... C X A; 2 D 4 A + — R X C; 3 C 7 R 7 7. Si... C de 1 R juega; 2 C X P A 7, etc.

los sacrificios del A y del C ocurridos en la variante: — C X A que termina en otro mate elegantísimo de factura enteramente reglamentaria.

Es en verdad lamentable que los movimientos permitidos al C negro, situado en 1 R, ocasionen todos la misma posición final y que ésta no sea más interesante y menos aglomerada en cuanto se refiere al asiento de las piezas que la constituyen. También haremos notar que los méritos propios de la concepción subirían de punto si el bloqueo sobre el cual

(1) Para construir bien el problema de ajedrez, es preciso atender, entre otras particularidades doctrinales, al ahorro de fuerza que se divide en tres clases: 1.ª Economía de planteo, que consiste en utilizar los elementos agresivos y defensivos estrictamente indispensables para realizar de un modo reglamentario y estético la idea ó ideas concebidas; lo cual significa que la utilización de cada uno de estos elementos debe tener explicación justificada, ya para evitar las dobles jugadas y demás imperfecciones, ya para lograr el mate en el número de tiempos anunciados. 2.ª Cuanta mayor influencia activa tengan las piezas en el curso de la solución, tanto más económico resultará el empleo de las mismas; en consecuencia, constituirá falta de economía emplear exclusivamente una pieza ó Peón como elemento fijo, ó en otros términos, si esta pieza ó Peón no se mueven de su asiento durante tal ó cual período del mate. Entiéndase que nos referimos á las piezas y Peones que tengan libertad de moverse, sea en la posición inicial del problema, sea en razón de las jugadas que deban hacerse para lograr lo propuesto. 3.ª Ahorro de fuerza en las posiciones finales, consecuencia de las variantes principales. Ya hemos definido esta clase de economía en la nota correspondiente á la composición titulada: *Nihil prius fide*.

se halla lundada, fuese un poquito más amplio ó variado. Apuntamos tales minuciosidades como elementos decisivos de perfección que nos hubieran permitido adjudicar un premio más elevado al trabajo del artífice. A pesar de esto, consideramos que el problema en cuestión, es, por decirlo así, una preciosa alhajilla finamente elaborada con esa espontánea facilidad ejecutiva que, siendo hija legítima de envidiables dotes congénitas, se desarrolla y acrecienta mediante el mucho hábito adquirido en la composición de los problemas.

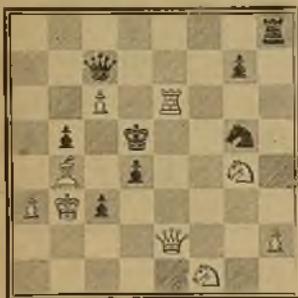
### Sexto premio

Núm. 17.—Lema: *Nux e terra parva*. El autor realiza sus propósitos á beneficio de un bloqueo rico en variantes y preparado con bastante habilidad. Sin embargo, á nuestro entender, los movimientos estratégicos de las piezas y los diversos desenlaces del nudo no están concebidos, en su conjunto, con procedimientos tan finos, tan elegantes e inesperados como los del bloqueo propio del problema que lleva por lema: *Daleká cesta*.

El asiento del R blanco y el de los Peones del mismo color situados á la derecha del Tablero, dejan traslucir cuál debe ser la llave del mate en tres jugadas que debe tender á que el R negro pueda aproximarse á la acción de las expresadas piezas, á fin de explicarse la existencia de las mismas en el planteo de la posición. Salta á la vista, pues, que el único medio para conseguir tales objetivos es mover el C de 4 D. No obstante, como existen dos únicas y respectivas defensas para impedir el mate en tres jugadas dado caso que el C salte á 6 A ó á 3 C, estas dos soluciones engañosas pueden ofuscar la mente del analista y retardar la percepción del preciso salto de Caballo conducente al mate anunciado. La variante principal es brillantísima é interesante. Después del sacrificio del C, sigue otro tranquilo de D del cual surge un mate inesperado, puro y económico, obtenido con intervención del R blanco. Las otras variantes del bloqueo no reúnen tan laudables condiciones artísticas, pero contribuyen á embellecer este problema cuya solución resulta sumamente simpática.

#### Núm. 16

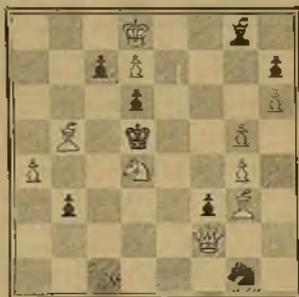
Lema: *Combinazione*



Solución: 1 C 3 C—T 1 C D;  
2 D 2 T D—R X T; 3 R 2 A ††.  
(Cuatro variantes más, fáciles de resolver).

#### Núm. 17

Lema: *Nux e terra parva*



Solución: 1 C 6 R—R X C; 2 D 5 A—ad libitum; 3 D 6 A ††.  
Variantes: Si... A X C; 2 D 2 D; etc. Si... A 2 A; 2 D 4 D †, etc. Si... P 3 A; 2 A 4 A †, etc. Si... P 4 A; 2 D 3 R, etc. Si... P 7 C; 2 D 2 A D, etc. Si... C juega; 2 D X P †, etc.

### ACCÉSITS

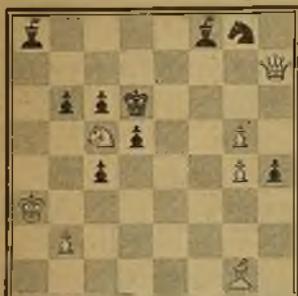
Núm. 16. — PRIMER ACCÉSIT. — Lema: *Combinazione*. Problema de idea abstracta ó de fondo que hubiera obtenido uno de los primeros premios del Concurso si no perteneciera al grupo de compo-



habituales ó corrientes en cuanto se refiere á su forma esencialmente obstructiva; en otros términos: estas posiciones presentan relativa novedad de forma en la manera de paralizar los movimientos del R negro á beneficio de piezas de su propio color, y en el modo de actuar unas mismas piezas blancas dentro del área del mate. Dicha particularidad, junto con la pureza y ahorro de fuerza que se observa en otras dos variantes de la solución, motivan el accésit que concedemos á este problema.

Núm. 47

Lema: *Ço ira*

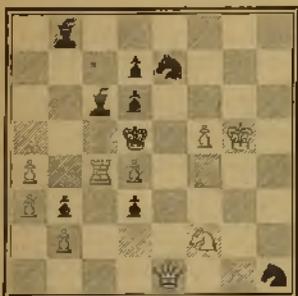


Solución: 1 D7AR—P4C; 2 A2T7—RXC: 3 D77. Variantes: Si... P5D; 2 A2T7—RXC: 3 D77. Si... A3T; 2 D7D—R4R; 3 D77. Si... R4R; 2 A2T7—R5D; 3 D77. Si... Cualquiera otra: 2 D77. Si... A, etc.

terera de la T así como los cuatro sacrificios de esta pieza seguidos de otros tantos mates puros y económicos son buenos, especialmente los ocurridos en las dos variantes bifurcadas de obstrucción del A negro. En el fondo también resultan bifurcados los otros dos sacrificios de T, pero el no ser central uno de los mates, amengua su valía.

Núm. 32

Lema: *Aye*



Solución: 1 C4C—C1C; 2 D4T, etc. Variantes: Si... P7D; 2 T4C, etc. Si... AXP; 2 C6A, etc. Si... RXT; 2 D4C, etc.

son de aquellas que dejan profunda huella en el ánimo del analista, mereciendo, á nuestro entender, la recompensa que le adjudicamos.

## MENCIONES HONORÍFICAS (1)

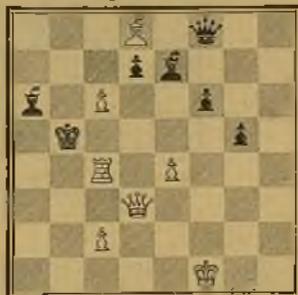
Núm. 65. Lema: *Vive la reine*.—Núm. 68. Lema: *Per aspera ad astra*.—Núm. 72. Lema: *Per aspera ad astra (bis)*.—Núm. 69. Lema: *Ecce*

(1) Todos los problemas á que se refieren las menciones honoríficas del texto, han sido ya publicados en el Ruy López, á excepción del que lleva por lema: *Si potuissem fecissem*, cuyo planteo insertamos intercalado en las notas de la página siguiente.

Núm. 60.—QUINTO ACCÉSIT.—Lema: *Que un diamante...* Hay mucha naturalidad en la distribución de las piezas que parece derivada de una partida realmente jugada. La llave de la solución, aunque algo indicada, es de buen estilo. La evolución en figura equilibrada

Núm. 60

Lema: *Que un diamante...*

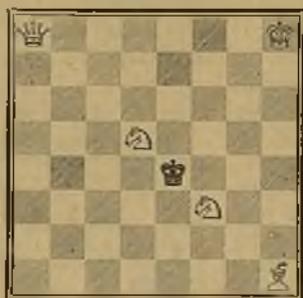


Solución: 1 R2CR—A2C D; 2 T4TD, etc. Variantes: Si... A4AD; 2 T4CD, etc. Si... A5CD; 2 T5AD, etc. Si... PXP6AD, etc.

