



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

Ayuntamiento de Madrid

ORFEBRO



Recién nacido



De corto



*Juanin*

EL MUÑECO  
QUE SE VISTE  
COMO UN NIÑO

De pantalones



LAS  
TRES EDADES de  
JUANIN  
EN VENTA EN **MARIQUITA PEREZ**

Avda. Generalísimo, 12, bajo dra.  
Avda. José Antonio, 1. - AEOLIAN

*No llegue tarde*

Adquiera inme-  
diatamente su bi-  
lete para la Lote-  
ría del día 4

—  
PREMIO MAYOR  
8 millones.



*Mendiondo*



CAMISERIA

ARTICULOS  
DE FANTASIA

GOYA, 87  
MADRID

*Casa de los juegos*



HIJOS de LUIS DEPRIT

CALLE DE ZARAGOZA, nº 4  
TELF: 25.612

MADRID

FABRICA: MAZARREDO, nº 10

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

• SOLICITE CATALOGO •

Ayuntamiento de Madrid





LA RULETA TRÁGICA

"DON PÁPIRO"

Redacción y Administración en  
Carrera de San Jerónimo, 17  
Teléfono 24339  
Apartado de Correos 1261  
Año I 1 pta.  
Madrid - 31 - XII - 1944

# APOSTANDO EN LOS TOROS

CUANDO EL TIEMPO NO LO IMPIDE

SI USTED PIERDE, NO TENEMOS LA CULPA

CONOZCO a unos señores que asisten a todas las corridas de toros nada más que para jugarse el dinero. Son los únicos que nunca protestan del elevado importe de las localidades, porque lo aceptan como el primer envite fallido de la más extraordinaria partida que jamás pudiera jugarse. Mis amigos han convertido el ruedo en



una ruleta fantástica, donde la muerte decide la querella y otorga el triunfo. El juego es simple, pero tiene la grandeza fabulosa de todo lo que se halla en contacto con la muerte.

Mientras los areneros limpian el ruedo ellos cruzan sus apuestas. Se trata de averiguar ante qué tendido caerá muerto el toro. Para ellos el toque de clarín tiene el mismo sugestivo énfasis que la voz del croupier gritando el "no va más". Y apenas se abre el toril el juego comienza. La bola del toro inicia sus vueltas al anillo y los rugidos del público sirven de cómplice a la creciente emoción de estos jugadores ignorados que dan a la fiesta un atractivo insospechado. Nada saben de floridos tercios, de quites, ni de la lucha heroica del hombre con la bestia. Si acaso, les interesan las puyas y las banderillas que abren las heridas que precipitan el final decisivo. Cada gota de sangre que el toro derrama ante un tendido tiene para ellos la emoción de la bola que ha rozado el número de la suerte. Asiduos a la Plaza, estos extraños jugadores ignoran los nombres que forman la gloria taurina y dan pie a la apasionada discusión de colmados mentideros. Tan sólo tienen un recuerdo fiel para la figura del gran Mazantini, aquel que de una estocada tajante ponía fin a la larga

agonía de emoción. Más de uno se sintió desfallecer en aquellas tardes desgraciadas de Rafael "el Gallo", cuando el estoque, torpe, no acertaba con el golpe final y el toro balan-



ceaba su vida entre dos tendidos en una angustia interminable que contagiaba al poseedor de sus números. Cada tarde de toros, durante seis veces, estos hombres entregan su dinero a la muerte para que ella decida su fortuna sin posible recurso. Nunca jugaron a ningún otro juego. Aquellos hombres estaban ya por encima de las reglas que rigen el cálculo matemático; la combinación posible o el secreto azar que se complace en el coqueteo irresistible de imprevistos elegidos. Ellos saben también que la mano audaz y ligera pueda hacer cubileteos con la suerte, torciendo a vo-



luntad su destino. Y a la hora de jugar su dinero no encontraron nada más serio que la trágica ruleta del ruedo taurino, donde la suerte y la bola tienen dos cuernos que impiden toda ajena complicidad de cerebro o de trampa. Y, en último caso, es la muerte, la quietud decisiva de la muerte, la que entrega el premio sin posible apelación o desquite. En este juego fabuloso la bola sólo sirve para una vez y se juega la vida aquel que intenta variar el curso de su postrera elección. Cuando el toro tiene la vida partida, ni siquiera los toreros se atreven a excitarle. Le rodean con respeto y esperan que se acueste donde le plazca. No cabe más limpieza en el azar.

Si lo que usted quiere es jugarse su dinero, le recomendamos este juego sin trampa, ni cartón, ni problemas complicados. Todos los domingos, si el tiempo no lo impide, puede



usted tentar fortuna. Este juego fantástico tiene la ventaja de que la jugada nunca es discutida y los mirones tienen que pagar por ver y, sin embargo, no ven lo que a usted más le interesa.

Pero aquí no se trata de otro interés que el de mostrar su superioridad ante el contrario y poder vencerle también en esa otra partida apasionada de la discusión, tan importante o más que la que realmente se juega. Ni hay otro muerto que el tiempo, pero es un muerto que a la larga hace sentir su protesta y a veces su venganza. Nosotros le damos las armas que vencen al tiempo y al contrario. Al envite puede usted responder con el conoci-

miento adquirido en estas páginas y al tedio también.

Si el sabio antiguo legó en papiros la ciencia elaborada en largas horas de soledad y meditación, aquí, en páginas que enlazan con el viejo saber, está la clave de ese enigma sin solución que es la suerte. Pero en lugar de premio, sólo espera al que lo descifre la desgracia de haber perdido la emoción de la jugada que pende de un hilo, de que el compañero tenga o no la carta necesaria, de que el contrario mueva un peón o la dama. Guardado en cubierta satinada, nosotros le entregamos muchos secretos que le valdrán fama y aptitud

para la fortuna. No nos pida más. Si usted pierde no tenemos la culpa. Desde aquí no podemos virar la marcha de esa cornucopia que gira sobre nosotros cuando empezamos a jugar, y no sabemos qué figura se detendrá ante nuestra inspiración. Pero si pudiéramos, tampoco lo haríamos, porque lo interesante no es ganar o perder, sino la emoción del poder ganar o perder. Nosotros podemos decirle todo, menos dónde se encuentra en cada caso el "valet de coeur". Eso ya es cosa de la suerte. Juegue usted, pues, que si pierde no tenemos la culpa.

Alfonso SANCHEZ.

## MENTIRAS Y VERDADES

Mr. J. Caldwell cuenta que un anciano montañés, de la Carolina del Norte, al ser examinado por un médico, sorprendió a éste por su excelente estado físico.

—¿Qué edad me dijo usted que tenía?

—Ochenta y siete años, doctor.

—En toda mi vida profesional no encontré un hombre que a sus años disfrutara de tan perfecta salud.

—Vera usted, doctor—aclaró el anciano—. Cuando me casé, mi mujer y yo resolvimos, para evitar toda posible disputa, que cuando ella se enojara se encerraría en la cocina y yo, en análogas circunstancias, iría a encerrarme al jardín.

—¿Y qué tiene que ver eso con su salud?—preguntó el médico.

—Claro que la tiene, y mucho, doctor. Pues como consecuencia de este convenio, me he pasado la vida al aire libre.



de Zorrilla, las horas durarían doscientos minutos; pero lo que sí parece indudable es que cuando un jugador de poker se retira por un año, este año dura exactamente diez y siete días.

Cuando un ajedrecista, al perder la reina, abandona la partida, no hace más que seguir el mandato que le transmite su rey, deseoso de estar de nuevo con su pareja.

Al que le pisan un poker de ases, con una escalera de color, debe sentir la misma impresión que Paulino cuando le derribaron por primera y única vez.

Dicen que para jugar al poker no hace falta imaginación; sin embargo, yo he oído definir con multitud de nombres el "resto" que cada jugador ante sí tiene.

La blanca doble es la niña de primera comunión del dominó.

Yo no sé si en el reloj del "Don Juan",



# ¿FUE CRIMEN, ACCIDENTE O SUICIDIO?

Pruebe usted  
sus facultades  
detectivescas



- 1 El cadáver de Myrna Boyd fué encontrado en la piscina vacía. Su marido llamó al inspector Cobb para que averiguara si era un accidente o un suicidio.
- 2 El marido contó a Cobb que su mujer vino al despacho a decirle que iba a bañarse.
- 3 La piscina estaba cubierta de cristales, y su reflejo, visto desde lo alto del trampolín, podía dar la sensación de que la piscina estaba llena.
- 4 El inspector encontró las sandalias de Myrna al borde de la piscina.

## FOTOCRIMEN



- 5 Después se deslizó hasta el borde del trampolín, donde halló el reloj de Myrna.
- 6 En el cuarto de bombas, el inspector comprobó que la piscina había sido vaciada poco tiempo antes. Por estos detalles, Cobb se convenció de que se trataba de un crimen.

*La solución en la página 26*



# ¿QUE OPINA DEL JUEGO?

TRES ESCRITORES RESPONDEN PARA "DON PAPIRO"

## FERNANDEZ FLOREZ, ES UN HOMBRE SERIO

**F**ERNANDEZ Flórez ha dicho hace muy pocos días que no es un escritor humorístico, sino un escritor serio. Es decir, que él no se propone hacer gracia cuando escribe, sino manifestar las reacciones que experimenta ante el choque diario de la inspiración.

—¿...?

—Yo juego únicamente cuando deseo hacer descansar mi espíritu o mis nervios de una preocupación molesta o de un exceso de labor. Ese descanso, si se quiere que sea completo y reparador, no puede procurarlo nada que no sea el juego. Algunos prefieren dormir, pero los cerebros excitados sueñan y el reposo no es total.

—Y en esas ocasiones, ¿a qué juega usted?

—Debe elegirse para tales trances un juego idiota, como el poker (?) o el *robbing*, en el que no haga falta pensar ni nos pueda reñir ningún compañero. La absoluta quietud del espíritu únicamente se puede lograr por ese sistema que viene a ser la teoría del neumotórax aplicado al alma, que deja de funcionar mientras el sujeto se dedica a ver si tiene cuatro ases o una "escalera máxima".

—¿Cuál es el juego más perfecto?

—El juego más perfecto es la ruleta. Después, nada. Después, el poker. En cuanto a los demás, es preferible dedicarse a estudiar una de esas carreras llamadas "cortas", que exigen menos esfuerzo y producen más que el bridge, el tute subastado o el tresillo.

—¿...?

—He dicho muchas veces que soy partidario del juego. El juego nos proporciona la única ocasión que aun existe para los hombres modernos de presenciar un milagro, porque un milagro parece que nos repitan cuatro veces el número que jugamos.

—El juego, ¿tiene alguna virtud?

—El juego es un gran distribuidor de riquezas al facilitar que los tontos se arruinen. El juego, en fin, no enseña a creer en las "rachas", nos pone en contacto con ese fenómeno transcendental que es la "racha" y nos prepara para aguantar las de la existencia con la seguridad de que lo mismo las buenas que las malas "rachas" quiebran alguna vez, y que es estúpido alegrarse demasiado con aquéllas o descomponerse excesivamente con éstas. Le doy tanta importancia al conocimiento y comprobación de este principio en la educación de la gente y en la formación del espíritu, que si yo pudiese decretaría la práctica de dos años de ruleta obligatoria en el bachillerato.

—¿...?

—El amor al juego en estos años obedece a dos causas: la segunda, a un afán de no pensar en las amenazas de que está preñada nuestra época, y la primera, a que está prohibido.

—¿Qué es el azar...?

—El azar es una deidad con dos caras: la de Venus y la de Medusa. También se puede decir: es el venturoso contraveneno de las Matemáticas, lo que pone una tilde de alegría, de variedad, de prodigio en la vida. También se puede decir: "no existe".

—¿Alguna anécdota...?

—Únicamente recuerdo una interesante de las ocasiones en que he jugado. Pero es tan extraordinaria que todos los jugadores se resistirían a creerla. Consiste en que nunca perdí más que aquello que no me importaba perder, en la medida que no podía causarme contrariedad alguna...

Después hablamos de otras cosas, muchas cosas, y a los pocos días leí las declaraciones en que Fernández Flórez decía que él es un escritor serio...

## CAMILO J. CELA, PREFIERE LA RULETA

Camilo Pascual Duarte—¡perdón!—, Camilo José de Cela, se ha casado hace poco. Yo le vi horas antes de que hiciese una de las muchas cosas serias que ha hecho en su vida: matrimoniarse. Para la entrevista con Camilo sirve muy bien de contrapunto el ruido de las cucharillas y el oleaje apasionado de las charlas del Gijón. Tintinean fuera, con estridencias agrias, los tranvías descarrilados, y la voz "gorda" del escritor me deja oír en sus pausas otra voz "mediana" que lleva la batuta de la lenta discusión en la Peña juvenil.

—¿...?

—No hago nada. En el no hacer encuentro el placer más hermoso: en dejar volar la imaginación de aquí para allá sin permitir que se clave con fijeza en cosa alguna.

—¿A qué juegas tú...?

—Rara vez juego nada. El deporte no me atrae; el juego de azar, sí; el juego de azar llevado al extremo: la ruleta, el bacarrá, el jugarse el producto de un libro a cara y cruz o a la primera sota. Entonces las sienes laten con desasosiego, la garganta se seca, la imagi-



## GARCIA SERRANO, ABOGA POR EL POKER

A Rafael García Serrano le gusta jugar.

—Creo—me dice—que es necesario jugar y jugar apasionadamente. Aunque sólo sea de cuando en cuando, hay que hacerlo con toda el alma y toda la bolsa. Jugar sin riesgo es más aburrido que las maniobras de otoño del ejército de Luxemburgo.

—¿...?

—El poker es un gran juego. Pero hace falta una sangre fría que yo no tendré nunca si es que ha de jugarse bien; una escalera de color servida equivale a tener en las manos la maravilla de un incunable. Y si además se da uno el pase negro, la cosa es tan emocionando como una ajustada manoletina.

—¿Qué juegos te gustan más?

—Me gustan los juegos elementales y de pronta resolución: el reloj, los dados, la siete y media. Cualquier juego sobre el que pueda escri-

birse un tratado científico me aburre y, sobre todo, no me descansa.

—¿Alguna anécdota del juego?

—No recuerdo ninguna, como no sea que la primera vez que vi jugar en serio a un grupo de pelotaris y corredores de frontón, fué en la noche del 6 de octubre del 34, en un bar del que no nos dejó salir la fuerza pública hasta el amanecer. Entre los tiros y los cierres de pesetas, un grupo de estudiantes oíamos en la radio las proclamas catalanas.

—¿...?

