

EL AJEDREZ CRUJICO

Los teóricos italianos

Hay la ha tocado el turno a los maestros Lasker y Marshall pasar por la calajana crítica de nuestros periódicos.

La partida que a continuación publicamos (se juega en) el "Torneo Internacional de Memphis" (1907).

DEFENSA FRANCESA

Biancas	Negras
E Lasker	Marshall
1 P4R	P4R
2 P4D	P4D
3 CBAD	CBAR
4 A3D	P4AD
5 CBAR	CBAD
6 ABE	F×F7
7 CRB	A3D
8 O-O	P4T
9 C×P	P3TR
10 P3AR	P×P
11 A×P	A×P×P

Negras



Biancas

May bien hubiera objetado alguna adición que creyese que "tal" sacrificio quedaba compensado con el stago, pero nosotros solo creemos que fue un "overingite" pues Marshall creyó recuperar la pieza con 18A7.

Después de esta entrega el juego así para Lasker, pero continúe así

12 R×A	P4TR
13 A4AR	C6C+
14 R1C	P4TR
15 ABE	T1CR
16 A×C	P×C
17 GR	C6D

Negras



Biancas

18 D×P???

(Magnífico sector Lasker...)

Nosotros habríamos jugado: 18 C6D6+ y 19 T×P+ o sino 18 18 C6D6+ y 19 T×P+.

ART TOR.

En la conocida obra *The Chess Player's Manual*, por G. H. D. Gossip, edición de 1885, figura como problema número 4, es tres jugadas, el ataque de los Sees, Jan. Pierre y Victor Corlias, que el mismo Gossip califica de solitario.

Negras



Biancas

Gossip presenta la solución que es, original, elegante y bastante difícil.

Biancas	Negras
1 D4T	R×T
2 D6A+	R×D
3 ABE+	

VARIANTE

Biancas	Negras
1 D4T	A×T
2 D6E+	R×T
3 F8A+	

No se necesita, sin embargo, de tanto número de combinaciones para dar el mate, por lo que hay no solo en tres jugadas difíciles, sino también en dos muy sencillas.

DEMOSTRACION

Biancas	Negras
1 T6AD	F×A
2 F7A++	

VARIANTE

Biancas	Negras
1 T6AD	A×T
2 D×A6++	

VARIANTE

Biancas	Negras
1 T6AD	ABR
2 D×A6D	

A. C. VAQUERO

SIGLOS XVI—XVII

Los grandes jugadores que craron la edad de oro del Ajedrez en Italia, fueron seguidos por célebres teóricos que supieron ordenar y completar los trabajos y descubrimientos de sus antecesoros. Lo que particularmente caracteriza estos teóricos, es la preferencia marcada por los problemas, entonces usualmente generalizados y estimados, y sobre todo la preferencia que debían a los marciales en sus ataques, estratagemas, y a las combinaciones brillantes, etc., etc.

Casi siempre dejaban las jugadas sencillas y solitas para tener las atajques y sorpresas, y muy a menudo se ve hacer por un lado un movimiento solido, para que por el otro, de repente resultara una combinación atajquera o un engañe del que resulte algo brillante o inesperado. Observamos al mismo tiempo la falta absoluta de principios generales y también de las notas y observaciones, las combinaciones no se presentaban sino por movimientos, que el lector debe creer las mejores por ambas partes. Las obras de esos primeros teóricos contienen en otros materiales útiles para la historia de las aperturas de partida, pero las combinaciones sobre este tópico, a las indicaciones generales, sin entrar en mayores detalles.