*Homo*.—Núm. 66. Lema: *Audiatur et altera pars*.—Núm. 54. Lema: *Si potuissent fecissem*.—Núm. 73. Lema: *Vae Victi!*.—Núm. 6. Lema: *Acta est fabula (bis)*.—Núm. 63. Lema: *Brunzeri*.—Núm. 39. Lema: *Mater dolorosa (1)*.—Núm. 7. Lema: *Ad vitam aui culpam (2)*.—Núm. 51. Lema: *Sigma (3)*.—Núm. 30. Lema: *Cestino!! (4)*.—Núm. 10. Lema: *Una idea (5)*.

Las restantes composiciones cuyos lemas no hemos citado todavía en la presente relación, pueden clasificarse en dos grupos: 1.º Problemas correctos, pero que no conteniendo ningún rasgo característico, así por

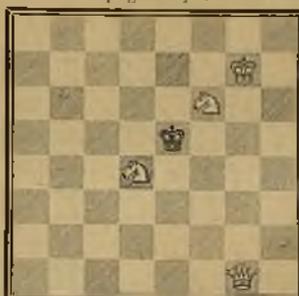
Núm. 22

Lema: *Cautela*

Solución: 1 A 2 C—R 6 D; 2 D 4 T, etc. Variante: Si... R 4 A; 2 f 8 R, etc.

De *Deutsche Schachzeitung*, 1873

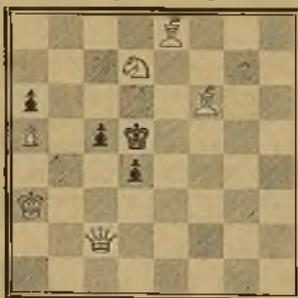
(página 275)



Solución: 1 D 1 T D—R 3 D; 2 D 5 T D, etc. Variante: Si... R 5 A R; 2 D 1 R, etc.

lo que se refiere al fondo como á la forma del procedimiento, son poco idóneos para tomar parte en certámenes artísticos y sólo pueden considerarse relativamente buenos para la publicación corriente ú ordinaria.

Núm. 54

Lema: *Si potuissent fecissem*

Solución: 1 A 5 R—P 6 D; 2 D 4 A D †—R X D ó R 2 T D; 3 C † †. Variantes: Si... R 3 R; 2 D 4 R, etc. Si... R 3 A D; 2 C 6 C D †, etc. Si... P 5 A D; 2 D 6 C R, etc.

(1) Este problema que hubiera podido utilizarse para un Concurso de soluciones es, quizás, el más difícil de resolver entre todos los remitidos al Certamen; además casi todas las segundas jugadas del blanco son de índole tranquila o preparatoria, alguna de ellas recomendable por la resistencia que ofrece al análisis. Por estas razones y á pesar que la construcción de la obra resulte algo pesada y no contenga ningún mate puro y económico á la par, le otorgamos mención honorífica.

(2) Algún detalle de factura, así como la idea ó ideas fundamentales de esta composición, nos recuerdan ciertas ingeniosidades dadas á luz en América por el celeberrimo Shinkman. Si el problema al cual se refiere esta nota no fuera tan defectuoso é incorrecto, no hubiéramos titubeado en concederle el primer premio. Con todo, á pesar de los muchos *dans* contenidos en la obra y de los Peones blancos de 7 D y 7 A, utilizados á modo de trabillas para realizar las jugadas A 8 T, D 1 T R y D 1 C D, creemos que estas son merecedoras de caluroso aplauso.

(3) Si las negras juegan: — P 8 D, las contrarias obtienen mate inmediato. Decimos esto por que la entrada del P á D no constituye defensa crítica que facilite la solución del problema; por más que no puede aprobarse la toma de este P por el C, entendemos que la segunda jugada de ataque: T 6 C R, es magistral y de un estilo altamente laudable. Casi todas las consideraciones contenidas en la nota primera, son aplicables al presente caso.

(4) Solución fácil pero á todas luces bella, espontánea é inspirada por más que sus posiciones finales no sean reglamentarias en cuanto á pureza y economía de fuerza.

(5) Lástima que la solución empiece introduciendo otro elemento de ataque á los que constituyen el planteo de la posición. Si el problema tuviese buena primera habría obtenido más elevado lugar entre el grupo de las Menciones, pues las jugadas de T ofrecen, en su conjunto, cierta originalidad.



- 1.<sup>er</sup> premio. (*Nihil prius fide.*—VALENTÍN MARÍN (Barcelona) } *ex æquo.*  
 (*La Reina que rabia.*—A. F. MACKENZIE (Jamaica) }  
 2.<sup>o</sup> » *Madriñeña.*—KONRAD ERLIN (Viena).  
 3.<sup>o</sup> » *Renovata.*—EMIL PALKOSKA (Bohemia).  
 4.<sup>o</sup> » *Kitty.*—B. G. LAWS (Londres).  
 5.<sup>o</sup> » *Daleká cesta.*—JOSEPH POSPISIL (Praga).  
 6.<sup>o</sup> » *Nux e terra parva.*—J. JESPERSEN (Dinamarca).  
 1.<sup>er</sup> accésit. *Combinazione.*—J. JESPERSEN (Dinamarca).  
 2.<sup>o</sup> » *Modestino.*—VALENTÍN MARÍN (Barcelona).  
 3.<sup>o</sup> » *Ex æquo et bono.*—MAXIMILIAN FEIGL y OTTMAR NEMO.  
 4.<sup>o</sup> » *Ça ira.*—KONRAD ERLIN (Viena).  
 5.<sup>o</sup> » *Que un diamante...*—EDUARD MAZEL (Austria).  
 6.<sup>o</sup> » *Ave.*—ERHLENSTEIN MOR (Hungria).

Menciones honoríficas. *Vive la reine* y *Audiatur et altera pars*, de VINZENS SCHIFFER (Austria).—*Per aspera ad astra* y *Ecce Homo*, de OTTMAR NEMO (Austria).—*Per aspera ad astra* (bis), y *Vae victis*, de MAXIMILIAN FEIGL.—*Acta est fabula* (bis), de KARL KONDELIK (Hungria).—*Si potuissem fecissem*, de A. M. DAHL (Noruega).—*Brunzeri*, de ANTONIO CORIAS (Italia).—*Mater dolorosa*, de EMILE PRADIGNAT (Francia).—*Ad vitam aut culpam*, de OTIO WURZBURG (Estados Unidos).—*Sigma*, de E. STUDD (Inglaterra).—*Cestinoll*, de NOTO VINCENZO (Italia).—*Una idea*, de ACKILLE CAMPO (Italia).  
 Según las condiciones del Concurso, los premios quedarán definitivamente adjudicados á los dos meses de haberse publicado el precedente fallo.  
 Los accésits, consistirán en el segundo tomo del RUY LÓPEZ, ó sea todo el año 1897.

Réstame sólo participar, la satisfactoria sorpresa que nos ha causado la serie de nombres de problemistas eminentes, que por la abertura de pliegos hemos venido en conocimiento habiánnos honrado tomando parte en nuestro Concurso, lo cual prueba lo acertados que anduvimos en la elección de árbitros.

Al mismo tiempo que las gracias, reciban todos mi cordial felicitación, críticos y criticados, y esperamos que en el próximo segundo Concurso, seamos igualmente favorecidos con su concurrencia.

JUAN CAPÓ.

### Partida núm. 110

Jugada el 5 Julio de 1897, en Madrid. Duelo Gómez-Talavera

#### APERTURA ESPAÑOLA

| Blancas   | Negras      | 5 P 4 D  | A 2 D |
|---|-------------|--|-------|
| AG. GÓMEZ   | L. TALAVERA | 6 O-O  | P X P |
| 1 P 4 R   | P 4 R       | 7 C X P  | C X C |
| 2 C 3 A R   | C 3 A D     | Esta jugada concede á las blancas una pequeña ventaja de posición; era preferible C 3 A R. |       |
| 3 A 5 C   | P 3 T D     | 8 A X A †  | D X A |
| 4 A 4 T   | P 3 D       | 9 D X C  | C 3 A |
| Opina Steinitz que esta es la mejor defensa en la partida española; nosotros preferimos 3... C 3 A ó P 3 C R. |             | 10 C 3 A   | A 2 R |

11 P 3 C D O-O  
 12 A 2 C C 1 R  
 13 T D 1 D A 3 A †  
 14 P 5 R ! A 2 R  
 15 C 5 D P X P  
 16 D X P  
 Si 16 C 6 A R † — C X C; 17 D X D  
 — C X D; 18 T X C — A 3 D.  
 16 A 3 D

Aunque la posición de las negras sea algo embarazosa, podían sin grande ventaja haber jugado 16... A 1 D; 17 T R 1 R — D 5 C; 18 T 3 D (Si 18 T 4 D — D 3 C) — P 3 A R, etc., y si 19 C 7 R — A X C; 20 D X A — T 2 A, etc.