—Por su astucia y su aire socarrón, me gusta el mus. Jugarse la merienda al mus es estupendo. Y otro juego, el más serio y definitivo, es hacerle el amor a una muchacha guapa. Creo que es también el juego más antiguo. Luego viene los dados.

Y como en esto estamos de acuerdo, un saludo cordial cierra la entrevista...

nación hierve. Jamás se pueden encontrar mayores y más numerosas sugerencias novelísticas dentro de uno mismo; jamás nuestra psicología puede alcanzar mayor flexibilidad, mayor ductibilidad.

—Tú has sido legionario...

—Sí...

—Entonces, debes tu vida al azar...

—Hombre... Es posible...

—¿Y qué es el azar?

—No lo sé. Yo trato, en general, de explicarme muchas cosas. Si creo cierto—como dice el refrán francés—que un golpe de dados jamás abolirá el azar, no me parece menos verdad la postura contraria; jamás todos los golpes de dados que en el mundo han sido logran explicarnos el azar. El cálculo de probabilidades no me interesa; mejor dicho, me interesa desconocerlo. El mayor encanto del azar es su veleidosa inconstancia, su constante veleidad...

P. GARCIA SUAREZ



He aquí cuatro escenas de películas en las que falta alguno de los protagonistas. ¿Puede decirnos el título de la película y el nombre del protagonista ausente?

# PÁPIROCINEMA



- 1**
1. Lloraba en "Romance".
  2. Extravagante Mr. Deed.
  3. La Argentina andaluza.
  4. Ojos contorsionistas.
  5. Rasputin.
  6. Una gran señora.
  7. Su sonrisa es su sombrilla.
  8. Un caballero famoso.
  9. Condesa por una noche.
  10. El soltero inocente.
  11. Rosa de Madrid.
  12. Lo primero sus pies.
  13. Belleza sin alma.
  14. Joe Yule, Jr.
  15. Todo orejas.

- 2**
1. Amaba en "Cristina".
  2. Vaquero seductor.
  3. Iniciales: M. N.
  4. ¡Girls! ¡Girls! ¡Girls!
  5. Tío de Diana.
  6. Bola de Diana.
  7. Padre de fuego.
  8. Campeón de cuatro niños.
  9. La sensación de rugby.
  10. El Conde Dapilo.
  11. Casada en el infierno.
  12. Esposa de la marina.
  13. Ella era indómita.
  14. Rubio y encrespado.
  15. Le sucedió una noche...

- 3**
1. Reia en "Ninotchka".
  2. Barba Azul de frac.
  3. Ex "Petite Imperio".
  4. Torero a la fuerza.
  5. Hermano de John.
  6. Esposa de Robert.
  7. Chauffeur de medianoche.
  8. Deliciosamente tonto.
  9. Mademoiselle Mozart.
  10. El Caballero del Folies.
  11. La muñeca rota.
  12. Nacida para la danza.
  13. Mac Murray, anúncieme.
  14. Andres Harvey.
  15. Viudo de Carol.

- Soluciones**
1. Greta Garbo.
  2. Gary Cooper.
  3. Imperio Argentina.
  4. Eddie Cantor.
  5. Lionel Barrymore.
  6. Barbara Stanwyck.
  7. Don Ameche.
  8. Alfredo Mayo.
  9. Danielle Darrieux.
  10. Maurice Chevalier.
  11. Conchita Montenegro.
  12. Eleanor Powell.
  13. Rosalind Russell.
  14. Mickey Rooney.
  15. Clark Gable.

- SOLUCION**
1. HURACAN: Charles Boyer.
  2. NINOTCHKA: Greta Garbo.
  3. ESMERALDA, LA ZINGARRA: Charles Laughton.
  4. LA REINA VICTORIA: Anton Walbrook.

Un buen aficionado al cine no tendrá muchas dudas para identificar a su "sorella" favorita por una simple alusión. Aquí tiene usted quince frases que se refieren a otros tantos artistas. Si adivina quiénes son con sólo la lectura de la primera lista, tiene usted cinco puntos. En caso contrario, pase a la segunda lista, en la que se completa la definición; pero entonces únicamente tendrá tres puntos. Y si tampoco logra saber quién es, pase a la tercera; pero su puntuación bajará a uno por cada nombre acertado. Si después de la lectura de las tres listas no averigua el actor de que se trata, debe marcharse al primer cine que encuentre.



# AJEDREZ

LA PARTIDA DE LAS CINCO DAMAS

## EL MATE MAS LARGO ANUNCIADO

LA REINA DEL AJEDREZ

En una sola partida vamos a ofrecer a nuestros lectores varias curiosidades juntas, pues este juego que publicamos constituye una colección de rarezas por sí mismo y por quienes la jugaron.

Enumerándolas, veremos que la partida es curiosa por las siguientes razones:

1.ª Constituye una marca o "record" aun no superado en ajedrez, pues se anuncia mate forzoso en treinta y cinco jugadas.

2.ª La partida fué jugada por correspondencia, en 1879, e intercontinental, siendo los adversarios una gran dama norteamericana y un fuerte jugador de la vieja Inglaterra.

3.ª Vencedora del maestro inglés y anunciadora de tan largo mate, fué dicha dama la señora J. W. Gilbert, conocida como la "Reina del Ajedrez" por todo el mundo.

4.ª La partida, muy interesante por su parte, tiene además la extraordinaria rareza de que intervienen en ella cinco damas, tres negras y dos blancas.

5.ª Este triunfo de la campeona mundial en su sexo y época está comentado por el campeón mundial masculino de su tiempo, el famoso maestro de Praga (avocado después en Londres y Nueva York) W. Steinitz, fundador de la escuela moderna.

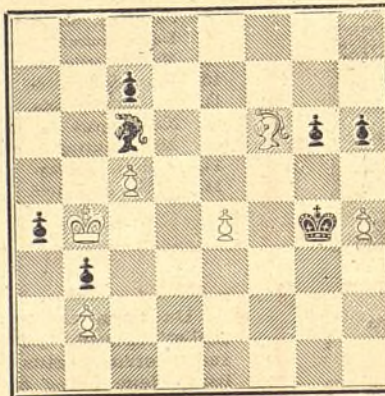
La señora Gilbert fué famosa en aquel tiempo no sólo por no tener rival femenino de su talla, sino también por ser considerada, justamente, como una jugadora de primerísima línea en la especialidad del juego por correspondencia; sus mates largos la hicieron popular, y en estos "records" no tuvo rival entre los ajedrecistas de Europa o América.

En 1875 anunció un mate en diecinueve jugadas, en una partida por correspondencia contra la señora Beroy, y en 1879, contra el mismo adversario G. H. A. Gossip, anunció otro mate en veintiuna jugadas, marca que supera el mismo año con la partida que comentamos.

APERTURA RUY LOPEZ  
Torneo por correspondencia jugado en 1879  
G. H. A. Gossip (Inglaterra) Sr. J. W. Gilbert (Estados Unidos)

1	P4R	P4R
2	C3AR	C3AD
3	A5CD	P3TD
4	A4T	C3AR
5	O—O	C×PR
6	P4D	P4CD
7	C×PR (1)	C×C (2)
8	P×C	74AD
9	A3C	C×A
10	PT×C	P3D (3)
11	D2R	P×PR
12	D×P+	D2R
13	A4AR (4)	D×D
14	A×D	A2C (5)
15	P4AD	0-0-0
16	C3AD? (6)	P5CD
17	C4TD	T6D
18	TR1R	T×PC
19	T3R	T×T
20	P×T	A2R
21	A4D	F1D
22	T1AR	P3AR
23	C5AD (7)	A×C
24	A×A	T7D
25	T2AR	T8D+
26	T1A	T×T+
27	R×T	P4TD
28	P3CR? (8)	R2D
29	R2R	R3R
30	R3D	R4A
31	A8A	P3CR
32	A7R	A7C
33	R4D	P6C
34	R3A	P5TD
35	R4C	A8A
36	P5AD? (9)	A4CD (10)
37	P4TR? (11)	A3A! (12)
38	A8D	R5C!
39	A×PA	R×P
40	R3A	P3TR
41	R4C	R5C
42	P4R	

Las negras anuncian mate en 35 jugadas.



Posición después de la jugada 22 de las blancas

## EL MATE DE LEGAL

Por JULIO GANZO

En términos generales, la técnica del ajedrez consiste en crear puntos débiles en las posiciones del adversario, para atacarlos después. Pero existe ya de por sí en el tablero, al comenzar el juego, una casilla débil, la 2AR, pues que sólo está controlada por el rey, y es alrededor de esta debilidad donde está basado todo el andamiaje de las combinaciones románticas, y los ingeniosos mates de Pastor, de Legal, etcétera, más espectaculares que correctos.

Fué el ajedrecista francés Legal, compañero del gran Philidor en los inquietos episodios de la revolución francesa, quien imaginó el mate que nos ocupa. Esta prueba de ingenio quedó refutada y la autoridad de la variante fué menospreciada.

He aquí el desarrollo del mate: 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A4A, P3D; 4. C3A, A5C; 5. C×PR, A×D; 6. A×PA+, R2R; 7. C5D++.

En la vistosa jugada 5, C×PR, que da lugar al brillante desenlace, se descubrió una terrible "gaffe" que contradice las leyes primordiales de la estrategia, ya que si el negro, en lugar de alucinarse con la captura de la dama, juega simplemente 5... C×C, obtiene ventaja, pues no sólo gana una pieza, porque el A de 5C queda defendido, sino que la posición resultante es superior.

(Continúa en la pág. 26).



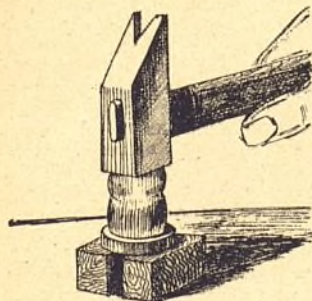
- (1) Lo usual aquí es 7. A3CD.
- (2) Y no 7... P×A; 8. C×C, P×C; 9. T1R, con ventaja.
- (3) "Preferimos, desde luego, 10... P4D." (Steinitz.)
- (4) Es mucho mejor evitar con 13. D3CR el cambio de las damas.
- (5) Defiende indirectamente el PAD.
- (6) Era necesario tomar el PCD para conseguir la igualdad.
- (7) Buscando quedar con alfiles de diferentes colores para asegurar las tablas.
- (8) Lo indicado es 28. A8A, P3C; 29. A7C, P4A para forzar a los peones negros, en mayoría sobre el flanco de rey, a colocarse en casillas contrarias al color de su alfil.
- (9) Bastante mejor es 36. R×P, simplemente.
- (10) Muy elegante. Si 37. R×A sigue P6T; 38. P×P, P7CD, etc.
- (11) Fatal. Todavía con 37. P3TR se conserva la nulidad o empate.
- (12) Bastante mejor que 37... P3AD; 38. P4R+ y tablas inevitables.
- (13) He aquí la línea principal comprobada por Steinitz, en la que el blanco, jugando lo mejor posible, prolonga su agonía durante el mayor número de jugadas: 42... P5C; 43. P×P, P×P; 44. A8D, R5A; 45. P5R, P5C; 46. A×P, P6C; 47. P6R+ (d), R6A; 48. A5R, P7C; 49. A4D, R7R; 50. P7R, R8A; 51. R3A, P8C = D; 52. A×D, R×A; 53. R3D, R7A; 54. R2D, R6A; 55. R3D, R5A; 56. R4A, R4R; 57. D4C, R3R; 58. R4A, R×PR; 59. R4C, R3R; 60. R4A, R4R; 61. R3A, R5R; 62. R4A, R6R; 63. R3A, R7R; 64. R4C, R7D; 65. R3T, R7A; 66. R4C, R×P; 67. R4T, P6T; 68. R6C, P7T; 69. R×A, P8T = D; 70. R7D, R6T! (lo más rápido); 71. P6AD, P7C; 72. P7A, P8C = D; 73. P8A = D, D4D+; 74. R7R (lo menos malo), D7T+, y ahora se fuerza el mate en tres o cuatro jugadas.

La variante está lo mismo que las notas de la partida están tomadas de las del campeón mundial Steinitz en el tomo I de "Chess Monthly", célebre revista que fundó y dirigió a fines del siglo pasado el famoso maestro.

J. SANZ

## Atraviese una moneda con una aguja

Atravesar una moneda con una aguja, sobre todo si la aguja es fina, parece un problema totalmente insoluble. Sin embargo, puede ser la cosa más sencilla del mundo.



Como veréis en la viñeta adjunta, se procede de la siguiente forma: Se introduce una aguja dentro de un tapón de corcho, haciendo salir ligeramente la punta.

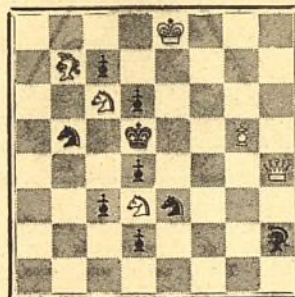
Después, con unas tenazas, se corta la parte de la cabeza que sobresale del otro lado.

Y colocando dos trocitos paralelos de madera con una separación aproximada de centímetro y medio, se coloca encima la moneda y el tapón. Entonces se coge un martillo y se golpea vigorosamente encima del tapón.

Como la aguja no puede salir en otra dirección, por estar incrustada en el tapón rígidamente, atraviesa limpiamente la moneda.

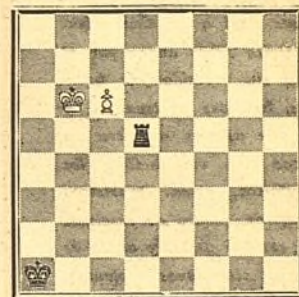
# PROBLEMAS Y FINALES

## PROBLEMA 10 CONCURSO



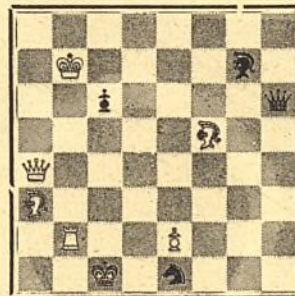
Mate en tres jugadas

## FINAL 10 Rev. Saavedra



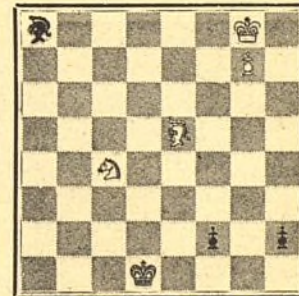
Blancas juegan y ganan

## PROBLEMA 11 S. Loyd



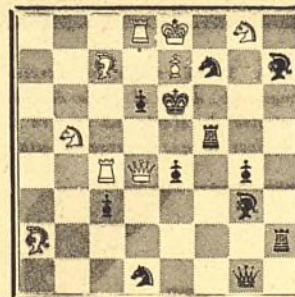
Mate en dos jugadas

## FINAL 11 H. R'ock



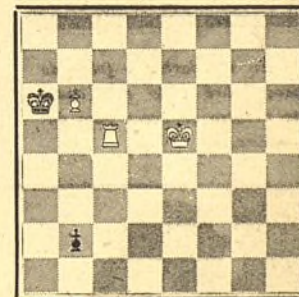
Blancas juegan y hacen tablas

## PROBLEMA 12 Kubbet



Mate en dos jugadas

## FINAL 12 Lolly



Blancas juegan y ganan

Las soluciones en el número próximo



# GEOGRAFIA CAMUFLADA

Hoy anda la Geografía tan revuelta que todas las precauciones son pocas para saber si estamos aquí o en Cachemira. Es preciso saber andar por el mundo sin necesidad de telescopios, brújulas ni tranvías, y para que ustedes ejerciten su facultad de orientación, les presentamos estos problemas geográficos, fáciles de resolver.