Maestro Giovanni Della Massa.—En el origen "cronológico" Giovanni es el primer teórico; su *Libro del Juego* habla de los movimientos de juego y de los movimientos de juego de como se juega el Ajedrez, fue impreso en Venia, en 1597; actualmente es muy difícil encontrarlo. Aunque fuerte jugador, Giovanni era poco conocido en Italia, pero Carrera que reunió con gran cuidado todos los datos relativos a los jugadores de su época, no hace mención de este; su reputación en el resto de Europa solo data de 1817, cuando Barrot publicó en inglés una traducción de su obra: *The works of Giovanni del Giustino* Solosco de libro de Giustino contiene las aperturas juego piano, apertura de los dos caballos del rey, defensa de Lopez y la salida del caballo del rey (2—P4D) que el autor de aprobada, partidas de los cuatro ca hallos, el gambito de la dama, el gambito del rey; y a más varias partidas con ventaja, none problemas y un ejemplo de la marcha del caballo. Los gambitos están tratados con más cuidado que las partidas usuales, se ve que el autor las prefería, pero sobre todo, las que son sumergidas e instructivas son los partidas con ventaja. Estas son muy raras: P4R y salida, un peón en cambio de la salida, el CD por la salida o por un peón y salida etc. Casi siempre gana el que ganó la ventaja, pues el objeto del autor es de enseñar los movimientos más convenientes. En el comienzo de las partidas, a más de un cuerpo especial que Giustino parece preferir y el cuerpo normal, se encuentra también el salto aislado del rey (R4CR). Los problemas están tomados algunos cambios significativos de las relaciones en anteriores, principalmente de la de Perlerio, y conservan por consiguiente las particularidades de la época; uno solo, el que repetimos más ade-

to, parece haber sido compuesto por el autor. La marcha de los caballos no está indicada sino sobre la mitad del tablero, pero puede ser reproducida de un modo igual sobre la otra mitad.

PARTIDAS

N 1

1 P4R	P4R
2 CBAR	CBAD
3 A4AD	CBAR
4 C6CR	P4D
5 P×P	C×P
6 C×PA	R×C
7 D4AR	R3R
8 CBAD	CBDR
9 O-O	P4AD
10 T1R	D4AD
11 P4D	C6CR
12 P×P	A3D
13 C×C	P×C
14 D×P	R4R

15 R1A, 15 D4R++
16 A6CR R3R
17 D7A

Es bueno observar que al comenzar las Blancas, no puso la T en 1B, pues no tendría allí, ningún valor.

N 2

1 P4R	P4R
2 P4R	P×P
3 A4AD	D5T+
4 R1A	A4A
5 P4D	A3R
6 CBAR	D5C
7 A×P+	R1A
8 P3TR	D6C
9 CBAD	R×A
10 CR	

Y gana las Negras.

Negras



Biancas

Mate en cinco jugadas; juega con un peón y mate con el otro.

SOLUCION

1 T4E	BT	OT	Obligada
2 CRT+			
3 U7A+			
4 F4C+			
5 F8C++			

La posición indicada está tomada del libro de Barrot, *van der Linde (o su Geschichte und Litteratur* 1, p. 246, núm. 370), que lo da como de Giustino, citando el Rey blanco en 4R y agrega un A blanco en 2AD.

(Continúa)

ra para demostrarle no será exactamente fácil, a más, que desde ya lo va sentir victoriosa en el primer y sentir de la lanterna magna de sus ideas ajedrecistas.

Por que causas tales, sea apropiada, ligera y conveniente al mayor desenvolvimiento y progreso del Ajedrez entre nosotros, tarde en cristalizarse y sea trazar de los límites y de la vida antigua en que la han mantenido esos acoplamientos leales de la frontera de cincuenta años atrás...?

Primero, en nuestras filas han avanzado siempre los apáticos y los indolentes a los entusiasmos del deber deportivo que mira al horizonte amplio y lejano de las bellas conquistas del más noble arte que el de la inteligencia patriótica y libertaria, que vive más resaca entre los ligeros y que vivirá mejor volado con el viento de los cielos y la Agilita.

No sé si ahora ha sido posible, en la actual ni más solida de nuestras personas, ablandarse y pliegarse de jugadores que los han acompañado en distintas épocas y circunstancias.

A pesar de los indolentes y de los jugadores ociosos y dispuestos como billones errantes y desorientados que hacen del magisterio el mismo que en la taca, el mismo y acción.—cremos que los convencidos del error de esos tales ajedrecistas, en sus agrupaciones propias y sea buena forma en qué de nuestra autonomía de las familias a sus respectivos mundos que a quienes hacen el sol de las cumbres avaras.— la mejor de las locuras y el más bello de los ejemplos!

Muy pocas teorías que ser y hay levadas y con la voluntad muy fuerte, el más nuestro gusto y acción se traen las palabras ocultas de su invalidez pacífica y monista.