17 D X P C † ! C X D  
 18 C 6 A † R 1 T  
 19 C X D T R 1 R  
 20 T R 1 R

Para evitar T 7 R.

20 T D 1 D  
 21 C 6 A T X T  
 22 T X T A 5 C !

Muy bien jugado. Las negras hacen todo lo posible para defender la partida.

23 T 1 A R T 7 D  
 24 C 5 T A 1 A

25 T 1 R P 3 T R  
 26 P 4 C R ! R 2 T !  
 Si 26... T X P; 27 T 8 R — T X A  
 (Si T 8 A † — R 2 C y ganan); 28 T X  
 A † — R 2 T; 29 T X P y ganan.

27 A X C A X A  
 28 T 7 R A 5 D  
 29 T X P A R † R 3 C  
 30 T X P

Creemos que era también bueno jugar T 4 A R

30 T X P A R  
 31 R 1 T A 4 R  
 32 T 7 R T X P T †  
 33 R 1 C T 7 R  
 34 C 4 A † R 3 A  
 35 C X T R X T  
 36 R 2 A R 3 D  
 37 R 3 R R 4 A  
 38 R 4 R A 2 C  
 39 P 3 A P 4 T D  
 40 C 4 D A 3 A  
 41 R 5 A A 2 R  
 42 R 6 C A 4 C  
 43 C 6 R † Abandonan.

Notas de AG. GÓMEZ.

### Partida núm. 111

Jugada en San Petersburgo, en Mayo de 1897  
 Duelo Tchigorin-Schiffers.

#### GAMBITO DAMIANO

Blancas Negras  
 E. SCHIFFERS M. TCHIGORIN  
 1 P 4 R P 4 R  
 2 C 3 A R P 3 A R  
 A un maestro de la talla de Tchigorin todo le es lícito.  
 3 C X P  
 Es preferible 3 A 4 A D.

3 D 2 R !  
 Desde muy antiguo se sabe que la captura del C blanco, hace perder inmediatamente á las negras, á causa de la jugada 4 D 5 T R †.

4 C 3 A R P 4 D  
 5 P 3 D P X P  
 6 P X P D X P †  
 7 A 2 R C 3 A D

8 O-O                    A 2 D  
9 C 3 A D                D 3 C R

Era mejor 9... D 4 A R.

10 C 5 R 1                C X C 1

La mejor jugada; pues si... 10 D 4 A R; 11 A 4 C R y ganan.

11 A 5 T R                O-O-O  
12 A X D                P X A

Las negras, sacrificando la D por C y A contrarios han logrado abrirse la columna de T R para tener un buen ataque.

13 D 2 R

Mejor era 13 D 1 R.

13                        A 3 D  
14 C 4 R

Era preferible 14 A 4 A R.

14                        C 6 A R † 1

Empezando una serie de hermosas combinaciones.

15 P X C

Si 15 D X C, las negras podían dar jaque continuo.

15                        A X P †  
16 R 2 C                A 6 T R †  
17 R 1 T                A 4 R  
18 R 1 C                A 7 T †  
19 R 1 T                A 4 R  
20 D 1 R

Es natural que las blancas no se contentasen de buen grado con tablas.

20                        A 5 C R † 1

Mucho más poderosa que tomar la Torre.

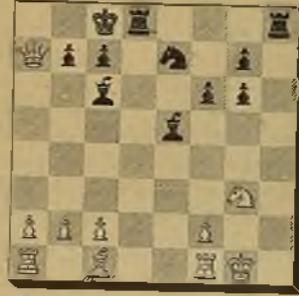
21 R 1 C                A X P A R  
22 C 3 C R                C 2 R  
23 D 3 R                A 3 A D

Si bien es verdad que las negras tienen solamente un A por la D, en cambio están en una posición de ataque formi-

dable que amenazan continuar con C 4 A R.

24 D X P T D ?    P 3 C D

Posición después de la 24.ª jugada de las blancas



En esta jugada y en la siguiente, las negras dejaron de ver un brillantísimo final, que en cuanto á sacrificios hubiera dado á esta partida un valor casi comparable al de la «inmortal». Debían haber jugado: 24... T 8 T †; 25 C X T — A 7 T †; 26 R X A — T 1 T †; 27 R 3 C — C 4 A R †; 28 R 4 C — T 5 T † †.

25 A 3 R ?                C 4 A R  
26 P 4 A R                C X C  
27 P X A                T 8 T †  
28 R 2 A                T 7 T †  
29 R X C                T D 1 T

Amenazando mate de varias maneras.

30 D 6 T †                R 1 C  
31 A X P                T 7 C †  
32 R 4 A                T 5 T †  
33 R 3 R                T 6 T †  
34 R 4 A                T 5 T †

La partida fué abandonada por tablas. No obstante, jugando las blancas 35 R 3 R — T 6 T †; 36 R 4 D — T 7 D †; 37 D 3 D, podían librarse del jaque continuo, adquiriendo una superioridad decisiva. Mieses ha calificado esta parte «Comedia de errores».

(Deutsche Schachzeitung).

## Partida núm. 112

Jugada en San Petersburgo, el 22 de Mayo de 1897  
Duelo Tchigorin-Schiffers.

## APERTURA SICILIANA

Blancas Negras  
M. TCHIGORIN E. SCHIFFERS

1 P 4 R P 4 A D  
2 C 3 A D C 3 A D  
3 P 3 C R P 3 D  
4 A 2 C R P 4 R

Jugada recomendada por Anderssen en 1860 al objeto de limitar la eficacia del A de R blanco. No obstante, presenta el inconveniente de debilitar el punto 4 D de las negras y de dejar rezagado el P D. Mejor nos parece no mover de momento el P R y continuar el desarrollo del juego con P 3 C R y A 2 C R.

5 C R 2 R P 4 A R  
6 P 3 D C 3 A R  
7 P 4 A R C X P R

Error que nos parece decisivo. En semejantes posiciones en que hay en el centro dos pares de Peones uno frente de otro, casi siempre sufrirá grave daño aquel jugador que, sin alcanzar ventaja manifiesta, sea el primero en desunirlos. Tchigorin conduce su juego de una manera del todo perfecta haciendo siempre la mejor jugada, cosa rara hasta en las partidas de los maestros más eminentes.

8 P D X P A 5 C R

Hágase esta jugada ú otra cualquiera, no vemos medio posible para que las negras igualen la posición.

9 P 5 A R ! A 2 R  
10 P 3 T R A X C  
11 C X A O-O  
12 O-O

Con un examen profundo de la posición actual, que mirada superficialmen-

te podrá parecer bastante igual por ambas partes, se reconocerá la importancia de la falta cometida por las negras al cambiar los Peones, porque con ello han abierto camino al P A R blanco, lo cual ofrece el peligro de un ataque incontrastable. Y no se crea que el P D negro sea un equivalente del P A R blanco, por que es puramente una compensación material, pero no de posición. Las negras pierden la partida por haber considerado como iguales en valor dos Peones de distinta categoría y haberlos cambiado sin tener en cuenta esta diferencia.

12 T 1 A D

Superfluo sería en este punto y en lo sucesivo el aconsejar otras jugadas á las negras, v. gr., 12... C 5 D para debilitar el ataque cambiando piezas: la falta fundamental de la posición negra es irreparable.

13 P 3 A D R 1 T R

Las blancas amenazaban ganar un P jugando D 3 C D †.

14 P 4 C R C 1 R  
15 R 2 T R

Como se verá en las jugadas siguientes, es esta una maniobra ingeniosa para continuar la embestida de los Peones.

15 T 2 A D  
16 C 1 C R T 2 D  
17 D 2 R C 2 A D  
18 C 3 A R P 4 D

Las negras han logrado adelantar su P C y aun podrían convertirlo en P pasado; pero jamás este P puede ejercer tanto influjo en el proceso ulterior del

juego como el P A R blanco en unión con los demás del flanco derecho.

19 P 4 T R !

Es evidente que este P no puede ser capturado á causa de la pérdida de pieza que acarrearía la jugada P 5 C R.

19 P X P  
20 D X P C 1 R

Ahora no es conveniente para las blancas el jugar P 5 C R á causa de la contestación C 3 D.

21 C 5 C R A X C !

Si las negras no hubiesen tomado, el C habría jugado á 6 R.

22 P X A C 3 D  
23 D 3 R D 3 C D  
24 P 6 C R ! C 1 R

Si 24... P X P; 25 D 3 T R †, 26 A 5 D †, 27 P X P, etc.

25 D 3 T R P 3 T R  
26 A X P C 3 A R

Si 26... P X A; 27 D X P †, 28 A 5 D †, etc.