En caso de duda, y antes de llegar a discusiones violentas, vea la solución en la página 26.



Núm. 1.—He aquí la mancha que resultaría de la unión de dos Continentes. Trace usted una línea, todo lo sinuosa que quiera, para que esos continentes aparezcan con sus definidos contornos.



Núm. 2.—En noticiarios y fotos de los periódicos habrá visto este canal el suficiente número de veces para decirnos su nombre.



Núm. 3.—Si conoce los secretos del firmamento, desde el anillo de Saturno al alcalde de Marte, no le será difícil identificar lo que representa esta foto.



Núm. 4.—¿Qué islas son éstas, situadas en una parte del mundo muy relacionada con la actividad bélica?

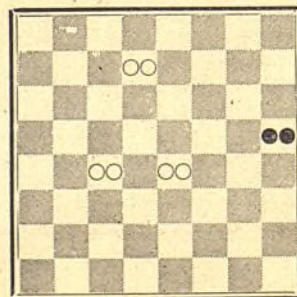
## D A M A S

EN consonancia con la norma general de DON PAPIRO de divertir y enseñar simultánea o alternadamente cuando resulte obligado dar una de cal y otra de arena—como tan frecuentemente ocurre en la vida—, exponemos hoy a los lectores el proceso de este final técnico de primera magnitud, puede decirse, de las tres damas y gran diagonal contra una dama en cualquier otra casilla. Y otro de singular belleza en su simplicidad, que muestra la eficacia que una infantería dispuesta al sacrificio—aquí los peones—puede lograr contra la artillería mejor emplazada de una dama que domina sin oposición los caminos de avance de aquéllos.

Para el final técnico téngase en cuenta la marcha siguiente: Ocupar en sucesivas jugadas, además de la gran diagonal—base necesaria para la victoria—, las dos diagonales secundarias de a siete casillas con dos damas, y con la tercera dama una de las dos diagonales de seis casillas y otra de las de cinco casillas. Esto será siempre bastante fácil de lograr, aunque el conseguirlo en el mínimo de jugadas desde una posición cualquiera sea ya una cuestión de pericia. Se llegará, pues, a la posición que marca el diagrama número 1, o una trasposición cualquiera de las que permiten los dos ejes de simetría del tablero. Pero la condición esencial estriba en la dominación de diagonales antes indicada.

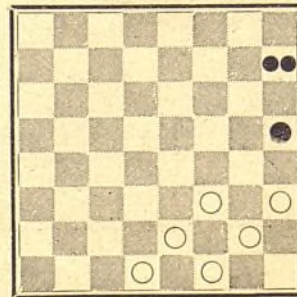
Entonces observaremos que la dama negra (siempre se supone al negro como adversario) sólo dispone para moverse de dos diagonales, una de cinco y otra de cuatro casillas, como en el ejemplo, en que se han marcado con rojo las dominaciones blancas y con azul las dos únicas casillas de refugio inmediato para el negro. Pues bien, juegue ahora cualquiera de los dos bandos, el negro está perdido. Basta que la dama que ocupa la gran diagonal marche, sin abandonarla, a reforzar a su compañera de vigilancia en las diagonales de seis y cinco casillas y que luego la dama que quedó en el cruce de diagonales de siete y seis sea entregada precisamente en casilla de esta diagonal de seis casillas. Detallamos esta maniobra en el ejemplo del diagrama. Pueden ocurrir dos casos: 1.º Que corresponda jugar al negro, que sólo puede hacer 17-30 ó 17-3. En ambos casos, el blanco contesta con 14-23, y si la dama negra vuelve a situarse en 17, entonces el blanco con su entrega 15-26, seguida de 23-16, ganará. Si el negro hace 3-16, entonces, sin entrega preliminar, el blanco con 27-28 gana. 2.º caso: Que en la posición del diagrama juegue el blanco. Hay que hacer, como indicamos, 14-23, y que si el negro contesta 17-3, el blanco, con la entrega preliminar 15-12 seguido de 27-30, gana. Si el negro hiciera de primera respuesta 17-30, basta entonces ganar un tiempo a la dama, situada en 15, sobre la diagonal de siete casillas y entregarla a la jugada siguiente en 26, después de lo cual, haciendo 27-16, se ganaría.

DIAGRAMA NUM. 1



Blancas, con o sin salida, ganan

DIAGRAMA NUM. 2



Las blancas juegan y ganan

La solución en el próximo número

Ayuntamiento de Madrid



# PEÓN 4 REY

## C U E N T O

POR JOSÉ MARÍA DE VEGA

**E**RA un jugador fracasado. No porque su inteligencia no le acompañara, que demasiadas y buenas jugadas había combinado en su fantasía para temer esta jugarreta del cerebro. Era, sencillamente, un espléndido teórico del ajedrez. Su inacabable verborrea al tratarse de complicados problemas del juego, le daba fama de hombre ducho en la materia, sabihondo de alfiles y torres enrocadas, maestro en el difícil arte de soportar una partida de cuarenta y tantas horas de duración.

Don Patricio Bermúdez de Sotomayor era, además, riquísimo. En su casa solariega de la Montaña, suntuosa y bien alhajada, se alineaban, sobre estanterías de vieja madera, centenares y centenares de volúmenes, dedicados todos ellos a explicar a la Humanidad, de muy diversas maneras, cómo y cuándo y por qué se debía jugar al ajedrez. ¡Magnífica biblioteca aquella!

• Pero la tragedia de don Patricio era digna de ser esculpida en el mejor mármol de la más difícil cantera de Carrara. Cuando, después de sus impresionantes y plúmbeas disquisiciones sobre los orígenes del ajedrez en la más remota antigüedad, se disponía—en el Casino, en el café o ante las piezas marfileñas de cualquiera de sus colecciones—a llevar a la práctica sus luminosas ideas, una total amnesia le impedía formular toda jugada que fuera más allá de la inicial:

—Peón cuatro Rey.

Consultó médicos especialistas, neurópatas eminentes y afamados curanderos de próximos y lejanos villorrios. Todo lo que consiguió fué adquirir una lamentable tristeza, que se hizo crónica en él y que le condujo al sepulcro en el leve plazo de una semana, complicada—todo hay que decirlo—con una congestión cerebral de indudable origen colérico.

\*\*\*

Un sobrino segundo, simpático, juerguista y medianamente tonto, se hizo cargo de la cuantiosa herencia de don Patricio. En su presencia, el notario procedió a abrir el testamento holografo otorgado por el difunto ajedrezómano. Estaba redactado en forma de carta, y juzgamos necesario reproducir los párrafos más interesantes e instructivos:

“Mi obsesión, querido sobrino, era el ajedrez. Tú lo sabes bien. Para mí, la cocina de Brillat Savarin, el guardarropa de Brummel, los femeninos personajes inspiradores de Bocaccio, eran menudencias de poco fuste comparados con el placer de una reñida competición. En mi corazón se elevaba un altar al Rey Blanco, ante el que sacrificaba yo todas las noches las horas de mi sueño, los minutos de un reposo imposible...”

\*\*\*

“No dudo de tu competencia para dirigir los negocios que dejo a tu cargo. Eres listo, y me sucederás dignamente...”

\*\*\*

“Pero—¡compréndelo, sobrino de mi alma!—yo necesito, vivo o muerto, demostrar prácticamente una sabiduría ajedrecística que nadie ha osado negarme sobre el papel. Por ello, impongo una sola condición al usufructo de esta herencia que, en perfecto derecho, te corresponde: La condición es la siguiente:

La noche siguiente a aquella en que sea abierto este testamento, tú te colocarás en el salón grande de la que ha sido mi casa, sentado frente al tablero de mi predilección. Dispondrás las piezas en orden de batalla y te reservarás las negras. Yo jugaré, de este modo esa partida interrumpida siempre por mi desgracia...”

\*\*\*

“Si no te atreves o no quieres hacer lo que te ordeno, ya sabes: la miseria, la pensión de cuarenta duros y el tabaco de picadura para toda tu vida...”

\*\*\*

Medio en broma, medio en serio, el sobrino de don Patricio obedeció aquella última y extraña voluntad. Con mano trémula fué colocando las piezas en el magnífico tablero. Esperó. Un segundo después, la voz de don Patricio Bermúdez de Sotomayor resonó imperativa:

—Peón cuatro Rey.

Y la partida continuó, con el absoluto triunfo de las blancas, movidas por una fuerza invisible.

\*

Cuarenta y ocho horas más tarde se celebraba el entierro del sobrino de don Patricio, aquel chico medianamente listo, juerguista y simpático. Sobre la carroza fúnebre figuraba una corona regalada por la Sociedad local “El Alfil de Oro”. En las cintas de la corona, la primorosa mano de una modistilla había bordado, con hilos de plata, un Rey, una Reina, dos Alfiles, dos Caballos, dos Torres y ocho Peones que parecían de marfil...





# TRESILLO

## MARCAS DE APERTURA: EL SOLO

**E**STE lance del solo es el más interesante del tresillo y el que requiere mayor maestría, pues la bola, como hemos dicho, es siempre, o un puro azar o un golpe cantado, y no requiere ninguna especie de doctorado, sino simplemente suerte o audacia.

Para jugar un solo debe contarse con cuatro bazas seguras y una probable. Parece desventaja el que en este lance no se puede rendir ni pedir defensa; pero, en cambio, no se arriesga más que la puesta, porque aquí, en compensación de prohibirse la rendición, no se recarga la pena de la puesta con la de codillo, castigo que en las entradas y vueltas se reserva para los temerarios que no quieren transigir con la puesta. También es aquí una ventaja para el jugador el que la contra se reparte más, con mayores probabilidades de que se endosen los que van a la defensa. Por eso es un lugar común en la práctica del juego decir que vale más un mal solo que una buena entrada. En resumen, que deben siempre jugarse los solos, aunque sean pequeños, aunque quizás puede admitirse degozarlos, yendo al robo, cuando una puesta de gran importancia y la desconfianza que nos cause una mala tarde nos induzcan a amartillar las cinco bazas, a costa de la pérdida del premio del solo y también del prestigio técnico.

Es punto menos que imposible enumerar todas las combinaciones de solo que pueden presentarse, y por ello, únicamente se exponen a continuación algunos ejemplos, debiendo hacerse notar que la colocación del jugador, según sea mano, medio o postre, tiene más importancia que en la entrada, y que los fallos combinados con reyes, que impidan a la contra adelantarse en bazas, es casi la condición que más califica el solo.

### Solos que pueden jugarse a palo corto:

1. Estuche y tres reyes.
2. Estuche, triunfo, dos reyes y fallo al palo del rey que falta.
3. Estuche, dos triunfos, un rey y un fallo.
4. Estuche, un triunfo, un rey y un fallo.
5. Estuche, dos triunfos y dos fallos.
6. Estuche, dos triunfos, un caballo ensotado y un fallo.
7. Estuche, un triunfo, dos caballos ensotados y un fallo.
8. Estuche, dos reyes con sus caballos y un fallo.
9. Todos los dichos, sustituyendo el estuche por espada, mala, rey, y aun espada, mala, caballo.
10. Espada, mala, dos triunfos, dos reyes y fallo.

11. Espada, mala, tres triunfos, un rey y un fallo.
12. Espada, mala, cuatro triunfos y caballo ensotado.
13. Espada, cinco triunfos, un rey y un fallo.
14. Espada, basto, rey, otro triunfo, dos reyes y fallo.
15. Espada, basto, rey, dos triunfos, un rey y fallo.
16. Estuche menor, dos triunfos, un rey y fallo.
17. Estuche menor, un triunfo, dos reyes con sus caballos y fallo.
18. Estuche menor, tres triunfos y fallo.
19. Basto, rey, caballo, sota, dos triunfos, rey y fallo.
20. Basto, rey, caballo, tres triunfos, dos reyes y fallo.
21. Basto, rey, cinco triunfos y un rey.
22. Rey, caballo, sota, siete, dos triunfos y dos reyes.
23. Rey, caballo, sota, seis, otros tres triunfos y un rey.
24. Siete triunfos cualesquiera y un rey.
25. Seis triunfos de espada, mala y un



rey dé fuera, sobre todo de mano, porque asistiendo al primer arrastre de espada, no puede ponerse.

### Solos a palo largo:

26. Todos los indicados con estuche a palo corto.
27. Los mismos, sustituyendo al estuche, espada, mala y punto.
28. Espada, mala, caballo, un triunfo, dos reyes y fallo.
29. Espada, mala, rey, tres blanquillos y caballo montado.
30. Espada, mala, cuatro triunfos, un rey y un fallo.
31. Espada, basto, punto, dos triunfos, un rey y un fallo.
32. Estuche menor, dos triunfos, dos reyes y fallo.
33. Estuche menor, tres triunfos, un rey y fallo.
34. Estuche menor, tres triunfos, dos caballos montados y fallo.
35. Mala, basto, rey, tres triunfos, un rey y un fallo.

# PINÁCULO

## LA ESCALERA FORZADA

(Conclusión)

Es conveniente, cuando nuestras cartas no acusan un juego definido, recoger todas las de la mesa (lo que significará que dudamos entre varios palos para formar nuestra escalera), con las cuales, sin marcar preferencia, iremos exponiendo varias combinaciones, que posiblemente ayudarán a nuestro compañero en la elección del palo a seguir.

Una vez la escalera terminada, los monos que haya en sus extremos pueden "recuperarse" si tenemos la suerte de robar las cartas correspondientes a ellos, en cuyo lugar se colocan, cruzando el o los monos recuperados y doblando su valor.