Sabemos que se arguye a cada rato en nuestras trincheras y flora de ellas, como argumento formidable sin levante, que la esencia de jugadores ricos y de desahogados nuestros pecunia, sea el mayor escudo en oposición al tirante de este simpático y guerrillero ideal!

Desde ahora al carácter y la buena voluntad, desde se alistan una perseverancia inteligente y entusiasta y corazon que quisiera de estas la forma, siempre fuese parcial, de los pedregrosos juegos de amor.— aquel apacible y terrible argumento del *argent fut la guerre...* se reflicta a paraiso!

Donde hay talis actualista, hay fuerza económica, y todo estriba en contrarrestar todo sus beneficios y vivir al ideal que se desea. Aunque haya contemporáneo de los límites vacíos, pero con las cabezas y corazon los líneas de nobles actividades y entusiasmos, la posibilidad que se le bastara por el estirar de todos, sea si, que llegara a ser formidable y estimuladora para el porvenir ajedrecista nacional!

Aunque haya otros que pudieran aconsejar otra de nuestra quejales aspiraciones, la de que llegue a estar la digna "Federación Ajedrecista Uruguaya", por medio de la *formación del Tercer Ajedrecista*—con los fondos y no los para que llegamos a la autonomía deportiva que se impone y que no puede ni discurrir, por ser algo que se ha impuesto ya victorioso en los tales países donde se juega con amor al Ajedrez, es de los que se han querido artículos del Tablero.

En su próximo artículo, (complemento del presente, escribiré algunos sobre otra de nuestra quejales aspiraciones, la de que llegue a estar la digna "Federación Ajedrecista Uruguaya", por medio de la *formación del Tercer Ajedrecista*—con los fondos y no los para que llegamos a la autonomía deportiva que se impone y que no puede ni discurrir, por ser algo que se ha impuesto ya victorioso en los tales países donde se juega con amor al Ajedrez, es de los que se han querido artículos del Tablero.

J. E. LOZAN.

¡ADELANTE!
Juventud Ajedrecista



José Montalván

AJEDREZ DOBLE

Los jugadores se sentaban frente uno de otro, en el supuesto de combatir el ataque contra los adversarios de la derecha e izquierda. Como ellos no tenían sentidos para comunicarse sus planes excepto de viva voz en presencia de los contrarios a acordados con los pios por debajo de la mesa lo que no era suficientemente expedito, el juego se resolvía por sí mismo como resultado de una serie de aproximaciones y propósitos concertados. Mi hermano y yo experimentamos por acudir a los

compañeros, y cada uno tomó dos juegos como en el "Boulevard Whist". Esto fue un gran progreso, como que se aseguró unidad de acción entre los juegos aliados. Pero pronto notamos que el segundo jugador difícilmente ganaba, siendo el ataque más fácil que la defensa, y que el primer jugador tenía frecuentemente que hacer tablas el juego por la imposibilidad de conservar sus peones. Abandonamos estos trabajos por algunos años, hasta que la idea saji-

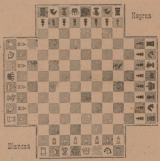
rio por sí misma de ordenar las fuerzas aliadas sobre los lados inmediatos. Esta simple innovación revolucionó el juego y el "Ajedrez Doble" fué el resultado.

Esto se juega por dos jugadores sobre un tablero con las agregaciones e respectivas como se ve en el diagrama que va más adelante. Cada jugador tiene dos juegos. Para prevenir toda confusión es mejor tener un juego de peones de madera y otro de marfil. Las peones se colocan como en el Ajedrez común, excepto que, sin cuidarse de color, las blancas deben colocarse siempre sobre el lado derecho de los Reyes. En consideración a ser mayor el tamaño del tablero, el privilegio conferido hasta aquí al peón, se extiende al Caballo de la Dama, el que podrá empezar sus movimientos

con uno que consiste en dos saltos ordinarios de Caballos. (Por supuesto que la casilla libre la cual para en primer salto debe estar vacante; no puede hacer una captura y pasar adelante, ni dar un salto doble sin marcar el primero.) Debe asegurarse a sus lectores, que estas pequeñas variaciones, como algunos los creerán, no son adoptadas con el objeto del cambio, pues la práctica prueba que son muy útiles para simplificar bien.