27 A 5 C R † R 1 C  
28 A X C T X A  
29 D 7 T R Abandonan

*Deutsche Schachzeitung*

### Partida núm. 113

Jugada en consulta el 3 de Octubre de 1897, en Madrid.

#### APERTURA ESCOCESA

*Blancas*

H. POLVACH

JUAN CAPÓ

1 P 4 R  
2 C R 3 A  
3 P 4 D  
4 C X P

*Negras*

TOMÁS BRETÓN

AG. GÓMEZ

P 4 R  
C D 3 A  
P X P  
D 5 T

Defensa peligrosa por quedar expuesta la D á serios ataques.

5 C R 3 A D X P †

Considérase igualmente fuerte 5 C 5 C atacando el P A D.

6 A 2 R A 2 R  
7 A 3 R C 3 A R  
8 O-O O-O  
9 A 3 D D 5 C R  
10 C 3 A D P 4 D  
11 C 5 C D D 2 D  
12 C D 4 D C X C  
13 C X C P 3 A D

Jugada prudente. Hubiérase podido avanzar igualmente el P A D dos pasos,

quedando ya las blancas desde luego con inferior juego.

14 P 3 A D D 2 A D  
15 D 2 A D P 3 T R  
16 T D 1 R A 3 R  
17 P 4 A R A 3 D  
18 T 3 A C 4 T  
19 A 5 A

Aunque la posición de las blancas hubiese sido igualmente embarazosa, habriase podido continuar 19 P 5 A — A X P †; 20 R 1 A — C 6 C †; 21 T X C — A X T; 22 P X A — P X P †; 23 R 2 R — A X T; 24 R X A — D 2 A R; 25 C 3 A, etc., ó seguir otras variantes más ó menos ventajosas.

19 T D 1 R  
20 T D 1 A R C 3 A  
21 A 3 D C 5 R  
22 P 5 A A X P T †  
23 R 1 T A D 1 A  
24 A X C T X A  
25 P 4 C R ? A 6 C R !

Jugada que decide la partida y contra

la cual no hay contestación suficiente.

|            |           |
|------------|-----------|
| 26 P 5 C   | P X P     |
| 27 R 2 C   | T 5 C     |
| 28 T 1 T   | P 3 C D ! |
| 29 R 1 A P |           |

No vieron las blancas la línea que con el anterior movimiento se había abierto al A contrario, pero de todos modos poco se hubiera podido evitar.

29 A 3 T D †

|                 |         |
|-----------------|---------|
| 30 C 2 R        | P 3 A R |
| 31 P 3 C        | T 1 R   |
| 32 D 2 D        | A 5 A ! |
| 33 T de 1 á 3 T | A X A   |
| 34 T X A        | T X T   |
| 35 T X T        |         |

Las negras anunciaron mate en tres jugadas, á saber: 35... D 5 A †; 36 R 1 R — T 8 C †; 37 C X T — D 8 A † †. Final hermosamente jugado por los Sres. Bretón y Gómez.

### Partida núm. 114

Jugada en Londres, el 25 Junio de 1897. Torneo Internacional de señoras

#### APERTURA DE ALFIL

| Blancas    | Negras       |
|------------|--------------|
| Mrs. FAGAN | Miss THOROLD |
| 1 P 4 R    | P 4 R        |
| 2 A 4 A    | A 4 A        |
| 3 P 4 C D  | A 3 C        |

Mejor es, en el *Doble gambito de Mac Donnell*, aceptarlo en una mitad y rehusarlo en la otra (4 P 4 A R — P 4 D).

|           |         |
|-----------|---------|
| 4 C 3 A R | P 3 D   |
| 5 P 3 A D | C 3 A R |
| 6 P 3 D   | A 5 C R |
| 7 P 3 T R | A 4 T R |
| 8 P 4 C R | A 3 C   |
| 9 A 5 C R | P 3 T R |

En lugar de esto era mejor 9... P 4 T R.

10 A 4 T R D 2 D

Era mejor C D 2 D y después P 3 A D y D 2 A D.

|            |         |
|------------|---------|
| 11 P 4 T D | P 3 T D |
| 12 C D 2 D |         |

Las blancas podían lograr una importante ventaja de posición cambiando piezas en la casilla 6 A R, pues con esto el A negro de 3 C R hubiera quedado encerrado probablemente para siempre.

|            |         |
|------------|---------|
| 12         | C 3 A D |
| 13 C 3 C D | P 4 D   |
| 14 P X P   | C X P D |
| 15 D 2 D   | C 5 A R |
| 16 O-O-O   |         |

Jugado con justo conocimiento de la posición!

16 C 7 C R

Esto conduce pronto á una irremediable desventaja de posición que podía evitarse con P 3 A R y O-O-O.

|              |         |
|--------------|---------|
| 17 A 3 C R   | P 3 A R |
| 18 T R 1 C   | C 5 A R |
| 19 A X C     | P X A   |
| 20 T R 1 R † | R 1 A R |
| 21 P 4 D !   | A 2 A R |
| 22 P 5 D     | C 2 R   |
| 23 P 5 T D   | A 2 T D |
| 24 T 2 R     | P 4 C D |
| 25 P X P p.  | P X P   |

Era mejor A X P.

|            |       |
|------------|-------|
| 26 P 6 D ! | C 3 C |
| 27 A X A   | R X A |

Aun cuando la D hubiese tomado en lugar del R, tampoco el juego negro podía sostenerse por mucho tiempo.

|            |           |
|------------|-----------|
| 28 D 5 D † | R 1 A     |
| 29 D X T † | R 2 A     |
| 30 D 5 D † | R 1 A     |
| 31 T D 1 R | Abandonan |

Ningún maestro se desdeñaría de haber conducido el ataque de esta partida.

*Deutsche Schachzeitung.*

### Partida núm. 115

Jugada en el Torneo de Worcestershire.

#### APERTURA ESCOCESA

| Blancas    | Negras  |
|------------|---------|
| BELLINGHAM | JONES   |
| 1 P 4 R    | P 4 R   |
| 2 C 3 A R  | C 3 A D |
| 3 P 4 D    | P X P   |
| 4 C X P    |         |

Hoy día es la jugada que se considera mejor; antes se prefería 4 A 4 A D.

|   |       |
|---|-------|
| 4 | C X C |
|---|-------|

Da una posición oprimida a las negras. Es mejor 4... C 3 A R; 5 C X C — P C X C; 6 A 3 D — P 4 D, etc. No obstante, en algunas obras técnicas inglesas se considera aceptable la jugada 4... C X C.

|            |         |
|------------|---------|
| 5 D X C    | C 2 R   |
| 6 A 5 C R  | P 3 A R |
| 7 A 3 R    | C 3 A D |
| 8 D 5 D    | D 2 R   |
| 9 C 3 A D  | P 3 D   |
| 10 A 4 A D | C 1 D   |

10... C 4 R seguido de P 3 A D se reputa algo mejor.

|            |         |
|------------|---------|
| 11 O-O-O   | A 3 R   |
| 12 D 3 D   | A X A   |
| 13 D X A   | D 2 A R |
| 14 D 3 D   | C 3 A D |
| 15 D 5 C D | O-O-O   |

Bastante arriesgado es este enroque.

|            |         |
|------------|---------|
| 16 C 5 D   | P 3 C R |
| 17 T 3 D   | P 3 T D |
| 18 D 3 C D | T 2 D   |

Las blancas amenazaban C 6 C †.

|            |         |
|------------|---------|
| 19 T 3 A D | A 2 C R |
| 20 T X C † | P X T   |
| 21 A 7 T D | T 2 R   |

Necesario, pues las blancas continúan amenazando C 6 C †.

|              |       |
|--------------|-------|
| 22 D 8 C †   | R 2 D |
| 23 D X P †   | R 3 R |
| 24 C 4 A R † |       |

Buena jugada, que hace ganar la partida.

|            |       |
|------------|-------|
| 24         | R 4 R |
| 25 C 3 D † | R 3 R |

Si 25... R X P; 26 D X P †.

|              |       |
|--------------|-------|
| 26 C 5 A D † | R 4 R |
|--------------|-------|

Si 26... P X C; 27 D X P † — R 4 R; 28 D X P A D † — R 5 A; 29 D 3 R † — R 4 R; 30 P 4 A R † — R 3 R; 31 D 6 C D † — R 2 D; 32 T 1 D †, etc.

|              |         |
|--------------|---------|
| 27 P 4 A R † | R X P A |
| 28 D X P D † | R 5 C R |
| 29 D 3 C R † | R 4 T   |
| 30 D 3 T R † |         |

Mate en dos jugadas (31 C 6 R †, 32 A 3 R † †).

El Sr. Bellingham es un joven ajedrecista inglés, de gran porvenir.