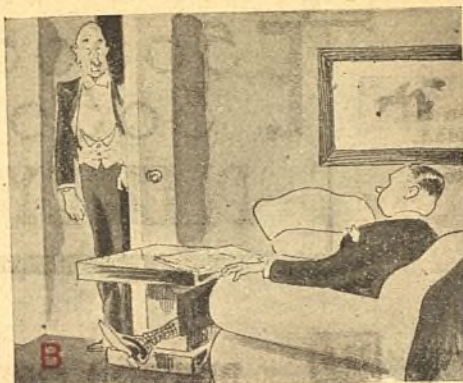
En algunas mesas de pináculo a "escalera forzada" no se admite la exposición de cartas iguales, sino que obligan a que todas las combinaciones expuestas sean de escalera; como en el pináculo que comentamos todo es convencional, no nos atrevemos a criticar esta exigencia, pero sí diremos que la lógica está de parte de los que permiten las dos combinaciones.

36. Ocho triunfos cualesquiera y un rey.
37. Espada, punto, rey, caballo, dos triunfos, rey y fallo.
38. Espada, punto, rey, dos triunfos, rey y caballo de un palo y fallo.
39. Espada, rey, cuatro triunfos y dos reyes.
40. Todos los anteriores en que hay algún rey de fuera, sustituyendo a cada rey un triunfo.

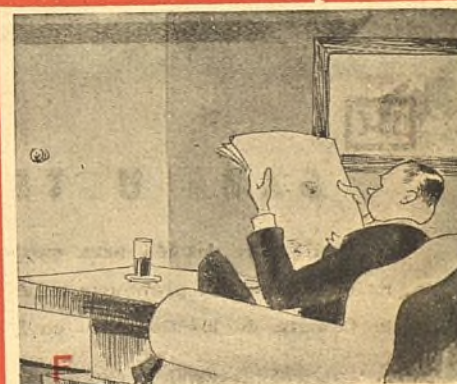
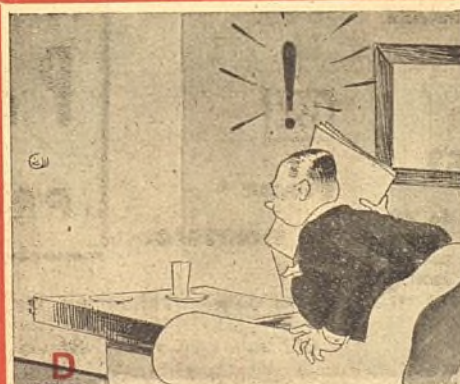
Insistamos en que el fallo es lo que más define al solo, pues es condición que se pierde fácilmente yendo al robo, como indican los refranes: **Sólo sin fallo, capallo, y Solo con fallo y rey, adelante con él.**

Por último, que espada con cuatro reyes es solo muy jugable en la inmensa mayoría de los casos, y que hay buenos solos contra los cinco estuches teniendo los triunfos que restan—seis o siete, según sea palo corto o largo—y tres firmes. En él conviene, al hacer baza, dar un arrastre, y si sirven los dos, ya no puede perderse. Únicamente se pierde cuando los cinco estuches están reunidos en una mano, o haya en cualquiera de las manos un solo estuche. Asimismo, cinco triunfos de espada y cuatro blanquillos a palo corto, con las otras cuatro cartas firmes, es solo, y si arrastrado de mano con la espada, sirven, ya no se puede perder, dando después las firmes.





## ANDANZAS DEL «HOMBRE INVISIBLE»



Establezca el orden que deben llevar estos dibujos y averigüe lo que ha hecho el «Hombre Invisible».—Solución en la pág. 26

## LAS COMBINACIONES DE AJEDREZ

Según los sabios matemáticos franceses, que dedicaron muchos años de su vida al gigantesco cálculo de esta pequeñez, con todas las piezas del ajedrez pueden hacerse 7.534.686.312.361.225.327.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000 de combinaciones.



21-C

## Un problema de aritmética

En una barraca de una feria vendieron la mitad de la mercancía a 5 pesetas unidad, la cuarta parte a 7 pesetas unidad, la quinta parte a 8 pesetas unidad y el resto a 10 pesetas unidad.

El total de lo recaudado ascendió a pesetas 635.

¿Cuántas unidades vendieron?

22-A

E 50500 A  
5050 A  
PLEBEYO

23-B

## Una petición en CLAVE

Un caballero marchó a Inglaterra y convino con su secretario que, en caso de hacerle falta dinero, le enviara un telegrama cifrado. El secretario le preguntó la clave para descifrarlo, y el caballero respondió:

Constará de tres palabras; la última será la suma de las otras dos y la 0 será cero. Pasado algún tiempo el secretario recibió un telegrama que decía:

SEND MORE MONEY

¿Qué cantidad debía enviar según los datos que le dieron para descifrarlo?

24-C

## CHARADA

1-4 = Vehículo.

3-4 = Nada.

3-2-3-4 = Muy parecido a una bandeja pequeña.

1-2-3-4 = Profesión.

25-A

## MULTIPLICACION CIFRADA

M A F  
M G  
C D N G  
F N M A M  
F F N M M G

Sustituir las letras por números para que la multiplicación sea exacta. Letras iguales corresponden a números iguales.

26-C

## Juego de las tres palabras

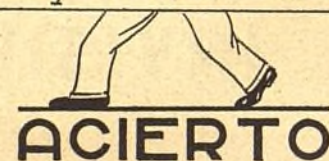
Averiguar tres palabras, nombres sustantivos de cinco letras con dos sílabas que sólo se diferencien en sus vocales.

Las respuestas que damos os darán la clave.

	1.ª RESPUESTA	2.ª RESPUESTA
¿Cómo es?	espesa	una sustancia química
¿Para qué sirve?	para gases asfixiantes	para provocar risa
¿Dónde se encuentra?	con el humor	en los puertos

27-B

5 y 6 a. de J.C.



28-A

## DIVISION CIFRADA

H C H L E E M L  
E M L A E F  
A A F L  
F A L  
C D M E  
C B H L  
L D

Sustituir las letras por números para que la división sea exacta. Letras iguales corresponden a números iguales.

29-B

## REFRAN ESCONDIDO

TOMAS PEREIRA QUISO  
ENVIAR SIN ESTAR

EL ULTIMO

Tachando 16 letras encontraréis un conocido refrán.

30-B

## BUSCAR DOS NUMEROS

¿Cuáles son dos números que su producto sea 323 y su suma 36?

31-A

## AVERIGUAR LA EDAD

Le preguntaron a un matemático cuántos años tenía, y respondió: El cuadrado del número que representa mis años de edad consta de cuatro cifras, y si lo dividimos en dos cantidades de dos cifras, las dos primas y las dos últimas y las sumamos volvemos a obtener mi edad, y de las tres soluciones posibles la intermedia representa mis años.

32-A

## ¡CLAVES...!

S D G B L S E S  
N S O R N S E A  
N E A E D A E X  
D C A S L R A U  
I A A N T O P T

¿Puede descifrar esta clave?

Como dato sólo diremos que cada letra representa su misma letra.

33-C

## SABE USTED

¿Cuál es la ocasión para que el Emperador de la India pronuncie un discurso en la Cámara de los Comunes en Inglaterra?

34-C

## ¿CUANTOS METROS?

Supongamos que con un alambre de 40 millones de metros rodeáramos la tierra por el Ecuador; si lo eleváramos un metro sobre el nivel de la tierra, ¿en qué cantidad de metros tendríamos que aumentar su longitud?

6 metros.  
500 metros.  
2 kilómetros.  
1.000 kilómetros.

35-C

## Pienso

un momento.

Si usted tuviese un cigarrillo, un candil, una vela y una sola cerilla.

¿Qué debería encender primero?

36-B

## ¿Qué os evocan estos lugares?

1.º—Eisleben.  
2.º—Appomatox.  
3.º—Yuste.  
4.º—Ekaterinenburg.  
5.º—Trujillo.

37-C

## UN POCO DE CULTURA

¿Podéis averiguar a qué célebres personajes históricos me refiero tan sólo diciéndome tres palabras?

1.º Castilla.... poderío.... gusanos....  
2.º Cuatrero.... Engaño.... Yusupov....  
3.º Nobleza.... 8 mujeres.... Protestantismo....  
4.º Asturias.... Moros.... La Santina....

38-C

## ¿CONOCE LOS METALES?

¿Podría decirnos qué metales se extraen de estos minerales?

A) Casiterita.  
B) Galena.  
C) Pirita.  
D) Cinabrio.  
E) Bauxita.

39-B

## ¿QUIÉN Y CUÁNDO DIJO?

1.º Yo envié mis naves a luchar con los hombres, no contra los elementos.  
2.º He perdido el día.  
3.º Los aragoneses no se rinden hasta después de muertos.  
4.º ¡Un caballo!... ¡Mi reino por un caballo!  
5.º He estado a punto de esperar. (J'ai failli d'attendre.)

40-B

## HALLAR UN VERBO

Este año he "papiroteado" en dos sitios distintos, sierra y mar, y me he divertido mucho, sobre todo, nadando, mi deporte favorito, aunque "papirotear" tiene otros muchos encantos.

Me gustaría (como a los niños) poder "papirotear" todo el año...

En esta frase hemos empleado el verbo imaginario "papirotear"; sustitúilo por el auténtico, para que la frase tenga sentido.

41-C

## UNA HERENCIA DIFÍCIL

Un padre dejó en herencia a sus tres hijos 19 vacas, para que se las repartieran de la manera siguiente: el mayor debía llevarse la mitad de la herencia; el segundo, la cuarta parte, y el tercero, la quinta parte; pero con la condición de no sacrificar ningún animal para efectuar el reparto. ¿Suponeis de qué medio se valieron para ello?

42-C

## ¿CUÁL ES EL MÉDICO?

Tres amigos, Pedro, Juan y Antonio, tienen como profesión: médico, abogado e ingeniero; pero desconocemos cuál profesión corresponde a cada uno.

¿Podéis adivinarlas con los siguientes datos?

La mujer de Juan es muy guapa.  
El médico es vecino del abogado.  
El único soltero es el abogado.  
Pedro, al salir de su casa para ir a comer a casa del médico, tomó el metro.

43-C

## MÚSICA DE LA BUENA

Puede encuadrar a estos personajes en sus óperas respectivas.

A) Selika.  
B) Amonasro.  
C) Don Bartolo.  
D) Colón.  
E) Barón de Scarpia.

44-B

## LAS LETRAS DE VIAJE

¿Cómo pasaría usted de la palabra COLA a la palabra ASTA, mudando cada vez una letra (sin cambiar el orden) y que siempre sea vocablo del diccionario?



# IMPASES A LA DAMA

## ELEMENTOS DE LA JUGADA

**L**OS elementos necesarios para intentar un impase son: las **cartas maestras**, las **cartas secuenciales** (cartas correlativas de un color) y las **cartas bajas**.

Llamamos elementos de impase a las cartas secuenciales inmediatas inferiores de la "carta interesante" y a las cartas bajas de la mano contraria de la que posea las cartas secuenciales.

El impase puede ser efectuado de tres maneras diferentes:

1.º Si las cartas secuenciales con las cuales se va a hacer el impase están en la misma mano que las cartas maestras, el impase deberá hacerse jugando una carta baja de la otra mano.

2.º Si, por el contrario, las cartas secuenciales se encuentran en diferente mano que las maestras, hemos de jugar las secuenciales, y la otra mano se limitará a jugar una carta baja, siempre que el jugador de nuestra izquierda no monte nuestra carta con la "carta interesante".

3.º En el caso de que, bien las cartas maestras, o bien las secuenciales, o ambas a la vez, se hallen repartidas en las dos manos, puede intentarse el impase a ambos flancos.

Es muy importante considerar el número de veces que se puede jugar el impase, lo cual depende directamente del número de cartas que posee la mano que lo ataca, o del número de cartas secuenciales de la otra mano; pues es evidente que si en la mano atacante sólo hay una o dos cartas, sólo podemos jugar el impase una o dos veces.

Llamamos **golpe de sonda** a la jugada de una carta maestra del palo en que se va a intentar el impase, y que se juega con la intención de asegurar que si la dama está "seca", caerá en esta jugada.

Empecemos por estudiar casos prácticos, analizando el impase a la dama teniendo en nuestro poder A, K y J.

Es muy interesante tener en cuenta, antes de hacer un impase a la dama, estos dos factores:

1.º Número de elementos de impase que tenga el juego del declarante.

2.º Posibilidad o imposibilidad de dar un golpe de sonda sin disminuir el número de elementos de impase de que se disponga.

Pongamos algunos ejemplos:

Muerto: A, K, J, 3, 2.

Declarante: 4 y 5.

En este caso, solamente existe un elemento de impase (la J), el cual subsiste si se da el golpe de sonda.

Otro ejemplo:

Muerto: A, K, J, 10.

Declarante: 3, 2.

Si damos un golpe de sonda, perdemos un elemento de impase, tanto en el muerto como en el declarante.

Ultimo ejemplo:

Muerto: A, K, J, 3, 2.

Declarante: 4.

En este último caso tenemos un solo elemento de impase, la J, en el declarante, y el 4 en el muerto; éste último lo perdemos al dar el golpe de sonda.



### IMPASES A LA DAMA CON NUEVE CARTAS

**Sin golpe de sonda.**—Los adversarios podrán tener, cuando más, la dama en "cuarta", por lo que, si contamos con dos elementos de impase (siempre que la dama esté a la izquierda del atacante), éste será favorable.

Para analizarlo, dividiremos este caso en dos partes.

A) El juego del declarante sólo contiene un elemento de impase; podemos considerarlo favorable si la dama se encuentra a la izquierda del atacante en "tercera" (puesto que si estuviese "seca", o en "segunda", o en "cuarta", sería indiferente). Y será desfavorable cuando la dama se encuentre a la derecha en "segunda" o "seca".

Tomando los números de la "tabla de probabilidades" publicada en nuestro anterior artículo, para el caso de nueve cartas, tenemos 57,057 probabilidades para que la dama esté en "tercera", 62,244 para la dama en "segunda" y 19,019 para la dama "seca", lo cual nos da la relación de favorabilidad siguiente:

$$\frac{57,057}{62,244 + 19,019} = \frac{57,057}{81,263} = 0,7$$

Lo cual nos indica claramente que no debemos intentar el impase.

B) El juego del declarante tiene dos elementos de impase; éste será favorable si la dama se encuentra a la izquierda en "cuarta" o "tercera", y desfavorable, si la dama se encuentra a la derecha en "segunda" o "seca"; lo cual, traducido a la relación de favorabilidad, nos dará:

$$\frac{14,630 + 57,057}{62,244 + 19,019} = 0,88. \text{ Este im-}$$

pase tampoco debe intentarse con golpe de sonda. Si este golpe hace caer la dama, el impase ya no se presenta; si el golpe de sonda nos revela nada, es decir, que los dos jugadores contrarios han asistido al color, e intentamos el impase, éste será favorable si la dama está en "tercera" en el flanco

izquierdo, y desfavorable si se encuentra en "segunda" en el flanco derecho, o sea,

$$\frac{57,057}{62,244} = 0,91.$$

Resumen:

Con nueve cartas se debe dar siempre el golpe de sonda; si atrapamos la dama o nos encontramos con un fallo, el problema del impase no se presenta. Si el golpe de sonda no revela nada, no intentéis el impase; jugad el rey.