El tablero se coloca diagonalmente entre los dos jugadores, y para uniformar su posición, baste siempre que las dos casillas blancas del rincón estén al frente de los jugadores y que el juego de madera esté a la derecha de los jugadores, de este modo, véase el diagrama que publicamos a continuación:

DIAGRAMA
Negras



Blancas

1º. El primer jugador empieza con un movimiento simple, haciendo una jugada con cualquiera de los dos juegos. El segundo jugador contesta con un movimiento «doble», haciendo una jugada de cada juego—la cual no perjudica al primero.—El primer jugador responde con un movimiento igualmente «doble», y la partida prosigue con movimientos dobles en cada lado hasta que se da mate a un Rey.

2º. Cuando un Rey está en jaque y no puede librarse de él por el movimiento doble, está en parte temerariamente, y tanto él como todas sus piezas quedan paralizadas, y no podrán moverse jamás, aunque sus peones podrán ser tomados libremente.

3º. Durante el tiempo que dure el mate, el jugador del Rey muerto tiene solamente un movimiento simple con su otro

juego. Pero puede mover su juego muerto siempre que haciendo pueda destruir el jaque.

4º. Una pieza como un Rey muerto se libra del jaque, y todos los sucesos recientes ocurren inmediatamente en libertad de acción y juegas y jaques como antes.

5º. La partida se gana cuando ambos Reyes del adversario están muertos.

6º. Si un Rey es ahogado, el juego es tablas.

En todo lo demás se observarán las reglas generales del Ajedrez común (Los peones pueden moverse solamente sobre la última hilera del lado opuesto a su posición primitiva).

Este es el juego que si yo no me engaño resultará tan superior en atractivo al Ajedrez común, como lo es éste al de Damas. El choque y brillantez del juego, la precipitación en las acciones, la tremenda fuerza de

Estudios sobre Aperturas

2. GAMBITO EVANS acusado

I

4 P4D	ABC
5 P4T0 (A)	P4T0
6 P3A	C3A
7 D30	0-0
8 P3D	P3D
9 P3T	A3T
10 A3C	D3E
11 0-0	C1D

Igualdad.

VARIANTE A

5 P3C
Hay un sa reputa tan buena como P4T0.

5... CAT

6 A3R

4... A3R
La jugada CxP origina, juegos difíciles que suelen resultar en perjuicio de las Blancas.

4... P4E
7 P3D
8 PxP
9 AxD
10 A3R

Negra +

II

4 P4C	P4D
5 P-P	CxP
6 A3T	

Uso, además, CxP y 0-0 que admiten en el último resultado las mejor posición a las Blancas

6... D3D	
7 C3A	CxP-
8 DxC	AxA
9 C3D	D4A
10 DxA	DxC
11 A3C+	

Blancas +

(Del Manual de Ajedrez, Polakoff y Lissacs).

En el próximo número publicaremos el estudio de la DEFENSA de LOS DOS CABALLOS.

Ruy Lopez de Segura

Ruy Lopez era sacerdote español de Tudra, ciudad de Madrid, en España. En su obra no se ocupó más que de partidas, distinguiéndose así de los demás escritores que le hablan precedido, que se ocupaban más que de problemas; solo es una consecuencia natural de la misma regla, que hicieron más interesantes las partidas y por consiguiente dignas de ser conservadas. Como Lopez no se limitó a dar solamente los movimientos de la partida, como lo hace el manuscrito de Göttingue, Laxena y Damasco, sino que trata de explicarlos, aun los de las blancas, lo ha un fundador de la teoría ajedrecista.

Se abre hoy publicada en Alcalá, ciudad próxima a Madrid, en 1561, bajo el título: "Libro de la invención liberal y arte del juego de Ajedrez". Primero hizo una traducción en italiano, agregando algunas partidas, pero su trabajo no fue impreso otra traducción italiana por Tarras, su impresión en Venecia el año 1584, es de esta última que Ombres Solenas, publicó su obra en 1616. La primera traducción francesa se editó en París, en 1616 y ha sido reimpressa varias veces.