(*Münchener N. N.*)

Partita núm. 116 <sup>(1)</sup>

Juocata il 2 Aprile e terminata il 6 Agosto 1897,  
per corrispondenza, fra il  
*Circolo Scacchistico Genovese e la Academia Romana degli Scacchi*

## GAMBITTO EVANS

Bianchi

ROMA

1 **P 4 R**  
2 **CR 3 A**  
3 **A 4 A**  
4 **P 4 CD**  
5 P 3 A  
6 P 4 D  
7 O-O  
8 D 3 C  
9 P 5 R  
10 C X P  
11 A 3 T

Neri

GENOVA

**P 4 R**  
**CD 3 A**  
**A 4 A**  
**A X P**  
A 4 T  
P X P  
P X P  
D 3 A  
D 3 C  
CR 2 R  
A X C

Questa mossa non è raccomandabile qualunque proposta dalla *Schachzeitung*, 1873, pag. 358. L'Alfiere di Re è uno dei pezzi più importanti nella difesa del Gambitto Evans ed in molti casi è anche un potente ausiliare per fare un controattacco.

12 D X A P 3 C D

Nuovo tentativo di difesa non disprezzabile. La continuazione della *Schachzeitung* è qui 12... O-O; 13 TD 1 D! (Meno forte sarebbe 13 A 3 D—D 3 T; 14 TR 1 R—P 3 D; 15 TD 1 D—A 4 A R! restando i neri con un leggero vantaggio).

13 TR 1 R A 2 C

14 A 3 D

A questo punto era forse meglio giocare 14 TD 1 A D ed i neri sarebbero rimasti molto imbarazzati non avendo nessuna buona mossa possibile. Se per

esempio avessero rispasto 14... O-O-O, seguiva: 15 A X C—C X A; 16 A X P A R!—D 3 A D; 17 D 3 TD guadagnando un pezzo; se invece 14... O-O allora 15 A 3 D—D 4 T! [Se 15... P 4 A R; 16 P X P e. p., guadagnando un pezzo; se 15... D 3 T, allora 16 T 4 R minacciando T 4 TR e perdita della D o matto in 5 tratti, 16... C 4 D (16... P 4 C D; 17 T 4 C R, ecc.); 17 D 4 A! (Male sarebbe 17 D 2 A per il seguito 17... C 5 A!; 18 A X T—C X A!; 19 T 1 D—CD X P R; 20 T X C 5 R—C X T; 21 C X C—T X A, ecc.) 17... C 4 T D; 18 D 4 TD!—P 4 C R (18... A 3 A; 19 T X A—C X T; 20 T 4 T R, ecc.); 19 A X T—R X A; 20 T 4 C R e vince]. 16 T 4 R—P 4 C R! (16... C 4 D; 17 D 2 D ecc., e 16... P 4 A R; 17 P X P e. p.—C 4 D; 18 A 4 A D—T X P; 19 P 4 C R! ecc.); 17 P 4 TR! (Male sarebbe 17 P 4 C R—D 3 C!; 18 T 4 D per il seguito 18... C X T; 19 A X D—C X C †; 20 R 1 A 1—C X P †; 21 R 1 R—C X A; 22 A X T—T A e sta meglio) 17... P 3 TR! (17... P 5 C; 18 C 5 C—D X P T!; 19 C X P T, ecc.); 18 P 6 R—P D X P; [18... P A X P; 19 A 2 C—C 4 A R (19... P 4 R; 20 C X P—C X C; 21 D X C, ecc.); 20 T X P—P X T; 21 A X C, ecc.); 19 A 2 C—P 4 R (19... P 3 A; 20 T X P, ecc.); 20 T X P—C X T; 21 D X C—P 3 A R!; 22 D X C!—A X C; 23 A 4 A †, e vince.

14

D 3 T

(1) Esta partida ha sido anotada expresamente para Ruy López, por el notabilísimo ajedrecista italiano Prof. A. Guglielmetti. En lo sucesivo admitiremos todo escrito en francés, italiano y portugués, publicándolo en estas lenguas, ya que todos son idiomas hermanos al castellano, y fácil, por tanto, su traducción, á nuestros lectores (N. de la R.).

Anche 14... P 4 A R non dava buoni risultati perchè i bianchi non avrebbero preso passando ma avrebbero continuato con 15 C 4 T — D 4 T; 16 A X C — C X A! 17 D X P A D — A 3 A; 18 P 3 C R — P 4 C R; 19 P 6 R con attacco molto forte.

|              |       |
|--------------|-------|
| 15 T D 1 A D | C 4 D |
| 16 D 4 A     | C 4 T |
| 17 D 4 D     | O-O O |

Con questa mossa si perde un Pedone forzatamente, pero non vediamo nessun tratto soddisfacente pei neri. Forse la mossa del testo è sempre la migliore per svolgere un pó il giuoco; se 17... P 4 A D seguiva 18 D 4 C R con un forte attacco.

|          |         |
|----------|---------|
| 18 A 4 R | C 5 A R |
| 19 D 3 A | C 3 R!  |

Se 19... P 4 A D, seguiva 20 A X P — P X A; 21 D X C, ecc., e se 19... C 3 A D ó altro a piacere, allora 20... A 7 R minacciando A 5 C R.

20 C 4 D

Qui si sarebbe potuto giuocare anche 20 A 5 A R ed il nero non avrebbe avuto di meglio che rispondere 20... R 1 C sacrificando il P A D onde sottrarsi alla forza dell'attacco e tentare di prendere un pó di controattacco. Male sarebbe stato pero l'insistere a mantenere tutti i P poichè dopo 20 A 5 A R, se 20... P 3 A seguiva 21 A 4 C aprendo la linea di C D all'attacco delle Torri; se invece 20... C 3 A D, allora 21 A 7 R — T D 1 R; 22 T 4 R — P 4 C R! (22... P 3 C R; 23 T 4 T R — D 2 C; 24 A 6 A, ecc.); 23 A 6 A — T R 1 C; 24 C 4 D con attacco decisivo.

|          |         |
|----------|---------|
| 20       | C 3 A D |
| 21 A X C | P X A   |
| 22 C X P | A X C   |
| 23 D X A | R 1 C!  |
| 24 A 7 R | T 7 D   |

Questo tratto è un pó arrischiato, avremmo preferito 24... T 5 D o anche

meglio 24... T 1 A D; la mossa del testo coincide con le mire dei bianchi e permette lo sviluppo del piano di giuoco da questi ideato.

|            |       |
|------------|-------|
| 25 P 4 T D | D 5 A |
| 26 P 5 T   |       |

Ecco il nocciolo del tranello teso con la 24.<sup>a</sup> mossa; ora se 26... D X P †, seguirebbe 27 R 1 T — P X P; 28 A 3 T 1 — R 1 A (28... C 5 D; 29 T 1 C † — R 1 A (29... T 7 C; 30 D 4 R — T 3 C; 31 A 5 A — T 1 D; 32 T R 1 D, ecc.); 30 D 7 C † — R 1 D; 31 T 1 A R, ecc.); 29 T 1 C D — T R 1 D; 30 T 1 A R — D 6 R!; 31 D 8 T † — R 2 D; 32 T X P A R † — R 1 R; 33 T 7 R † — R 1 A; 34 T 1 A † — T 7 A! (34... R 1 C; 35 T 8 R † e segue matto) 35 T X C †, scop e vince.

|          |         |
|----------|---------|
| 26       | T 7 T   |
| 27 P X P | P T X P |

Se 27... D X P †, seguiva 28 R 1 T — D X P; 29 T 1 C D — T 7 C D; 30 T X T — D X T; 31 D 4 R — R 1 A!; 32 T 1 C D — D 5 D!; 33 D 8 T † — R 2 D; 34 D X T — R X A; 35 D X P T, ecc.

|           |         |
|-----------|---------|
| 28 A 6 D! | D X P † |
|-----------|---------|

28... P X A; 29 D X P C † — R 1 T; 30 T 1 T D — D 7 D!; 31 T R 1 C D — C 4 A; 32 D 6 A † — R 2 T; 33 P X P — D X P †; 34 R 1 T, ecc.

|          |           |
|----------|-----------|
| 29 R 1 T | T R 1 A D |
|----------|-----------|

Se 29... P X A, allora 30 T 1 A R — D X P †! (30... D 5 D; 31 T 1 C D — T 3 T!; 32 T X P A e vince); 31 D X D — T X D; 32 R X T — P X P; 33 T X P, ecc.; e se 29... T 2 T, allora 30 T 1 C D — R 1 A (30... T 2 C o 3 T; 31 T 1 A R — D 5 D; 32 T X P A ecc.); 31 T 1 A R — D 5 D (31... C 5 D; 32 D 4 A — D 6 R o 7 D; 33 T X P A ecc.); 32 T X P A — D 5 T D; 33 D X D — T X D; 34 T 1 A D — T 2 T D!; 35 T 7 R, e sta meglio.