### IMPASE A LA DAMA CON DIEZ CARTAS

Los adversarios podrán tener, como máximo, la dama en "tercera"; el impase es favorable si la dama se encuentra a la izquierda en "tercera", y desfavorable si se encuentra a la derecha en "segunda" o "seca"; su relación de favorabilidad es 0.28. Con golpe de sonda, si cae la dama o encontramos un fallo, no existe el impase; si, por el contrario, no se dan ninguno de estos dos casos, la dama caerá al jugar nuestro rey.

Resumen:

Con diez cartas nunca debe intentarse el impase.

A. SAINT SPUTITS



## N.º 6 - CONCURSO

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

Sur juega cuatro picos. Oeste ataca de la Dama de tréboles.

## PROBLEMA DE BRIDGE N.º 7

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

Son triunfo picos. Juega Sur y hace seis bazas

## COLABORACION DE NUESTROS LECTORES

# MARCAS ASFIXIANTES

**E**XISTE una marcada tendencia en los jugadores de bridge a hacer lo que llamamos marcas asfixiantes, llevando esta costumbre al abuso, sin llegar a comprender el verdadero significado de esta apertura.

Se autoriza la apertura de tres o cuatro a color, con un juego inferior en honores, a una apertura de uno; pero, en cambio, con una gran abundancia de triunfos, lo que nos da la total seguridad de hacer ocho o nueve bazas al jugar a ese triunfo.

La razón de esta apertura es la de aprovechar la irregular distribución de cartas y admitir como suplemento de bazas honores el favorable reparto.

Si la ley de la simetría se cumple, nos encontraremos con otras manes irregulares en los demás jugadores, y será relativamente fácil poder cumplir altos contratos con pocos honores, por compensaciones de distribución.

Es difícil la respuesta a una apertura asfixiante, puesto que el único dato que poseemos es una abundancia de triunfos y ocho bazas seguras; por lo que con nuestra respuesta, salvo que ésta sea basada en la prodigalidad de honores, iremos por el mundo incierto de las suposiciones, lo que se complica por la altura con que empieza la subasta, con el consiguiente peligro de estar o entrar en la zona de multas.

Es aconsejable, en caso de poseer paradas en los tres palos, aunque sean con cartas bajas, el marcar tres sin triunfo, a una apertura de tres a palo, siempre que, por lo menos, po-

seamos un mínimo de dos bazas honores.

Calberston autoriza la apertura de tres a un color mayor (corazón o picos) con ocho bazas seguras de juego y sólo de una a una y media bazas honor; y para color pobre, igual número de bazas honores con nueve bazas seguras de juego.

Es muy corriente que algunos jugadores, teniendo apertura a uno de palo, abran de tres, por tener abundancia de un color. Esto implica, necesariamente, una falsa información al compañero, que se puede traducir, bien en fracasos o bien en "comerse la manga"; pues no debe olvidarse que es necesario tener más fuerza para responder a una apertura de tres que a una apertura de uno.

Citemos algunos ejemplos.

El Sur, estando vulnerable, no debe abrir de un pico; sin embargo, como posee ocho bazas de juego, debe abrir de tres picos, a lo que el Norte debe contestar tres sin triunfo. Sur podría dejar cerrada la subasta en tres sin triunfo si poseyese el A de picos; pero, teniendo miedo no tener más entrada en su mano que el A de diamantes y necesitando dos entradas, para correr los picos debe marcar cuatro picos.

En nuestra mano poseemos muy pocos honores; pero basta que nuestro compañero tenga la dama de corazón o trébol para asegurar cuatro corazones; por lo tanto, nuestra salida debe ser, sin dudarlo, cuatro corazones.

Un lector de DON PAPIRO



# MUJERES

## Rincón de belleza: las manos

**C**UANDO una mujer se quita los guantes, miramos instintivamente sus manos. Y aunque ignoremos todo lo referente a ella, sabremos, sin embargo, si tiene gusto, si es artista y refinada, si permanece ociosa u ocupada. Hoy día no existe una mujer elegante que tenga manos vulgares o mal cuidadas. Puesto que se lucen tanto en las mesas de juego y en sociedad, es imprescindible llevarlas impecables. Si todas las mujeres no pueden tenerlas bonitas, pueden, por lo menos, mantenerlas bien cuidadas.

La parte esencial, la piel, debe estar lisa, suave y blanca. Para ello, el masaje es el mejor recurso. Una vez bien limpiadas, se extiende sobre ellas una buena crema a base de almendras y se frota cada dedo por separado desde la punta hasta abajo, insistiendo sobre las articulaciones, haciendo pequeños círculos rápidos y apoyando ligeramente. Este masaje se hace con el pulgar e índice de la otra mano.



Luego se pasa a la parte superior, trabajándola con rotaciones rápidas y en un movimiento de masaje que se desliza desde los dedos hasta la muñeca. No hay que olvidar la palma e insistir en las partes carnosas.

Al mismo tiempo se hacen movimientos activos con los dedos, separándolos con fuerza. Es un excelente ejercicio para dar fuerza y agilidad a la mano.

Cuando las manos están enrojecidas, el masaje es de gran eficacia, pero para obtener mejor resultado se las baña en un cocimiento de hojas de nogal.

El frotarlas con zumo de limón es excelente para ponerlas blancas y suaves.

## Para un caso de apuro...

**A**LGUNA vez se tiene gente a comer o a merendar, hay bebidas que refrescar, falta el hielo y no hay heladora. Pero no hay por qué preocuparse. Al alcance de la mano se tiene un remedio sencillo que puede producir un frío intenso, y que asombrará a los amigos.

Se colocan las botellas por refrescar de pie en un cubo; se llena éste con arena hasta la base del cuello de las botellas. Sobre la arena se extienden unos 400 ó 500 gramos de sal de cocina, y se riega con agua hasta que la arena y la sal queden completamente embebidas.

La disolución de la sal producirá el frío intenso al cabo de media hora.

# DADOS

## "EL MENOS SEIS"

**V**AMOS a explicar uno de los muchos juegos de dados, de poker, naturalmente, aunque también se puedan utilizar los de puntos, llamado "El menos seis".

Pueden jugar dos o más personas, siendo corrientemente el límite el de seis, ya que un número excesivo haría largo y pesado este entretenido juego.

Se comienza colocando cada jugador ante sí un dado con el as en la parte superior, y oprimiéndosele con un dedo, se le hace rodar.

Cuando todos lo hayan hecho, le corresponderá salir a aquel que haya obtenido mayor figura, siendo ésta el as, viniendo a continuación el rey, la dama, el valet, el 10 y el 9.

Tirará primero, por tanto, el vencedor en esta lucha preliminar, haciéndolo con los cinco dados a la vez, después de agitarlos convenientemente en el cubilete.

De la jugada obtenida separará los ases y los reyes, repitiendo la suerte de tirar, con los restantes, operación que efectuará tantas veces cuantas consiga alguna de estas dos figuras.

La puntuación es la siguiente: un as vale DOS puntos; un rey, UN punto. De tal forma que si en las veces que haya tirado consiguió un as y dos reyes, deberá apuntarse cuatro puntos.

Suele darse muy a menudo el caso de "doblar", consistente en que en una sola jugada o en varias sucesivas, en las que siempre se haya conseguido algún as o rey, sean de estas figuras los cinco dados. En este caso, se vuelven a introducir todos en el cubilete, y nuevamente se arrojan en la mesa, sumando los nuevos resultados al anterior.

Pero igualmente ocurre que ninguno sea as ni rey. Entonces la jugada es negativa, restándose seis puntos a los anteriormente conseguidos. Es indiferente que sea en comienzo de tirada o después de "haber doblado"; en ambos casos se restan los seis puntos.

Se jugará a un número fijo de tantos; 100 es lo normal, pudiéndose establecer premios en cada etapa de 25, de forma que la diferencia de puntuación final entre el vencedor y los restantes jugadores se sumará con las obtenidas en las tres etapas anteriores.

Si cuando un jugador corona los 100 puntos, alguno se encuentra con puntuación negativa, quedará eximido de la obligación de abonar a aquél el premio establecido.

Por la dificultad existente de conseguir una tirada negativa se computará como 100 tantos el hacer tres "menos seis" seguidos, o sea en tres de las veces consecutivas que le corresponda jugar. En este caso la victoria se produce de una manera automática, sin que la ronda termine de jugarse, a diferencia de cuando un jugador llega o rebasa los 100 tantos, ya que en este caso deben hacer su última tirada todos, hasta que lo haga el colocado a la izquierda del que comenzó el juego.

A. A. P.



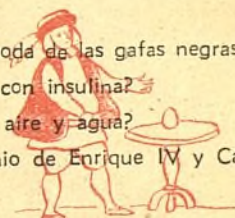
## PARA EL PADRE

- 1.—¿Qué canal es más largo: Suez o Panamá?
- 2.—¿Quien dijo "si queda alguno seré yo"?
- 3.—¿Cuál es la nación que en época normal no tiene ni Ejército ni Marina?
- 4.—¿De qué nación es la moneda de oro colón?
- 5.—¿Para qué utilizó Arquímedes unos espejos?
- 6.—¿Con qué otro nombre se puede denominar a las angulas?
- 7.—¿Cuántos metros tiene la milla marina? (nudo)
- 8.—¿Qué cantante popularizó la canción "Lili Marlene"?



## PARA LA MADRE

- 1.—Una sola piedra raya el diamante. ¿Cuál es?
- 2.—¿Qué nación tiene el trébol como emblema?
- 3.—A pesos iguales, ¿cuál es la relación de los poderes edulcorantes de la sacarina y del azúcar?
- 4.—¿Qué estrella del cine ha lanzado la moda de las gafas negras?
- 5.—¿Cuál es la enfermedad que se trata con insulina?
- 6.—¿Qué fibra textil se hace de carbón, aire y agua?
- 7.—¿Cuántos hijos nacieron del matrimonio de Enrique IV y Catalina de Médicis?
- 8.—¿Qué es el Nipis?



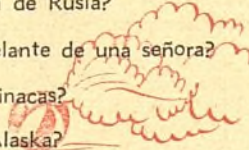
# OYE, PAPA: ¿QUIEN FUE...?

DON PAPIRO cree que ha llegado la hora de la reivindicación de los hijos de familia. ¿Por qué razón van a ser siempre los padres más inteligentes y más cultos que los retños? ¿Es que los horrosos siete años de Bachillerato que éstos estudian no les capacitan para saber más Griego y, por lo menos, tanta Literatura

e Historia? ¡Animo, hijos míos! DON PAPIRO os entrega las armas para poder pedirle cinco duros a papá, so pena de ponerle en ridiculo delante de mamá. Pero, ¡tened cuidado!, porque en justa correspondencia, también ellos os harán preguntas y ¡ay de aquél que no sepa cuándo deben sembrarse las espinacas!

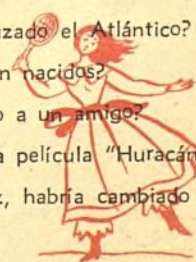
## PARA EL HIJO

- 1.—¿Qué tiempo dura un round de boxeo?
- 2.—¿Cuál es el verdadero nombre de Búfalo Bill?
- 3.—¿Qué nación posee en la actualidad la Copa Davis?
- 4.—¿De qué nacionalidad era Catalina de Rusia?
- 5.—¿Cuándo y dónde se debe pasar delante de una señora?
- 6.—¿En qué mes se siembran las espinacas?
- 7.—¿Qué es lo que separa Rusia de Alaska?
- 8.—¿Qué actor de cine tiene el título de Sir?



## PARA LA HIJA

- 1.—¿Cuál es el pájaro más grande?
- 2.—¿Cómo son las cejas de la Gioconda?
- 3.—¿Cuál es la primera aviadora que ha cruzado el Atlántico?
- 4.—¿De qué lado se debe acostar a los recién nacidos?
- 5.—¿Cuándo se debe lacrar un sobre confiado a un amigo?
- 6.—¿Qué profesión tiene Charles Boyer en la película "Huracán"?
- 7.—¿Qué mujer, si hubiera tenido otra nariz, habría cambiado el mundo?
- 8.—¿En qué compás está escrito usualmente el vals?





## ¿QUÉ NOVELAS RECONOCE EN ESTOS TRES ARGUMENTOS EXTRACTADOS?

El recuerdo de la primera esposa embarga el hogar del nuevo matrimonio. Mientras la mujer ve su vida atormentada por la sombra de quien la precedió en el afecto del marido, éste se ve envuelto en la acusación de asesinato. El crimen se aclara y el fuego destruye la vieja mansión de los sombríos recuerdos. Y, al fin, la dicha.