El libro de Ruy Lopez, contiene,

invención y experiencia del juego, con capitulos de escrito algunas de las principales a Juegos de Cavallos, reglas, aperturas y partidas criticas de los movimientos de Damasco y partidas con ventaja. El nombre de Lopez se dio a la apertura 1 P4R-P4R, 2 C3AR-C3AD, 3 A3CD, pero esta apertura no es de un inventor, por que ella se encuentra en el manuscrito de Göttingue y en Laxena subsiguientemente llamado Göttinge de Damasco la apertura 1 P4R-P4R, 2 C3AR-P3AR, 3 CxP-PxC, el que se encuentra igualmente en las dos obras citadas, obra desconocidas para Lopez.

El nombre de Gambito viene de ciertos usos de los jugadores. Pone a que la defensa de las Negras 2... C3AD después del P4R, P4R, 3 C3AR es mala y trata de probarlo, recomendando como mejor la defensa 2... P3D lo que debe llevar su nombre y no el de Filidor. El ataque 1 P4R-P4R, 2 P3AD era de un inventor y según vas de Lillo, debería también llevar su nombre. En fin, su principal mérito es la fundación de la teoría del Gambito del Rey.

Lopez es era un fuerte jugador pero como lo prueban sus cartas, tenía un verdadero talento analítico. Anónimo, explica el caso del C, algu-

nas veces pasando por encima de otras piezas y puede de la primera línea a la segunda. En general sigue la regla española—con el poder de tomar al paso—pero en algunas cartas dice que si se juega al uso de Italia, es necesario adoptar otro movimiento. En pocas ocasiones que las dos reglas caigan simultáneamente; la primera en uso en España y en otros países, la segunda en Italia solamente. Lopez no se ocupó de problemas, ni de líneas de partida, en verdad que solo entretiene tiempos, estas líneas, considerados antes como problema, han venido a ocupar su lugar en la teoría ajedrecista.

Al terminar se libre, el autor analiza las partidas de Damasco con bastante acritud, empleando en sus expresiones: "La inaderencia de Damasco, se falta de memoria, etc., al parecer Lopez estaba enojado de Damasco, cuyo libro es esta época era muy conocido en Italia En fin, en el último capítulo, explica con satisfacción con ventaja, consideraciones con las diferentes métodos, tranzas y modas a explicar para destruir la ventaja dada. Como en ese tiempos se jugaba gran cantidad de dinero, las partidas con ventaja algunas gran importancia y los autores mucha paciencia y sagacidad para estudiarlas y analizarlas.

Partida n. 40

RUY LOPEZ

Blancas	Negras
Milán	Nápoles
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 A3CD	C3AR
4 0-0	A3R

Defensa Italiana, debían jugar: CxP

5 P4D	A3E
6 T1E	C3D
7 A3C	P3CA
8 T1E	C3D
9 C3AD	C3D

Y así que las Blancas continúan por CxP a por PxC, las jugas son iguales, según los métodos modernos.

Error todavía mayor se entra en una variante de E. L. Paulsen que E. Zukertort la resquebraja con los movimientos del texto. Habiera sido mejor mala continuación así:

6 P4D	P4D
7 CxP	PxC
8 A3C	A3D
9 A3C	P3CA

19 P4AR
C3A una pequeña ventaja

6 C3C	PxC
7 P3E	PxC

Porque que se tiene más mejor; el C se retira a su casilla, 8 D3CR ganaría al menos el PD.

8 PxC A3P
9 T1E A3E
10 D3E

Ben jugado para impedir el ataque contrario.

13 A3D P3AD
Su posición sería peor si:
11 A3P PxC
12 A3D P3AD
13 A3D P3AR

Y si ahora las Negras quieren desmoronarse por:
14 D3T -
15 A3X+P
16 TxA+

81 DxC, 17 DxC y gana!!
Las Negras se pueden ya defenderse.

11 A3D P3D
12 P4AR
Encuanto movimiento, que indirectamente impide siempre el ataque.

P3CR
13 PxDxP A3R
14 A3E D3D
15 A3D T1CR
16 P4T0

Jugada insegura que impide el avance del PAD contrario.

16 E1D
Las Negras jugando que ahora el ataque es imposible, se preparan a una herencia detona.

17 P4CD T1R
18 D3AR P3CD
19 P4AD P4AD
20 A3AD P4T0

Ahora la línea a las T contrarias de todos modos no hubiera obtenido mejor resultado jugado.