30 T 1 A R                      D 5 D

Se 30... D 6 R, seguiva 31 T X P — T 2 T; 32 T 3 A R — D 5 D; 33 T 3 C D — T 2 C [33... C 1 D; 34 T X P † — C 2 C (34... T 2 C; 35 T X T † — C X T; 36 T 1 C D — D 2 T; 37 A 5 A — D 1 T; 38 P 6 R e deve vincere); 35 A X P † — T X A (35... R 1 T; 36 T A o 1 C D ecc.); 36 D 8 R †, ecc..] 34 T 4 C — D 6 R!; 35 T 1 T con attacco da vincere.

31 T X P A

È evidente che i bianchi avrebbero potuto forzare la patta dando il perpetuo alla D, visto che questa non può abbandonare il P C D seura la perdita immediata della partita.

|                  |         |
|------------------|---------|
| 31               | T 8 T   |
| 32 T 7 A a 1 A R | T X T   |
| 33 T X T         | D 7 C D |
| 34 D 4 A D       |         |

Necessaria perchè il nero minacciava di giocare il C a 4 A D guadagnando un pezzo.

|          |       |
|----------|-------|
| 34       | R 2 C |
| 35 P 3 T |       |

Finalmente! Quante difficoltà e quanti impedimenti reco ai bianchi l'essere col R chinso!

|             |         |
|-------------|---------|
| 35          | P 4 A D |
| 36 T 1 A R! | C 5 D!  |

Ora il C era in presa e se 36... T 1 R, seguiva 37 D 4 R † — R 1 A (37... R 2 o 3 T; 38 D 4 T † — R 2 C; 39 T 7 A †, ecc.), 38 D 8 T † — R 2 D; 39 D 7 C †, e poi matto in 2 mosse; se invece 36... C 1 D, allora 37 T 8 A con la doppia minaccia di D 4 R † e D 8 C R, sempre guadagnando un pezzo.

37 T 7 A †

Debole. Più forte e decisivo era qui 37 D 7 A †, mentre con la mossa del testo resta ai neri la probabilità d'impattare la partita. La continuazione poteva

essere: 37 D 7 A † — R 3 A (anche ad altre mosse di R i bianchi avrebbero spinto il P a 6 R, vincendo); 38 P 6 R! — R X A (38... D 7 R; 39 D 7 D † — R 4 D; 40 A 3 C † scop. — R 5 A! 41 T 1 A †, seguito da P 7 R); 39 D 7 D † — R 4 R; 40 T 1 R † — R muove; 41 D X T e vince.

|          |          |
|----------|----------|
| 37       | R 3 A    |
| 38 T X P | D 7 A R! |

L'unica mossa che poteva mettere in dubbio la vittoria dei bianchi. Se 38... C 7 R, seguiva 39 A X P! — P X A (39... D 6 A D; 40 D 6 R † — R 4 C (40... R X A; 41 D X T † — R muove; 42 D X D † — R X D; 43 P 6 R e vince); 41 D X P † — R 5 A; 42 D 6 T †, e vince); 40 D 6 R † — R 4 C; 41 T 7 C †, e segue matto in 2 mosse. Se invece 38... D 8 C †, allora 39 R 2 T — D 8 D! 40 A X P! — P X A; 41 D 6 T † — R 4 D, 42 D X T, e vince.

|            |        |
|------------|--------|
| 39 T X P   | C 7 R! |
| 40 D 4 R † | R 4 C  |
| 41 D 1 C † | R 3 A! |
| 42 P 6 R   |        |

I neri minacciavano lo scacco perpetuo col C a 6 C e 8 A, ed i bianchi non potevano evitarlo in miglior modo; crediamo però che anche così la partita poteva risolversi in una patta, causa sempre la 37 mossa dei bianchi evidentemente debole.

|    |       |
|----|-------|
| 42 | D 5 D |
|----|-------|

I neri non vollero arrischiare di prendere l'A offerto; eppure era il meglio che potessero fare. Ecco la varianti principali: 42... R X A; 43 D X P † — R 4 R! (Vedi A); 44 D 2 C † — R 5 R (Vedi a); 45 D 1 C † — R 5 D! [45... R 4 D; 46 D 3 D †! — C 5 D (46... R 3 A; 47 D 6 T † — R 4 D; 48 T 7 D † — R 4 o 5 R; 49 D 6 o 3 D †, ecc.); 47 T 5 T † — R X P (47... R 3 A; 48 D 6 T † — R 2 A; 49 T 7 T †, ecc.; oppure 47... R 3 D; 48 D 4 R! — D 8 A †; 49 R 2 T — D 8

A D; 50 D 5 D †, ecc.); 48 D 4 R † — R 3 D! (48... R 3 A; 49 T 6 T †, ecc.; oppure 48... R 2 A; 49 D 5 D †, ecc.); 49 T 6 T † — R 2 D; 50 D 7 T † — R 1 R; 51 D 6 C †, e vince], e a questo punto i bianchi avrebbero potuto scegliere fra il perpetuo subito, ovvero proseguire l'attacco con T 7 A R e poi P 7 R.

## (a)

44... R X P; 46 D 6 C † — R 4 R (45... R 4 D; 46 T 7 D † — R 5 A; 47 D 6 T †, ecc.); 46 T 7 R † — R 4 D (46... R 5 D; 47 T 7 D † — R 6 A; 48 D 5 T †, ecc.); 47 T 7 D † — R 5 A; 48 D 6 T † — R 5 C; 49 T 7 C †, e vince. 44... R 3 D; 45 D 2 D † — R 3 A (45... R X P; 46 D 7 D † — R 4 R; 47 T 7 R †, ecc.; oppure 45... R 4 R; 46 T 5 T † — R 3 A; 47 D 6 T † — R 2 R; 48 D 7 C † — R X P; 49 D 6 C † — D 3 A; 50 D 4 A †, ecc.); 46 D 7 D † — R 3 C; 47 D 7 T † — R 4 C (47... R 3 A; 48 D 7 C † — R 3 D; 49 D 7 D †, ecc.); 48 T 7 C † — R 5 A; 49 D 2 T † — R 6 A; 50 T 3 C † R 5 D!; 51 D 1 T † — R muove; 52 T 3 A R! riguadagnando il Cavallo.

## (A)

43... T 3 A †; 44 D 8 D † — R 4 R (44... R X P; 45 T 7 R †, guadagnando la D); 45 T 5 T † — R X P (45... R 5 R; 46 D 5 D † — R 6 R; 47 T 5 R †, e poi matto in 3 colpi); 46 D 8 R † — R 3 D!; 47 D 5 R †, e matto in pochi tratti. 43... R 4 D; 44 T 7 D † — R 5 A (44... R 4 R; 45 D 6 D † — R 5 R; 46 D 5 D † — R 6 R; 47 D 3 D † — R 5 A; 48 T 7 A †, ecc.; oppure 44... R 5 R; 45 D 7 C † — R 6 R; 46 D 3 C † — R 5 R; 47 D 3 D † — R 4 R; 48 D 5 D † — R 5 A; 49 T 7 A †, ecc.); 45 D 6 T † — R 5 C (45... R 6 C; 46 D 3 D † — C 6 A; 47 T 7 C †, e poi matto in 3 mosse); 46 T 7 C † — R 6 A; 47 D 1 T † — R 5 A (47... R 7 A o 7 D; 48 T 2 C † — R muove; 49 T 3 C † — R muove; 50 T 3 A R, ecc.); 48 D 2 T † — R 5 o 6 D (48... R 6 A; 49 T 3 C † — R 5 D; 50 D 1 T † —

R muove; 51 T 3 A R, ecc.); 49 T 7 D † — R 6 A; 50 D 2 D † — R 6 C; 51 D 3 D †, ecc.

43 T 7 D

Era forse anche più forte 43 A 2 T minacciando T 7 D e T 6 D †.

|            |         |
|------------|---------|
| 43         | T 1 T D |
| 44 T 7 A † | R X A   |

Era un pó meglio 44... R 4 D; 45 D 3 C † — R X A!; 46 T 7 D † — R 4 R; 47 T X D — C X T, poichè così la D dei bianchi restava in una posizione meno attiva.

|             |         |
|-------------|---------|
| 45 T 7 D †  | R 4 R!  |
| 46 T X D    | C X T   |
| 47 P 4 C R! | P 4 C D |

Debole. L'unica per prolungare la partita e tentare ancora d'impattare, era qui: 47... T 1 R.

48 P 7 R R 3 A R

Fatale! Anche qui non c'era di meglio che giocare 48... T 1 R, ma ora la partita non si sarebbe più salvata.

49 P 5 C †! Abbandona

Infatti ora qualunque giuochino i neri, perdono sempre un pezzo.