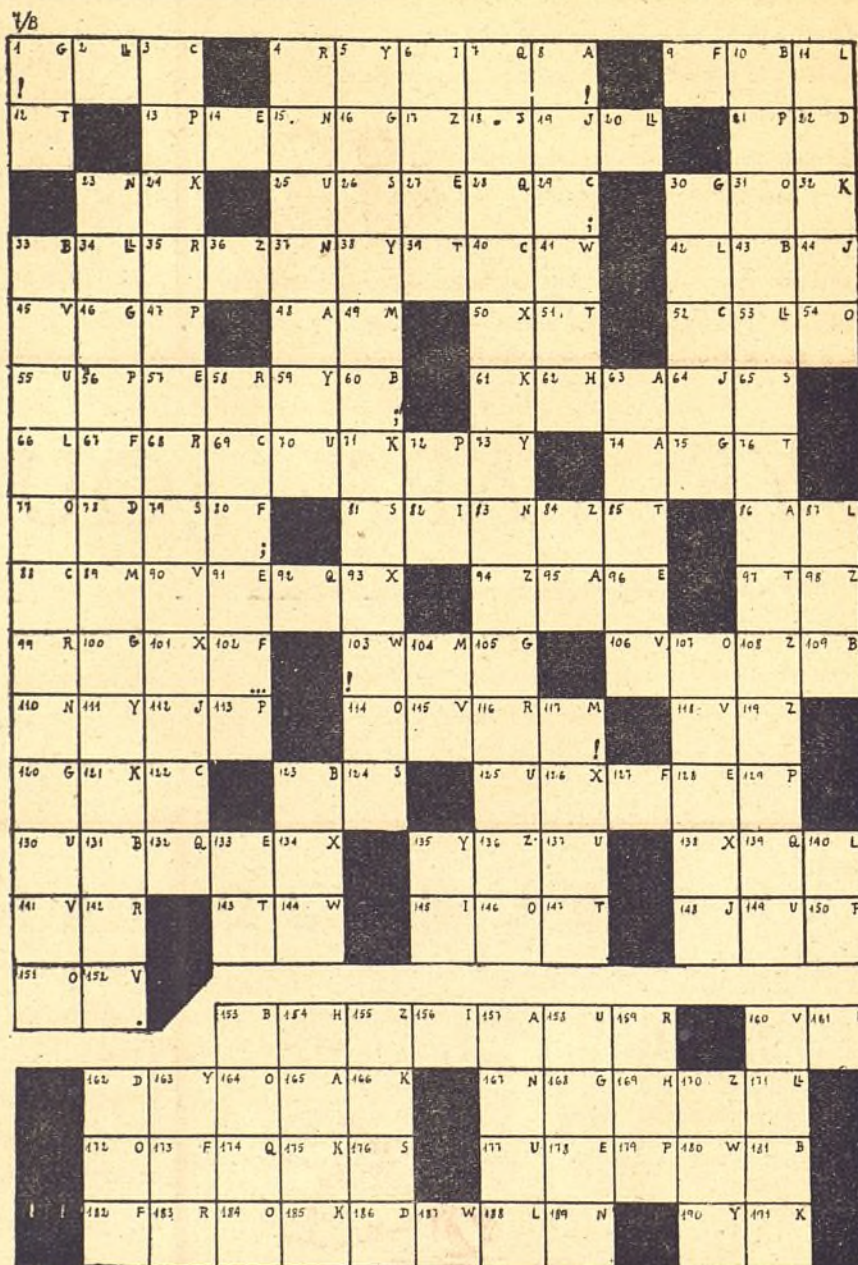
La bella esposa de un legendario monarca es raptada por el más bello de los hombres. El viejo rey quiere vengar la afrenta, y en compañía de sus aliados pone sitio a la ciudad bajo cuyos muros se guardan los culpables. Muchas lunas duró la batalla y muchos héroes murieron en el asedio y defensa de la ciudad inexpugnable, cuyos muros sólo se abrieron a la astucia del más sabio de aquellos guerreros.



Un joven seminarista ve turbada su tranquilidad por los juegos del amor que en él despierta la delicada y bella provinciana. En una serie de cartas va dejando los tormentos que su alma experimenta hasta que cae en el pecado. Pero el joven se redime, y al final aprendemos que vale más ser buen marido cristiano que mal sacerdote.

(La solución en la página 25.)

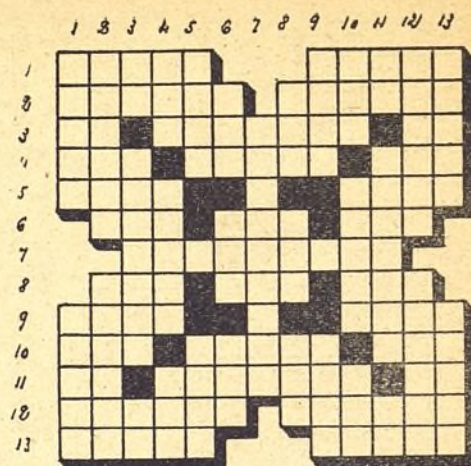
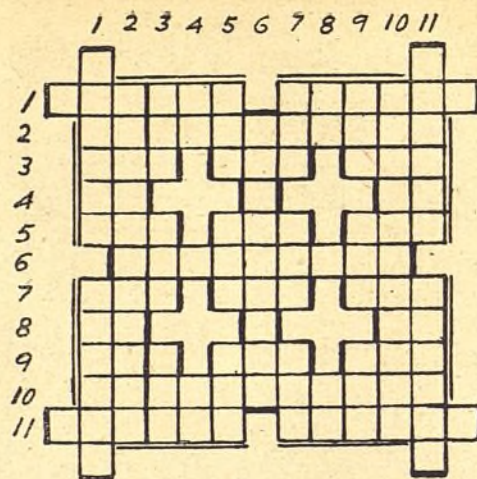
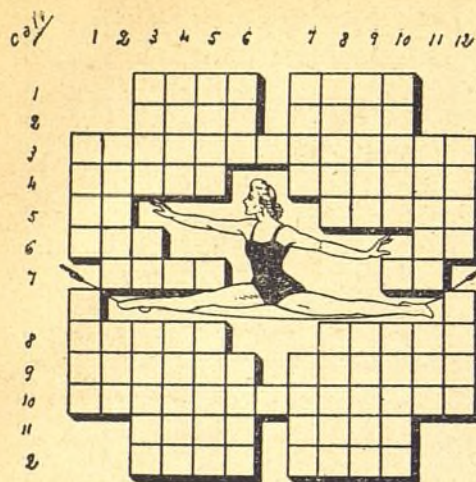
## LA BALDOSA FATAL





<b>A</b>	165 63 8 74 157 86 48 95	Antiguamente, desde allí o desde entonces.	<b>Q</b>	132 7 28 174 139 92	Tasen, aprecien, valdien.
<b>B</b>	10 33 123 131 181 109 60 153 43	Dícese del hereje que niega el culto debido a las sagradas imágenes.	<b>R</b>	183 58 4 35 68 116 99 159 142	Pedazo de paño basto de lana para fregar el suelo.
<b>C</b>	40 52 122 69 88 29 3	En sentido figurado, hombres de mucha sabiduría.	<b>S</b>	26 124 81 65 79 176 18	En Marina, cualquiera de los agujeros circulares o elípticos que se abren en los miembros de un buque, a uno y otro lado de la roda, para que pasen por ellos cables o cadenas.
<b>D</b>	186 22 162 78	En Chile, árbol pequeño de la familia de las mirtáceas.	<b>T</b>	147 85 12 76 39 97 51 143	Producid por un movimiento convulsivo varias inspiraciones bruscas, entrecortadas, seguidas de una espiración.
<b>E</b>	14 27 91 161 128 178 96 57 133	Que no sucede común y ordinariamente.	<b>U</b>	25 130 177 55 158 125 70 149 137	En sentido figurado, llano, vulgar, inculto, bajo.
<b>F</b>	127 102 80 182 67 173 9	Al revés, antiguamente, punzada.	<b>V</b>	118 45 90 106 141 160 115 152	Hinchados o abotagados.
<b>G</b>	16 105 46 100 120 168 1 30 75	Pieza antigua de artillería, especie de culebrina de muy poco calibre.	<b>W</b>	180 41 103 187 144	Conjunto o montón de cosas inútiles y ridículas.
<b>H</b>	62 169 154	Antiguamente, puerta o postigo.	<b>X</b>	93 138 126 50 134 101	Al revés, leyó de nuevo o volvió a leer una cosa.
<b>I</b>	82 156 145 6	En inglés, ociosamente, tontamente, inútilmente.	<b>Y</b>	135 163 59 190 38 73 5 111	En imprenta, composición breve que suele colocarse en el margen de la plana, generalmente para indicar el contenido del texto.
<b>J</b>	148 112 64 44 19	Fundamento o puntos capitales de todo sistema, ciencia, doctrina o religión.	<b>Z</b>	98 36 136 155 94 17 84 119 170 108	En Germania, procurar suerte favorable o formar encuentros con fullería.
<b>K</b>	24 32 175 185 61 121 71 191 166	Dícese del territorio que tiene límites naturales.	(La solución en el próximo número.)		
<b>L</b>	188 11 66 42 140 87	Empleo de la forma "le" del pronombre, como única en el acusativo masculino singular.	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p><i>El agua de Colonia Concentrada de la gran perfumería Alvarez Gómez, goza de fama mundial.</i></p> <p><i>Teléfono 11387 Sevilla, 2</i></p> </div>		
<b>LL</b>	34 53 20 2 171	Especie de velo, guarnecido de encajes, con que antiguamente se cubrían la cabeza las mujeres cuando no llevaban manto.			
<b>M</b>	89 49 104 117	Al revés, en inglés, sebo, grasa dura y sólida.			
<b>N</b>	37 23 83 167 189 15 110	Género de plantas de la familia de las ranunculáceas.			
<b>O</b>	77 146 54 184 107 172 31 164 151 114	Fáciles de romperse.			
<b>P</b>	72 21 13 179 56 47 150 129 113	Certificados, asegurados, dados por ciertas algunas cosas o por auténticos algunos documentos.			





Núm. 21

N.º 19

## CONCURSO

N.º 20

Por «PACO»

### HORIZONTALES

1: Queridas. Natural de Hircania. 2: Asaro.—3: Casi a nivel de una cosa. Agente físico que ilumina y hace visibles las cosas. Río de España.—4: Otra cosa. Cantidad.—5: Nombre de mujer. Notas musicales. Camino.—6: Pertencientes o relativos a la raíz.—7: Al revés, repetido. Impar. Invertido, cordillera del Brasil.—8: Interjección. Dios del Sol.—9: "Chalao". Al revés, raspé. Óxido de calcio.—10: Al revés, aplicado a los que están próximos a casarse.—11: Al revés, anudases. Hombre de mucha ciencia.

### VERTICALES

1: Al revés, Ayuntamiento de la provincia de Lugo. Números.—2: Soldados que servían a sueldo.—3: Regalas. País de la Argelia meridional. Poesía.—4: Terminación verbal. Al revés, interjección.—5: Agudeza, donaire. Motivo con que se ejecuta una cosa. Acta.—6: Para sentarse, aumentativo (pi).—7: Canal junto a los ríos. Apócope de santo. Vaca.—8: Al revés, negación. Al revés, preposición.—9: Al revés, yunque pequeño. Mirar. Preposición.—10: Forzárme, estrechárme.—11: Prestaría. Península de la Indochina.

### HORIZONTALES

1: Vino sin aguar. Alero del tejado.—2: Composición musical. Purifica.—3: Grandeza.—4: Ría gallega. Casa de labor.—5: Nota. Sin gracia.—6: Nombre femenino. Nota.—7: Cuerno. Negación.—8: Hongos. Árboles.—9: Bestia. Sujeto.—10: Recuerdos.—11: Esclava de Abrahán. Marcha.—12: Nombre femenino. Alabanzas.

### VERTICALES

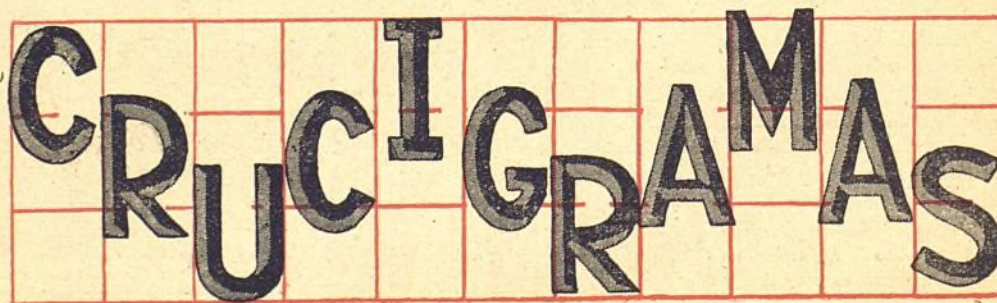
1: Perversa. Tostar.—2: Emblema. Consonante.—3: Bonito. La copa. Estafar.—4: Pueblo de Zaragoza. Compañero.—5: Manifestación de alegría. Saludables.—6: Al revés, lo absoluto en el taoísmo. Instrumento musical.—7: Al revés, pueblo de Tarragona. Al revés, barniz.—8: Flojas. Distraído.—9: Advertencia. Letra griega.—10: Bahías. Cómic español.—11: Idolatra. Consonante.—12: Entregase. Fieras.

### HORIZONTALES

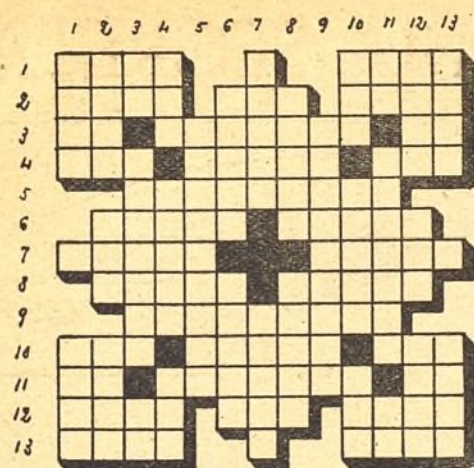
1: Declive. Querida.—2: Abrego. Ensalzar.—3: Ciudad caldea. Sentirás. Nota.—4: Preposición. Nombre de varón. Posesivo.—5: En Germania, alerta. Espeque.—6: Sujeta. Nombre femenino. Medida de longitud.—7: Enardecido.—8: Baile andaluz. Constelación austral. Conjunción.—9: Indagar. Cavidad.—10: Consonantes. Formas. Con una A al final, hurto.—11: Consonante invertida. Descansar. Repetido familiar.—12: Flojo. Perfumado.—13: Embuste. Refugio.

### VERTICALES

1: Motivo. Drama musical.—2: Parte del mundo. Al revés, sospecha.—3: Marchar. Nativos. Con una L al final, dolencia.—4: Dinero. Venir al mundo. Río europeo.—5: Al revés, piedra. Mueble.—6: Autillo. Parte de un edificio. Prefijo del tecnicismo médico.—7: Disminuido.—8: Símbolo del sol y del fuego. Río español. Constelación.—9: Sucio. Mujer bíblica.—10: Juego. Costados. Prenda militar.—11: Contracción. Más pequeños. Nota.—12: Regalo. Bestia.—13: Ría gallega. Audaz.







Núm. 22

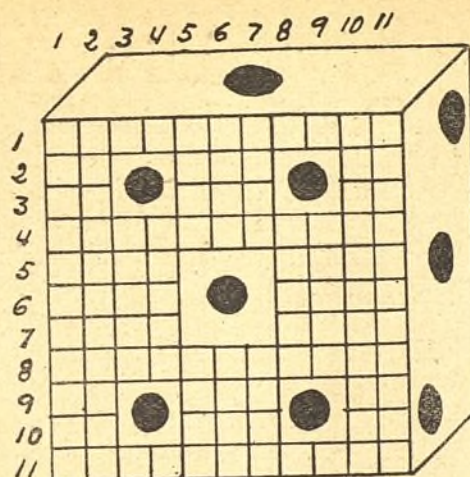
Por «PACO»

#### HORIZONTALES

1: Provincia española. Poderosa.—2: Orador griego del siglo IV antes de Jesucristo. Remo de las aves. Paraíso.—3: Al revés, para llamar al perro. Nombre femenino. Dios del sol.—4: Arbusto purgante. Mondar. En Santander.—5: Prenda de vestir.—6: Cerro. Rinoceronte indio.—7: Placentera. Iberio.—8: Con alas. Al revés, imagen.—9: Inyección.—10: Observó. Animales. Prenda militar.—11: Preposición. Detendrás. Interjección.—12: Chiquilla. Constelación austral. Dueños.—13: Tostar. Sepultura.