21 A3P T1A
22 P3T T1CD
23 D4D

Las Negras no podrán desmoronarse sin algunas pérdidas si para utilizar la otra T juegan:

24 PxC B3D
25 T6T PxC
26 T1CD P4T0

Señala para jugar 26 A3P, 27 AxA-D3A, 27 T1T, 29 E1E-T1E--B3A, 30 T5E+ y mate en pocas jugadas.

27 A3T0 A1D
31 27 T1D, 28 P3AD sería decisivo y si 27 T5D para poder retomar con PAD en compensación del P3D, 28 PxC-PxC, 29 TxC-TxA, 30 AxA-D3A, 31 TxC-PxC--B3E, 32 D3T--A3A, 33 T4D sería fatal.

21 PxC	PxC
22 D3AR	T5T0
23 T1CD	P3AD
24 P3AR	

Movimiento muy bien calculado; las Blancas atacan el punto débil de las líneas negras y se preparan a destruir los peones negros con su D.

25 PxC	PxC
26 D3AR	A3T0
27 P3CR	A3E
28 DxC	A3E+
29 T1CA	

Suficiente movimiento y largamente compensado por la posición.

30 DxC	T1T
31 A3AR	AxA
32 D3E+	

May bien jugado—mucho más fuerte que D...A...

33 D3A+	B3D
	B3A

Si la T cubre entonces 34 DxC+A+ seguida de A3E y gana.

34 D3D+	B3D
35 DxC+	B3A
36 A4D	T1R
37 A3P	P3D
38 D3AR	P4D
39 D3A+	ExA
40 T5D	ExC
41 D1A+	T7R
42 DxC	B3D
43 P3D	B3R
44 TxC+	

Las Blancas abandonan
(Nota: por M. S. Dubois)

Partida N. 17

DEFENSA SICILIANA

Blancas	Negras
Tolgorias	Blackbeare
1 P4E	P4AD
2 C4AR	C4AD
3 C4AD	F3E
4 A5CD	
Desaprobados con ataque, aunque se amenaza el empleo por M. Wassauer. La continuación más fuerte es:	
4 P4D	P×P
5 C×C	C4AR
6 A4E	
Seguido de C×C, etc.	
5 C×C	G5D
6 C4E	F×C
7 C4E	G4AR
S T×C×P—E5GD, 8 F2D—D4TD +, y si 7 P4E—G4CH, 8 P4AR—P4AR, mejor, pues amenaza con P4D seguido de D5CD.	

8 D4AR
Estas amenazas con P4TR seguido de A×N×P, si para impedir esos movimientos adelantas el P×T×E, el C negro vuelve a SCR en una posición exactamente fuerte.

9 P3CD ASD
Como el contrario necesita adelantar el C4E para defender el F4, mejor, primeramente el C para poder impedir que vaya a SAR,
10 C4E P4E
11 A5CD P3TD
12 ASD A4AD
13 F4CH F3D
Si adelantaba entre otros dos pasos, las blancas contestarían P3TE.

14 P3TR C3TR
15 D4CR D3AR
16 T4AR P4CR
17 P4AD P×P
18 A×P D4E
19 Enroque TD

19 Enroque preferido 19 P4AR pues si F×C×E, 20 C×P mejor, atacando la casa AR abierta a la Torre.

20 A4AD C4AR
D4H, todavía aquí P4AR era el movimiento justo.

21 A×A C×A
22 E4C D4AR
23 A5D

Tras esto la intención de traer al C a 3AD y a 3D, pues el contrario al impedir este proyecto presenta el movimiento del texto y el siguiente que son tiempos perdidos, nuestros hermanos jugarán.

24 P4D
Si las negras contestaban,
Enroque TE
24 P4AR C×P
25 F×C×P, 25 F3CR—D4CR, 26 D4ER buena partida.
25 C×C—F×C×C, 26 F3CR.

24 C4AD C4AR
25 D4AR T4AD
26 C4E C4D
27 D×D C×D
28 P4AR T4ER
29 P4D P×P
30 A×P C4D
Hay otra jugada, 26 A×A, 31 U×A, seguida de C4AR con una partida superior.