Se 49... R 2 C, segue 50 D 1 A R! Se 49... R 2 A, segue 50 D 7 T † e poi D 4 R o 8 A †, guadagnando la T. Se 49... R 4 R; 50 P 8 R fa D — T X D; 51 D 1 R † e poi D X T. Se 49... R X P C!; 50 D 7 T R minacciando D 7 A R; 50 T 8 T † (50... R 3 A; 51 D 4 T † guadagnando la T in pochi tratti); 51 R 2 C — T 7 T †; 52 R 1 A — T 8 T †; 53 R 2 A — T 7 T †; 54 R 3 R — T 7 R †; 55 R 3 D — R 3 A R!; 56 D 4 T † — R 3 C!; 57 D 4 C † — R 2 A!; 58 D 5 T † — R X P; 59 D X P † e vince.

Note di A. GUGLIELMETTI.

Roma 12 Settembre 1897

## Noticias

Dado el precedente que sentamos el primer año, publicaremos en lo sucesivo juntamente, los números correspondientes á Septiembre y Octubre.

En el último concurso internacional de problemas en tres jugadas, del *Tidsskrift for Skak*, han obtenido respectivamente el 1.º, 2.º, 3.º y 4.º premios, los Sres. K. Traxler, V. Marin, J. Moller y J. A. Ros, y menciones honoríficas L. N. de Jong, E. Pradignat, V. Schiffer y M. Feigl.

Próximamente aparecerá un tomo de problemas escogidos de autores catalanes, debido á selección del conocido literato Sr. Pin y Soler. Distingúense bellísimas composiciones de los Sres. Marin, Tolosa, Riera, Carbó y Paluzie.

En el concurso del *Brighton Society* de problemas inversos en 2 jugadas, han ganado los tres premios los Sres. G. Hume, P. F. Blake y A. F. Mackenzie.

Hay mucho entusiasmo para la creación de una sociedad de ajedrez en Madrid, entre varios de los aficionados que asiduamente concurren al Café de Lisboa. Celebraremos que se realice la idea ya que en dicha ciudad hay elementos valiosos que darían, en este caso, mucha vida y energía á la reunión. Pensamos en otro número ocuparnos de este proyecto, así como de los ajedrecistas madrileños.

D. Félix Escuté, ha jugado en la Cervecería de Munich seis partidas simultáneas sin ver el Tablero, ganando cuatro y perdiendo dos.

**Partidos.**—En el celebrado este año entre las universidades de California y Stanford, ganaron los estudiantes de California, y el habido entre el colegio de Lehigh y la Universidad de Pennsylvania fué ganado por esta última.

Acabóse el efectuado entre la *Academia Romana degli Scacchi* y el *Circolo Scacchistico Genovese* con la completa victoria de la primera.

En el presente número publicamos una de las dos partidas que se jugaron.

**Duelos.**—El habido en Londres entre los maestros Teichman y Cole, dió lugar á la completa victoria del primero de dichos señores.

En Méjico, los Sres. Escontria y Márquez Sterling, ganaron cuatro partidas cada uno.

El Sr. Lee ganó siete partidas al Sr. Bird, perdió cuatro y dos tablas.

De tres partidas jugadas recientemente en Venecia entre los Sres. Hofer y Salvioli, ganó el primero dos y perdió la otra.

En reciente visita del Sr. Carl Schultz, excelente ajedrecista de Hannover, á la *Academia Romana degli Scacchi*, jugaron diez partidas con el profesor A. Guglielmetti, de las cuales ganó cinco este último señor, perdió tres y dos fueron tablas.

En los primeros días del corriente mes tuvo efecto uno, en Madrid, entre los Sres. D. Agustín Gómez y D. Juan Capó, á tres partidas, que ganó el Sr. Capó. Acto seguido comenzó otro, igualmente á tres partidas, que ganó el Sr. Gómez.

**Necrología.**—Ha fallecido el célebre bibliógrafo de la literatura ajedrecista, Sr. Van der Linde, que poseía unos 1,800 volúmenes de ajedrez, los cuales ha legado á la biblioteca de La Haya.

Ha sido sentidísima la muerte de D. José Roig, asiduo concurrente á la reunión ajedrecista de Barcelona y entusiasta aficionado.

**Torneos.**—En el internacional de jugadores de primera clase, celebrado en Berlín, ganaron el primer premio J. von Popiel, el segundo A. Heinrichsen, el tercero E. Doppler, siguiéndoles los señores W. Brody, B. Hülsen, D. Blenkman, L. Fuchs, H. Hirschler y H. Keidanski.

La falta de espacio nos impide dar detalles del torneo internacional de Berlín. Por el cuadro sinóptico que á continuación publicamos, podrán nuestros lectores formarse idea general de esta lucha.

Cuadro sinóptico del Torneo internacional de Berlín de 1897

| NOMBRES             | Alapin.       | Albin.        | Bardleben.    | Blackburne.   | Burn.         | Caro.         | Charousek.    | Cohn.         | Englisch.     | Janowski.     | Marco.        | Metger.       | Schiffers.    | Schlechter.   | Süchting.     | Teichmann.    | Tchigorin.    | Walbrodt.     | Winawer.      | Zinkl.        | Partidas ganadas. |
|---------------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|-------------------|
| Simón Alapin. . .   | —             | 1             | 1*            | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{2}$ | 0             | 0             | 1             | 1             | $\frac{1}{2}$ | 1             | $\frac{1}{2}$ | 0             | $\frac{1}{3}$ | 1             | 1             | $\frac{1}{3}$ | 0             | $\frac{1}{2}$ | 1             | 11 $\frac{1}{3}$  |
| Adolf Albin. . . .  | 0             | —             | 1             | 0             | $\frac{1}{3}$ | 0             | 0             | 0             | 0             | 0             | 0             | $\frac{1}{3}$ | 0             | 0             | 0             | 1             | 0             | 0             | 0             | 0             | 3                 |
| C. v. Bardleben.    | 0*            | 0             | —             | 0*            | 0             | 0             | 0*            | 0             | 0*            | 0*            | 0             | $\frac{1}{2}$ | 0             | 0             | 0             | 0             | 0             | 0             | 0             | 0             | $\frac{1}{3}$     |
| J. H. Blackburne.   | $\frac{1}{3}$ | 1             | 1*            | —             | $\frac{1}{3}$ | 1             | $\frac{1}{2}$ | 1             | 1             | $\frac{1}{3}$ | 1             | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{3}$ | 1             | 1             | 0             | 0             | 1             | 13                |
| Amos Burn. . . .    | $\frac{1}{2}$ | $\frac{1}{3}$ | 1             | $\frac{1}{3}$ | —             | 1             | 1             | 1             | 1             | 0             | 1             | 0             | 1             | 1             | $\frac{1}{3}$ | 0             | 0             | 0             | 1             | 1             | 12                |
| Horatio Caro . .    | 1             | 1             | 1             | 0             | 0             | —             | 0             | $\frac{1}{3}$ | 1             | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{3}$ | 1             | 1             | $\frac{1}{3}$ | 1             | 0             | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{3}$ | 11                |
| R. Charousek. . .   | 1             | 1             | 1*            | $\frac{1}{3}$ | 0             | 1             | —             | 1             | $\frac{1}{3}$ | 1             | $\frac{1}{2}$ | $\frac{1}{2}$ | 1             | $\frac{1}{2}$ | 1             | 1             | 1             | 0             | 1             | 1             | 14 $\frac{1}{3}$  |
| Wilhelm Cohn. .     | 0             | 1             | 1             | 0             | 0             | $\frac{1}{3}$ | 0             | —             | 1             | 1             | 0             | 0             | 1             | $\frac{1}{3}$ | 0             | 1             | 1             | 0             | 0             | $\frac{1}{2}$ | 8 $\frac{1}{3}$   |
| B. Englisch. . . .  | 0             | 1             | 1*            | 0             | 0             | 0             | $\frac{1}{3}$ | 0             | —             | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{3}$ | 0             | $\frac{1}{2}$ | $\frac{1}{2}$ | $\frac{1}{2}$ | $\frac{1}{2}$ | 0             | 0             | 1             | 0             | 6 $\frac{1}{3}$   |
| D. Janowski. . .    | $\frac{1}{3}$ | 1             | 1*            | $\frac{1}{3}$ | 1             | $\frac{1}{3}$ | 0             | 0             | $\frac{1}{3}$ | —             | $\frac{1}{3}$ | 1             | 1             | $\frac{1}{3}$ | 1             | 0             | 1             | $\frac{1}{3}$ | 1             | 1             | 12 $\frac{1}{3}$  |
| Georg Marco. . .    | 0             | 1             | 1             | 0             | 0             | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{3}$ | 1             | $\frac{1}{2}$ | $\frac{1}{3}$ | —             | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{3}$ | 1             | 1             | 1             | 0             | $\frac{1}{2}$ | 1             | 1             | 11 $\frac{1}{3}$  |
| J. Metger. . . . .  | $\frac{1}{2}$ | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{3}$ | 1             | 0             | $\frac{1}{3}$ | 1             | 1             | 0             | $\frac{1}{3}$ | —             | 0             | 0             | 1             | 1             | 1             | 0             | 0             | 0             | 9                 |
| E. Schiffers. . . . | 1             | 1             | 1             | $\frac{1}{2}$ | 0             | 0             | 0             | 0             | $\frac{1}{2}$ | 0             | $\frac{1}{3}$ | 1             | —             | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{3}$ | 0             | $\frac{1}{3}$ | 1             | 1             | 1             | 10                |
| Carl Schlechter .   | $\frac{1}{3}$ | 1             | 1             | $\frac{1}{3}$ | 0             | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{2}$ | $\frac{1}{2}$ | $\frac{1}{2}$ | $\frac{1}{2}$ | 0             | 1             | $\frac{1}{3}$ | —             | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{3}$ | 1             | $\frac{1}{3}$ | 1             | 1             | 11 $\frac{1}{3}$  |
| H. Süchting. . . .  | 0             | 1             | 1             | $\frac{1}{2}$ | $\frac{1}{2}$ | 0             | 0             | 1             | $\frac{1}{3}$ | 0             | 0             | 0             | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{3}$ | —             | 1             | $\frac{1}{3}$ | 1             | 0             | 0             | 8                 |
| R. Teichmann. . .   | 0             | 0             | 1             | 0             | 1             | 1             | 0             | 0             | $\frac{1}{2}$ | 1             | 0             | 0             | 1             | $\frac{1}{3}$ | 0             | —             | 0             | $\frac{1}{2}$ | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{3}$ | 7 $\frac{1}{3}$   |
| M. Tchigorin. . .   | $\frac{1}{3}$ | 1             | 1             | 0             | 1             | $\frac{1}{3}$ | 0             | 0             | 1             | 0             | 1             | 0             | $\frac{1}{3}$ | 0             | $\frac{1}{2}$ | 1             | —             | $\frac{1}{2}$ | 1             | 1             | 10 $\frac{1}{3}$  |
| C. A. Walbrodt. .   | 1             | 1             | 1             | 1             | 1             | $\frac{1}{2}$ | 1             | 1             | 1             | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{3}$ | 1             | 0             | $\frac{1}{3}$ | 0             | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{3}$ | —             | 1             | 1             | 14                |
| S. Winawer. . . .   | $\frac{1}{3}$ | 1             | 1             | 1             | 0             | $\frac{1}{3}$ | 0             | 1             | 0             | 0             | 0             | 1             | 0             | 0             | 1             | $\frac{1}{2}$ | 0             | 0             | —             | 1             | 8 $\frac{1}{3}$   |
| Adolf Zinkl. . . .  | 0             | 1             | 1             | 0             | 0             | $\frac{1}{3}$ | 0             | $\frac{1}{3}$ | 1             | 0             | 0             | 1             | 0             | 0             | 1             | $\frac{1}{3}$ | 0             | 0             | 0             | —             | 6 $\frac{1}{3}$   |