#### VERTICALES

1: Embrollos. Vaso sanguíneo.—2: Punto cardinal. Conjunción. Nombre femenino.—3: Al revés, río español. Nombre de varón. Símbolo del sodio.—4: Pronombre. Introduzcan. Semejante.—5: Cirujana.—6: En el tejado. Borde de la calle.—7: Planta crucifera. Utilizará.—8: Planta de Malabar. Olfateará.—9: Azúcar.—10: Trampa. Raíces comestibles. Gracia.—11: Marchad. Sufrir. Repetido, burla.—12: La fabrican las abejas. Al revés, pecado. Fieras.—13: Ante él fué llevado Jesús. Sin gracia.



Núm. 23

Por «PACO»

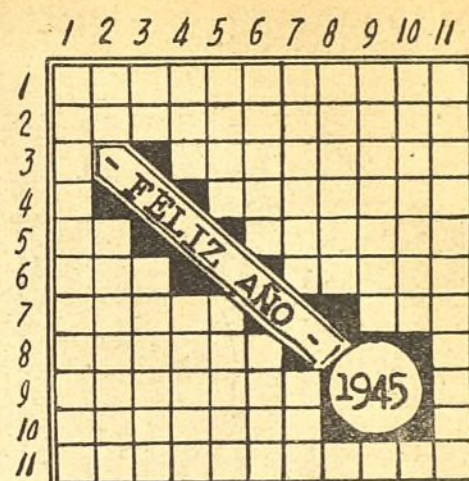
#### HORIZONTALES

1: Dícese del pariente que no lo es por línea recta.—2: Al revés, regala. Anuda. Apócope.—3: Repetido, gesto. Marchó. Consonantes.—4: Al revés, ejecutaré a la primera lectura una pieza de música.—5: Limpio. Altura pequeña y prolongada.—6: Al revés, V. de la provincia de Cádiz. Al revés, triunfo.—7: Inundar. Al revés, guisen.—8: Roñoso.—9: Cantidad. Nombre de mujer. Al revés, marchar.—10: Al revés y repetido, gesto. Labre. Vocales.—11: Pretenderán.

#### VERTICALES

1: Galantearemos.—2: Muy oloroso.—3: Al revés árbol de América.—4: Mamífero carnívoro.—5: P. de la Argentina. Metátesis de "cata".—6: Al revés, juego de naipes. Nota de burla o afrenta.—7: Raspan. Al revés, equipo deportivo.—8: Nombre de mujer.—9: Colocad.—10: Al revés, garbosamente.—11: Costear.

(Las soluciones de los números 21, 22, 23, y 24, en el número próximo.)



Núm. 24

Por «GOÑI»

#### HORIZONTALES

1: Acción propia de un calavera (pl.).—2: Que tiene poros de diferentes magnitudes.—3: Seducen.—4: Fingido.—5: Nota. Gusto.—6: Letra. C. de Persia.—7: Limpia. Invertido regalan.—8: Apuras.—9: Nombre masculino.—10: Invertido, quiere (tres espacios); canoso (cuatro).—11: Curáraselas.

#### VERTICALES

1: Protocloruro de mercurio sublimado.—2: Preposición, inseparable. Supone.—3: Artículo. Rememoran.—4: Quiera. Al revés, anota un escrito.—5: Hueca. V. de la provincia de Granada.—6: Al revés, se marcha. En Asturias, pajel.—7: Sin punta (pl.) Santiago..., sacerdote y patriota español.—8: Aminoras.—9: Ponían dorado.—10: Que ara.—11: Calidad de sonoro (pl.).

### ¿SABRÍA USTED A QUÉ PREGUNTAS CORRESPONDEN ESTAS RESPUESTAS?

- 1.º—300.000 km. porsegundo y 337 m. porsegundo.
- 2.º—Alfa y Omega.
- 3.º—212°, 100° y 80°.
- 4.º—Manque y Passe.
- 5.º—Buonarroti.
- 6.º—Milán (Ohio) y Port Hurón.
- 7.º—23 de Abril de 1616, en Madrid.

- 8.º—Pompeyo Rufo, Marco Popilio Lenas y Escipión Emiliano.
- 9.º—Platino iridiado.
- 10.º—Miel y agua.
- 11.º—3.470 m.
- 12.º—Salvador Sánchez.

(La solución en la página 25)

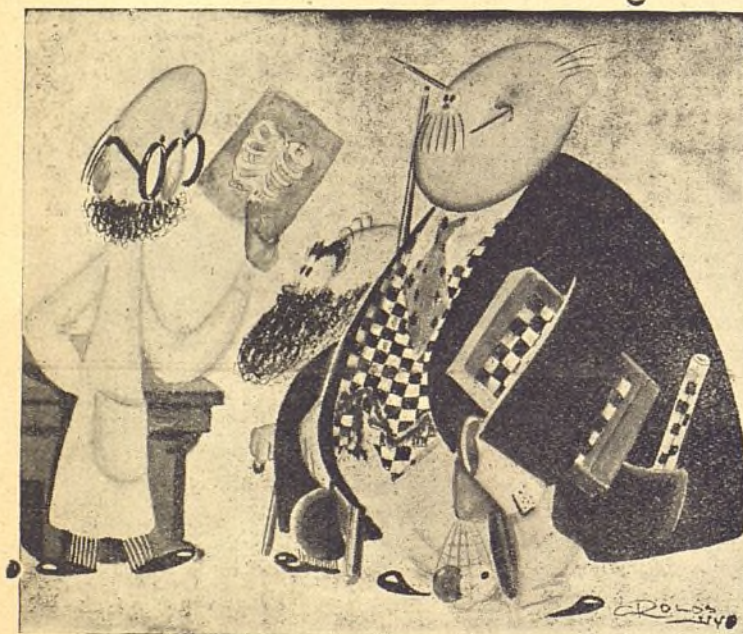


## COLABORACION DE NUESTROS LECTORES



Este crucigrama, enviado por «Don Gil Lis», en lugar de definiciones tiene representaciones gráficas cuyas iniciales constituyen las letras de cada cuadro.  
(La solución en el número próximo)

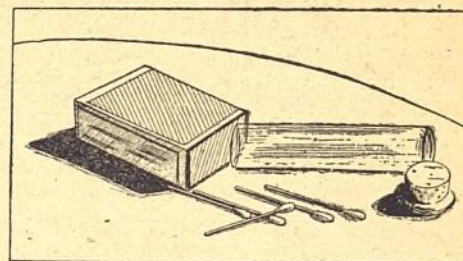
## RESULTADO DE UN CAMPEONATO



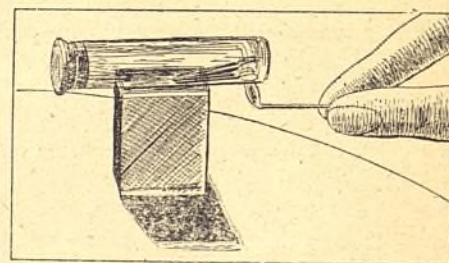
—Según la radiografía, usted se ha comido un alfil, seis torres y tres peones más que el señor...

## UN ARMA SECRETA

Con estos dos artículos: cerillas y su caja, y un tubo de comprimidos cualquiera, puede fabricarse en quince segundos una portentosa arma mortífera para... pasar otros quince segundos de comentarios con sus amigos.



Vea el procedimiento, y cópielo exactamente. Y si enfrente coloca un blanco cualquiera, puede jugarse el café en la seguridad... de que nunca será Guillermo Tell. A lo más, un buen apuntador de verbena, ¡¡y ya va usted que arde!!



## AJEDREZ

### SOLUCIONES DE LOS PROBLEMAS PUBLICADOS EN EL NÚMERO 3

**Problema núm. 8.**—Jugada clave: 1. D1CR. Si 1.... P×P; 2. P4AR mate. Si 1.... R×T; 2. D1TD mate. Si 1.... C juega; 2. C×P mate. Si 1.... P×T; 2. D×C mate; y si 1.... T×P; 2. T4R mate.

**Problema núm. 9.** (Este problema, uniéndolo al anterior, pertenecen al tema "plagio o imitación", aunque pudiera ser involuntaria.)—Jugada clave: 1. D1CD. Si 1.... P×P; 2. P4AD mate. Si 1.... R×T; 2. D1TR mate. Si 1.... C juega; 2. C×P mate. Si 1.... T×P; 2. T5R mate.

**Final núm. 7.**—Solución: 1. C7D, A3D; 2. P8A = D, A×D; 3. C5R, D1C; 4. A4A, D2T; 5. A3D, D3T; 6. A2R+, R5T; 7. C3A+, R4T; 8. C5R+ y tablas.

**Final núm. 8.**—Solución: 1. T1—1CR, A×T; 2. T×C+, T×T y ahogado.

**Final núm. 9.**—Solución: 1. T8R, A6T; 2. R6C, A6A; 3. T2R+, R6C; 4. T3R, A8AR; 5. A5T, R2A ó 4A; 6. T×A+ y ganan.



# "Carnaval de Venecia"

CEDACEROS, 3

Ficheros y Barajas para  
BRIDGE y POKER

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

Artículos de regalo para  
señora y caballero. Camisería

SERVIMOS PEDIDOS A PROVINCIAS

## SOLUCIONES

### AL NUMERO 3 PAPIROTADAS

1

1.º LAGUNA. Se  
quitan tres letras. LAG.  
y queda UNA.

2.º El proyectil caerá  
más a Poniente, por la  
rotación de la tierra.

3.º 10 de 0,05, 5 de  
0,10 y 4 de una peseta.

4.º 99 carteras.

5.º Porque al frotar,  
por el rozamiento se pro-  
duce calor, y se enciende  
cuando la temperatura ob-  
tenida es superior al pun-  
to de inflamación.

2

1.º Don Quijote.  
2.º Huella de luz.

3.º La Casa de la  
Troya.  
4.º El Escándalo.

3

¿QUIEN Y CUANDO  
DIJO...?

1.º "DECIAMOS  
AYER".—Primeras pala-  
bras pronunciadas por  
FRAY LUIS DE LEON,  
al reanudar sus clases  
después de haber estado  
procesado por la Inquisi-  
ción durante cinco años,  
proceso del que salió ab-  
suelto.

2.º "MANOS  
BLANCAS NO OFEN-  
DEN, SEÑORA".—Ta-  
deo Caomarde, ministro  
de Fernando VII, respon-

dió con esta frase a la In-  
fanta Doña Luisa Carlo-  
ta, al ser abofeteada por  
ella.

3.º "LA SUERTE  
ESTA ECHADA".—Di-  
cha por Julio César quan-  
do atravesó el Rubicón al  
frente de sus soldados,  
enfrentándose con este  
acto al Senado.

4.º "LUZ, MAS  
LUZ".—Últimas pala-  
bras de Juan Wolfgang  
Goethe.

5.º "TODO SE HA  
PERDIDO MENOS EL  
HONOR Y LA VIDA.  
QUE SE HA SALVA-  
DO".—Francisco I de

Francia a su madre, des-  
de la Torre de los Lujanes,  
al comunicarle la de-  
rrota de la batalla de  
Pavia.

4

DOS DIAS

5

1.º 5 letras.  
2.º 205 m.2  
3.º 20.000 litros.  
4.º 180 gramos.  
5.º 38 veces  
6.º Si; generalmente  
se trata de deficientes he-  
páticos.  
7.º 3/4.  
8.º Cuando estornu-  
áis, vuestro corazón se  
paraliza.

6

NOVELA ROSA

SANTA CRUZ DE  
TENERIFE

8

Wá gner - Carretero.  
Bacon - Tocino. Gorki-  
a margo. Hüß - oca.  
Byrd - pájaro. Puchkin-  
cañón. Smetana - nata  
fresca. Niglingale - rui-  
señor. Del sarto - sastre.  
Liszt - harina. Pope - pa-  
pa. Frichte - pino. Tchai  
Kouski - cría de la ga-  
viota. Lao Tsen - hijo de  
un viejo amigo. Drinkwa-  
ter - bebe agua. Borodine  
- barba. Médici - mé-  
dicos. Longfellow - largui-  
rucho. Baker - panadero.  
Goldsmith - orfebre. Ca-  
sanova - casa nueva. Fir-  
dusi - paraíso. Gladsto-  
ne - piedra alegre.

9

SOLUCION AL  
AGROSTICO

1.º Velar.—2.º Eros.—  
3.º Loa.—4.º As.—5.º R.

10

No hay dos sin tres.

11

TERNERA.  
TERNURA.  
TORNERO (D)

12

SOLUCION A LA  
CHARADA  
Calomelanos.

13

SOLUCION A LA  
ECUACION CIFRADA

37 + 8 = 45

9 + 4 = 13

28 + 4 = 32

14

SOLUCION A BUSCAR  
TRES NUMEROS

4, 6 y 2.

4 + 6 + 2 = 12 = 4 x 3

4 x 6 x 2 = 48 = 4 x 12

15

Empezó con 3,50 pe-  
setas.

16

SOLUCION

MNUOJSTL

HIUTRSSM

IJOAEOKR

DLAHEUPM

RYRUILZM

LYEODTUJ

INNADITI

PETUETT

Leyendo de arriba a abajo  
las columnas de ocho le-  
tras.

17

SOLUCION AL PRO-  
BLEMA DE EDADES  
23 y 49 años.

18

1.º Jorge Sand y  
Chopin.

2.º Federico y la Ar-  
lesiana, según la novela  
de A. Daudet.

3.º Romeo y Julieta.

4.º Carmen y José.

5.º Archiduque Rodol-  
fo y Maria Vetsera.

6.º Dante y Beatriz.

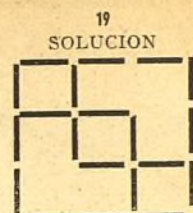
7.º Petrarca y Laura  
de Naves.

8.º Isabel y Diego.