31 A×A T×A
32 T2D C4E
33 T1E

PROBLEMAS

PROBLEMA N. 33

A. Tellejor (Uruguay)
Negras

Blancas

Mate en 2 jugadas

PROBLEMA N. 34

A. C. White (Nueva York)

Blancas



Negras

Mate en 2 jugadas

PROBLEMA N. 35

Juan E. Loedel (Uruguay)

Negras



Blancas

Mate en 2 jugadas

PROBLEMA N. 36

Julio Barrios (Uruguay)

Negras



Blancas

Mate en 2 jugadas

PROBLEMA N. 37

A. Tellejor (Uruguay)
Negras

Blancas

Mate en 2 jugadas

PROBLEMA N. 38

A. C. White (Nueva York)

Negras



Blancas

Mate en 2 jugadas

PROBLEMA N. 39

Juan E. Loedel (Uruguay)

Negras



Blancas

Mate en 2 jugadas

PROBLEMA N. 40

Julio Barrios (Uruguay)

Negras



Blancas

Mate en 2 jugadas

TIAD era prioritario.

34 C4D	P4D
35 P×P	T4AD
36 D×C	C×P
37 T4E	T4AD
38 C4AR	

M. Tichgorias hizo este movimiento con demasiada rapidez, pues no tuvo en cuenta que las Negras al sacar su E de la amenaza de Jaque a T4, no había más que un cambio de piezas. Había ganado la partida jugando simplemente T×P—.

39 T4E	T de D a IAD
40 C4D	T de IA a 2AD
41 T4E	C4AR
42 T4AR	T4D

Existe una jugada que favorece a las Negras con un ataque.

43 T×P	C×P
44 P×T+	T×P
45 C×P	G4AR

Decidí no hablarla debido al P, con E4C las Blancas con G4E—seguido de C4D y C4AR sostienen P4E.

46 C×P	46 H×C
47 C4E	C×P
48 E4A	G4CR
49 C4AR	

Es evidente que si cambiáramos el C, el P4E iría a Dams.

50 H3D	C×P
51 H4E	G7F
52 P4D	C×P
53 C3T	D4A
54 H4A	C4E
55 C2A	E3E
56 R4E	E3D
57 C3T	C4AD
58 F3T	C1D
59 C4A	C4E
60 C3T	C4E
61 H3E	C4D
62 P4T	C4AD
63 P5D	P4TD
64 R4D	C×P
65 C5C	P3CD
66 H4A	G4B
67 C4B	F4TR
68 R4D	C4D
69 R4A	C4AD
70 C3T	R4E

Las Blancas abandonan.

(Nota por M. Rosenthal)

Partida N. 18

GAMBITO GRECO FILIBO

Blancas

Negras

Rosenthal

Hanel

1 P4E

2 P4AR

3 C4AR

4 A4AD

5 P4D

6 P4AD

7 D5CD

8 G×G

9 P3CR

10 P×P

11 AD×P

12 A×A

13 D×D

14 D4D

15 ACR

16 T4R

17 D5E

18 C×P

19 T4E

20 T4AR

21 T4AR

22 T4AR

23 P×A

24 R1E

25 C4E

abandonan

las combinaciones posibles, las inesperables sorpresas y vicisitudes, no permiten desgraciadamente dar entrada al jugador novel, quien generalmente prefiere un juego de destrucción; mientras la novedad de las combinaciones, y las facilidades para ocultar un plan hasta que está medio consumado, estimularán el cansado apetito del veterano.

Los misterios de aperturas y analizadores de posiciones encontrarán aquí un nuevo y vasto campo para su ingenio; tampoco quedé excluido el inventor de problemas, aunque en este punto haciendo el juego antiguo mantenga su superioridad.

Para una partida en consiliación el «Ajedrez Dobles» es por su concepto, eminentemente adaptable.

Podría suponerse que las partidas serían de interminable duración; sucede lo contrario.

Tan grande es la desventaja de un movimiento simple contra uno doble, que el jugador de un Rey que está bajo mate, debe a costa de cualquier sacrificio libertario inmediatamente o verá su segundo juego seguir la suerte del primero. Allí habrá un desparado esfuerzo de grandísimo interés, no una prolongada agonía. Rápidos se comprenderá que el «Ajedrez Dobles» es, sino como yo creo, un juego absolutamente hermoso, pero lo menos es sumamente bello. La ventaja—breve por cierto—del movimiento extra,

en vez de estar limitada al primer jugador, pasa y repasa entre los dos con perfecta regularidad.