Partidas ganadas, 1; perdidas, 0 y tablas,  $\frac{1}{2}$ .

Tip. «La Académica», de Serra 31<sup>ma</sup> y Russell, Ronda Universidad, 6; Teléfono 861. — Barcelona

# CERVECERÍA, CAFÉ Y RESTAURANT DE **VIENA**

Rambla de Cataluña, 33, y Cortes, 250 - BARCELONA - Teléfono núm. 1758

Fábrica de Objetos de Goma y Asbestos de José Gassó Martí

Unicas Medallas de Oro en la *Exposición de Cádiz, 1887, y Universal de Barcelona, 1888*

DESPACHO PRINCIPAL

Calle Ancha, 31 - BARCELONA - Teléfono n.º 358

## WERTHEIM

MÁQUINAS PARA COSER  
**BICICLETAS**  
Perfecta construcción garantida  
CALLE AVIÑO, 8 - BARCELONA

## LA SANTA EULALIA

de los señores **NEGRE Y CARDONA**  
GRAN FÁBRICA DE ALMIDONES  
Especialidad en el de plancha **GALLO**  
Sistema Privilegiado. Marca

Almacén y Despacho: Floridablanca, 148-Teléf. 415-BARCELONA

## ESTAMPADOS DE MARTÍN RIUS

VENTAS AL POR MAYOR, AL PAÍS Y AL EXTRANJERO

Calle de Lauria, 35 y 37 - BARCELONA - Teléfono



### • BAÑOS •

para DUCHAS domésticas

aparatos los más prácticos y económicos de cuantos se conocen

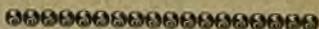
SANTASUSANA - CARMEN, 34

Gran almacén de Máquinas para coser y hacer medias. Taller de composuras.



### BICICLETAS

Modelos de 1897



Clases perfeccionadas y de gran ajuste  
Precios sin competencia para señora,  
caballero y niño.

SANTASUSANA-CARMEN, 34

## GESTIÓN CERCA DE LOS FERROCARRILES

OFICINA DE D. JOAQUÍN MOTGER

Consulado, núm. 2 - BARCELONA - Teléfono núm. 1342

## Bicicletas OPEL \* GUSTAVO SOLER

ANGRA, 27 bajos - BARCELONA

Administración  
Conde del Asalto, n.º 88  
BARCELONA

# Ruy López

Correspondencia  
Conde del Asalto, n.º 88  
BARCELONA

REVISTA MENSUAL DE AJEDREZ

Director: J. CAPÓ GONZÁLEZ

**PRECIOS DE SUSCRIPCIÓN ANUAL**

España y Portugal, 5 ptas. *Deutschland, Oesterreich-Ungarn, Russland, 5 mark* *England, 5 sh.* *France, Belgique et Hollande, 5 fr.* *Italia, 5 liras.* *Filipinas, Cuba, Puerto-Rico y América, 1 dollar* en papel.

**Número suelto UNA peseta**

Todo pedido deberá ir acompañado de su importe en sellos de correo ó libranzas del giro mutuo. — Las suscripciones serán todas á partir desde el 1.º de Enero de cada año.

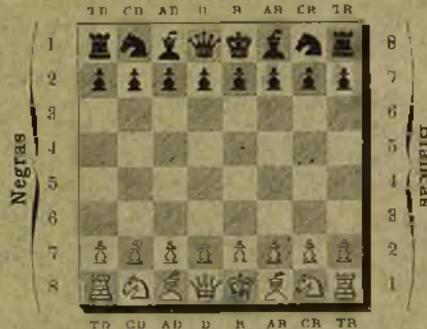
**PUNTOS DE SUSCRIPCIÓN**

En Barcelona, Administración del Ruy López, Conde del Asalto, número 88. En Madrid, Librería de Antonio de San Martín, Puerta del Sol, núm. 6, y en las principales librerías de España y Extranjero.

## NUESTRA NOTACIÓN DESCRIPTIVA

Tienen la salida siempre las blancas. Cada jugador contará las casillas á partir de su juego perpendicularmente al contrario. Serán pues octavas casillas para el juego blanco las que son primeras para el negro y viceversa.

Las líneas (perpendicularmente) toman el nombre de las piezas que las ocupan. Así se dice: línea de Torre de Rey, de Caballo de Rey, de Alfil de Rey, de Rey, de Dama, de Alfil



de Dama, de Caballo de Dama y de Torre de Dama. Las piezas se designan por sus iniciales, acompañadas de una R si son del lado del Rey y de una D si del lado de la Dama.

Usaremos los siguientes signos:

X toma — p. al paso — † jaque — † d. jaque á la descubierta — †† jaque mate — † buena jugada — ? mala jugada — O-O enroque corto — O-O-O enroque largo.

## RUY LOPEZ

Véndese el tomo I — Año 1896  
— — — Al precio de Ptas. 7'50 — — —  
Administración: Conde Asalto, 88; Barcelona

### A. B. C. des Echees

(2.ª edición), por NUMA PRETI, Director de la *Stratégie*, rue Saint Sauveur, 72, Paris. — Un volumen en 8.º de 356 páginas, ilustradas con 650 diagramas. — Precio: en rústica, 8 fr., y 9 encuadernada.

## SANEAMIENTO DE EDIFICIOS

WATER CLOSETS, LAVABOS, TUBERÍAS, SIFONES de descarga automática, VENTILADORES, FILTROS para agua

❖ ——— SISTEMAS LOS MÁS PERFECCIONADOS Y ECONÓMICOS ——— ❖

DAUNIS Y GRAU

Premio en la Academia de Higiene de Cataluña 1895

CALLE MONTESIÓN, 19

IMPERMEABLE - LAVABLE

AISLADOR - ANTISÉPTICO

NO SE MANCHA

NO SE RAYA - LIJERO

DURABLE - BARATO - HERMOSO

Nueva y preciosa invención aplicable á todos los tejidos, papeles y cartones

# \* PEGAMOÏD \*

LONDRES - PARÍS

SAN PETERSBURGO

MANCHESTER

BRUSELAS - MILANO

BERLÍN - VIENA

• Rambla del Centro, 16, entr.º - BARCELONA