Solución al problema núm. 5 de bridge

	S.	O.	N.	E.
1	A ♠	3 ♠	5 ♥	6 ♠
2	3 ♦	3 ♥	Q ♥	8 ♥
3	6 ♣	4 ♥	10 ♥	9 ♥
4	7 ♦	3 ♣	2 ♦	5 ♦
5	K ♠	4 ♣	6 ♥	(1)

(1) Este puede  
jugar el 2 de ♣  
o el 9 de ♦  
dejando un  
palo sin de-  
fender, por lo  
que Norte-Sur  
harán todas  
las bazas



Quitadas cuatro cerillas,  
quedan tres cuadrados pe-  
queños encerrados dentro  
de otro grande, o sean,  
en total, cuatro cuadrados.  
Esto puede hacerse de va-  
rias maneras. Lo que no  
se puede hacer es dejar,  
como parece lo más natu-  
ral, cuatro cuadrados pe-  
queños, porque entonces  
habría cinco.

20

SOLUCION A UNA  
FRASE CON UN  
ERROR

Los caballos fueron im-  
portados a Méjico por los  
españoles; luego no po-  
dían ir los indios a ca-  
ballo.

El mate de Legal

(Viene de la pág. 8.)

Legal, para rei-  
vindicar su reputa-  
ción, introdujo una  
variante que da nue-  
va vida al mate. En  
lugar de jugar inme-  
diatamente 5. CxPR,  
sugiere 5. P3TR, y  
si el A negro se re-  
tira a 4T, entonces,  
6. CxPR, con me-  
jor situación, porque  
si 6... AxD, sigue  
la misma combina-  
ción de mate, y si  
6... CxC; 7. DxA,  
CxA; 8. D5CD+.  
seguido de 9. DxC.  
con ganancia de  
peón. De esta for-  
ma, el prestigio de  
Legal resucitó con  
nuevos resplandores.



# CUPON

## CONSULTORIO

### AL NUMERO 4

#### SOLUCION AL 33-C

Ninguna. Porque el Emperador de la India es el Rey de Inglaterra, que no tiene permitida la entrada en la Cámara de los Comunes.

#### SOLUCION AL 34-C

6 metros.

#### SOLUCION A 35-C

La cerilla.

### 36 - B

Soluciones a "¿Qué os evocan estos lugares?"

1.º Martín Lutero, que nació y murió en dicha ciudad.

2.º La rendición de las tropas confederadas al mando del general Lee, ante el general Grant, el 18 de abril de 1868, dando así fin a la guerra de Secesión norteamericana.

3.º Monasterio de la provincia de Cáceres, donde pasó sus últimos días el Emperador Carlos V.

4.º El asesinato en 1919 de la familia imperial rusa.

5.º El conquistador Francisco Pizarro, nació hacia 1475 en esa ciudad.

#### SOLUCION AL 37-C

- 1.º Felipe II
- 2.º Rasputin.
- 3.º Enrique VIII de Inglaterra.
- 4.º Don Pelayo.

#### SOLUCION AL 38-C

- A. Estaño
- B. Plomo.
- C. Hierro.
- D. Mercurio
- E. Aluminio

# CUPON

## BRIDGE

### SOLUCION AL 39-B

1.º Felipe II al enterarse del desastre de la Armada Invencible.

2.º Conocida es la magnanimidad de Tito Flavio, hasta el punto de que cuando transcurrieron veinticuatro horas sin haber podido ayudar a nadie, consideraba el día perdido.

3.º Palabras con las que José de Palafox contestó a la solicitud de rendición de Zaragoza al mariscal Monecy en ocasión del segundo sitio de Zaragoza.

4.º Ricardo III de Inglaterra en la batalla de Bosworth contra Enrique Tudor, conde de Richmond, al verse rodeado de enemigos clamó desesperado por un caballo que le permitiera huir.

5.º Luis XIV. "casi" esperó cierto día a un ministro que se retrasaba.

### SOLUCION AL 40-B

Veranear.

### SOLUCION AL 41-C

Pidieron prestada una vaca a un vecino, con lo cual ya contaban con 20 vacas. El mayor se adjudicó la mitad, 10 vacas.

El segundo la cuarta parte, 5. El tercero la quinta parte, 4 vacas. Lo que hace un total de 19 vacas. Y, el vecino, complaciente, se apresuró a recuperar su vaca.

### SOLUCION AL 42-C

Pedro, Ingeniero.  
Juan, Médico.  
Antonio, Abogado.

### SOLUCION AL 43-C

- A. La Africana.
- B. Aida.
- C. Barbero de Sevilla.
- D. La Bohème.
- E. Tosca.

### SOLUCION AL 44-B

C O L A  
L O L A  
L O N A  
L U N A

# A U N A A S N A A S T A

## ¿QUE NOVELAS RE CONOCE EN ESTOS ARGUMENTOS EXTRACTALES?

### Solución.

1. Rebeca.—2. La Hada.—3. Pepita Jiménez

### PARA EL PADRE

### Solución.

1. Suez.—2. Victor Hugo.—3. Islandia.—4. Costa Rica.—5. Para incendiar unas naves.—6. Son las crías de las anguilas.—7. 1853.—8. Mary Andersen.

### PARA LA MADRE

### Solución.

1. Otro diamante.—2. Irlanda.—3. 300 veces.—4. Greta Garbo.—5. La diabetes.—6. El Nylon.—7. La mujer de Enrique IV se llamaba María de Médicis.—8. Una tela de Filipinas.

### PARA LA HIJA

### Solución.

1. El avestruz.—2. Afeitadas.—3. Amelia Earhart.—4. Jamás de espaldas.—5. Nunca.—6. Pianistas.—7. Cleopatra.—8. Tres por cuatro.

### PARA EL HIJO

### Solución.

1. Tres minutos.—2. Cl. William F. Cody.—3. Australia.—4. Alemana.—5. En la escalera.—6. En agosto.—7. El Estrecho de Behring.—8. Cedric Harwick.

## LA GEOGRAFIA CAMUFLADA (Soluciones)

- 1.º (Grabado) Africa.



América del N. y América del Sur.

- 2.º Panamá.
- 3.º Un eclipse de sol.
- 4.º Diómedes.

# FOTOCRIMEN

Cobb encontró los siguientes indicios:

1.º El reloj sobre el trampolín. Si Myrna lo hubiera puesto allí se habría tenido que caer al lanzarse Myrna a la piscina.

2.º Sus sandalias. Si las hubiera colocado al borde de la piscina habría visto que estaba vacía. No podía tratarse de un accidente. El hecho de que la piscina hubiese sido vaciada hacia poco le convenció de que se trataba de un crimen.

### Solución al crucigrama n.º 15

#### HORIZONTALES

- 1: Coma, Cava.—2: Adito, Norab.—3: Res. Ocotil, RR.—4: Aces. No. Opio.—5: Capitulación.—6: O. Aga. Eras, C.—7: L. Taba, Ara, A.—8: Amabilidades.—9: Dura, Ic. Sane.—10: As. Lesage, En.—11: Amenazalos.—12: Sarasa.

### Solución al crucigrama n.º 16

#### HORIZONTALES

- 1: Mala. Apap.—2: La son. Tapar.—3: Agota. Rásela.—4: Dom. Las. Non.—5: Osos, O. Rasa.—6: Dominad.—7: Agar. P. Pipa.—8: Bar. Can. Sed.—9: Esaralacica.—10: Lelos. Temen.—11: Sana. Asas.

### Solución al crucigrama n.º 17

#### HORIZONTALES

- 1: Cepas. Pocas.—2: Oro. C. Seda.—3: Pe. Acato. Al.—4: Aso. Aro. Une.—5: S. Jamonas. N.—6: Pela. Inés.—7: C. Radical. C.—8: Osa. Acá. Oro.—9: Lo. Uso. se. Es.—10: Atan. N. Cazo.—11: Sanas. Losas.

### Solución al crucigrama n.º 18

#### HORIZONTALES

- 1: Películas.—2: P. Secará. E.—3: Es. Topa. En.—4: Letona. A. Ana.—5: Icono. Edad.—6: Capa. Ameno.—7: Ura. Emisor.—8: La. Ades. Sé.—9: A. Enanos. S.—10: Senadores.

# CUPON AJEDREZ

## Soluciones a «¿Sabría usted a qué preguntas corresponden esles respuestas?»

1. ¿Cuál es la velocidad de la luz y del sonido?

2. ¿Cuáles son la primera y última letra del alfabeto griego que simbolizan el principio y el fin de todas las cosas?

3. ¿A qué temperatura hierve el agua en las escalas Fahrenheit, Centígrado y Reamur?

4. ¿Cómo se denominan en el juego de la ruleta los números del 1 al 17 y del 18 al 36?

5. ¿Cuál es el apellido de Miguel Angel?

6. ¿Dónde nació y pasó su infancia Edison?

7. ¿Cuándo y dónde murió Cervantes?

8. ¿Qué generales romanos mandaban las tropas que atacaron Numancia?

9. ¿De qué alcación está hecho el metro patrón que se conserva en París?

10. ¿Con qué se hace el hidromiel?

11. ¿Qué altura tiene el pico de La Velea de Sierra Nevada?

12. ¿Cuál era el verdadero nombre del torero Frasuelo?

## SOLUCION A LOS PROBLEMAS DE LA PARTIDA CARLOS XII-GROTHMISE

Diagrama 2. Mate en 3. Clave 1. T×P, y si 1.º, A×T; 2. C3A, seguido de 3. P4C+. En otro caso: 2. T3T+, etc.

Diagrama 3. Mate en 4. Clave 1. P×P, A×P; 2. T×A y mate a la siguiente. Variante Costa. Si 1.º, A6R; 2. T4C, A4C; 3. T4T+, A×T; P4C+.

Diagrama 4. Mate en 5. Clave 1. T7R, A3C; 2. T1R, A1D; 3. T1TR+, A5T; 4. T2T!, P×T; 5. P4C+.

# AVISO IMPORTANTE

Las soluciones de la «Baldosa Fatal» y los «Crucigramas» deberán enviarse en tinta sobre los diagramas respectivos, los cuales servirán como cupón para el concurso.



*Cuando no es cosa de juego*  
**PUEDE VER ESTE SEMANA**  
**LAS MEJORES COMPAÑIAS**  
*en*

**COMEDIA**

Próxima presentación  
 de la Compañía de  
 Comedias de

Mary Carrillo  
 y  
 Mariano Asquerino  
 con la obra de

**JACINTO BENAVENTE**  
**NIEVE EN MAYO**

**ESPAÑOL**

**OTELLO**

por

José María Seoane  
 Mercedes Prendes  
 Alfonso Muñoz

**INFANTA ISABEL**

**MARCELINA**

por

Isabelita Garcés

**MARAVILLAS**

**UNA MUJER IMPOSIBLE**

por

Eulalia Zuazo  
 y  
 Eduardo Gómez (Gometes)

**REINA VICTORIA**

**LA ESCALA ROTA**

de

LUCA DE TENA

por

**TINA Y FERNANDO**

**ZARZUELA**

**UN MINUTO Y  
 TODA LA VIDA**

de

FELIPE SASSONE

por

Manuel González  
 Carmen Carbonell  
 y  
 Antonio Vico



MUEBLES FINOS,  
 BONITOS Y BARATOS

**L. FERNANDEZ BRAVO**

ALBERTO AGUILERA, NUM. 7

TELEFONOS 42191 Y 35035

**MADRID**

¿ES usted comerciante,  
 industrial, cosechero,  
 fabricante...?



**¡No lo piense más!**

Si quiere aumen-  
 tar sus ventas  
 anúnciese en  
 DON PAPIRO  
 y verá cómo le  
 "llueven los"  
 clientes

**LLAME**

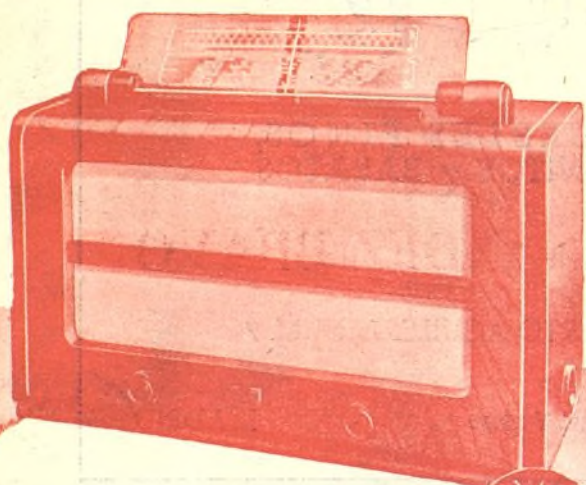
al teléfono de nuestra Sec-  
 ción de Publicidad: 24339

Talleres Gráficos EDITORIAL MAGISTERIO ESPAÑOL.-Quevedo 5. MADRID

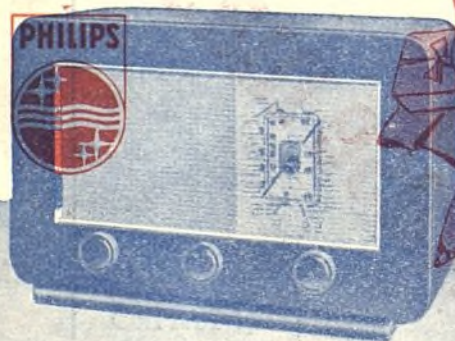
Ayuntamiento de Madrid



# La Voz del Eter



Modelo que destaca entre todos los conocidos por la extraordinaria calidad de reproducción en toda la gama de frecuencias.



El pequeño receptor, dentro de sus limitadas dimensiones, condensa las principales características de los grandes.

## El Pequeño Titán

NUOVA  
FILMS S.A.

Ha comenzado el rodaje de su primera Superproducción

Espronceda

con

Amparito Rivelles y Armando Calvo

Dirección:

Fernán

Señal de Producción:

Alberto Alvarez Cienfuegos

Operador:

Cecilio Paniagua

Dialogos: E. Marquina. Concha Catala.  
Musica: Parada. Ana M<sup>a</sup> Campoy.  
Decorados: S. E. S. E. Oliver Cobena.  
Sonido: A. R. vices. Pilar Soler.  
Maquillaje: Sanchez. Conchita Tapia.  
Montaje: Martinez. M<sup>a</sup> Dolores Pradera.  
Secretaria: Lucia Martin. Josefina de la Torre.  
Ayudante Dir.: Sagazeta. Carmela Montes.  
id. Prod.: Castedo. Elena Salvador.  
Regidor: Montoya. Jesus Cordesillas.  
Foto-Fija: Pacheco. Jose M<sup>a</sup> Roderio.  
Alta Costura: Monic. Nicolas Perchicot.  
Vestuario: Cornejo. Tullio Rey de las Heras.  
Estudios: F. Fernan Gomez.  
Roptence S. A. Manuel Arbo.  
Manolo Paris.  
F. Delgado Tena.  
Joquin Burgos.  
Carlos Agosti.  
Enrique Herreros.  
M. del Pozo.  
T. Villazante.

Ayuntamiento de Madrid