J. T. HOWARD

SOLUCIONES

Al problema n. 25 TACID, la T8 AD es negra.	
Al problema N. 36 DAC.	
" " " 37 DGT.	
" " " 38 PDC.	
" " " 39 TICIL.	
" " " 40 CUC.	
" " " 31 TIA.	
" " " 32 PAR.	

A LOS SUSCRIPTORES

En virtud de la reducción del precio de nuestro periódico, advertimos a los Señores suscriptores que el tiempo mínimo de suscripción será de 3 meses.

CANJE

Desearo establecer el respectivo canje con las periódicos y revistas similares del interior y del extranjero, rogamos a los señores administradores que no hayan recibido «El Ajedrecista», se sirvan comunicarla a esta Administración.

EL AJEDRECISTA

Periódico de AJEDREZ—EDICIÓN QUINCENAL

Suscripción Adelantada

Por un año	\$ 2.90	Por trimestre	\$ 0.55
" Semestre	" 1.45	Número suelta	" 0.10

Número atrasado \$ 0.20

No se devuelven los originales si se pagan las colaboraciones. Toda correspondencia debe dirigirse al administrador general señor A. YOTA

El Ajedrez de memoria

CARTAS DE ANDRÉS C. VAZQUEZ A ALFREDO BIRY

o el guerrero que acaba de jugar la vida por la fama de su corazón o la sacrosanta integridad de su país. Aquí verá el ligito cohecho tirado por agiles fuerzas, más blancos que la nieve o las negros como la noche, f de doradas crines, llevando como ojos brillantes de Colombia, y en sus compactos nasos, milros y rubios; mientras que el otro creará escuchar los estallidos del cañón; se prostrará que aspira deudas enanizaciones de la sangre quemada; verá las ropas ligas o los injertos estrochados del valiente jefe y saltará de placer al arrancarle en sueños al espíritu enaigo la coacida bandera de sus glorias; pues la sublime palaja del Turzaco pintando a Flores, los labios de Demiterens produciendo los Filipinos, o las miradas inmensas de Copérnico haciendo girar a los planetas sobre sí mismos y alrededor del sol, sus descubrimientos y heñices que que palidecen y se extinguen, ante las inexapreciables harnasías y las grandiosidades incomparables que el espíritu humano realiza dentro sí mismo, sus poderías llevar al mundo exterior, para satisfacción íntima y profunda de su propia conciencia, y como nada creado soberanamente entre los hombres y el Divino Creador.

tiene Vd. una de las posiciones en el espacio y de los movimientos!

CONTTESTACIÓN

He dicho ya que el calculista que juega al ajedrez de memoria, puede ver mentalmente, si así le place, la forma y hasta el color de las piezas y de los tableros; pero por su parte, lo que yo verifico para jugar más cer, es fijarme el lugar en que se hallan las diversas piezas tengo completa idea de las nociones de superficie y acción sobre el tablero, y para su inconvenientes las casillas por donde pueden o no pueden transitar las distintas figuras de ajedrez, trato las alancas como las angras. Al mover cualquier de ellas, busco el lugar en donde está, examino la situación de las demás, y después de las combinaciones combinaciones, me determino a condicionar a la respectiva casilla, grabando en mis recuerdos la última posición en que queda el juego todo, para volver a analizarla cuando se me requiera el mencionado movimiento.

PREGUNTA ÚNICA

¿Puede ser posible que se represente un tal posición con el auxilio de palabras que pertenecen a este juego [repetir] interior? La solución cuando usted se representa, por ejemplo al A8E, que piensa vagamente sus nombres, y que mentalmente se dice, de un modo indistinto, el «A8E» cuando usted piensa en la jugada que acaba de hacerse ya firmará como se acostumbra en las descripciones, y la repite para sí, o bien se representará una fórmula análoga a ésta: TD—ICD [repetir] Vd. su propia voz, colocando una posición se la define Vd. por una serie de palabras, que recuerde Vd. luego, de tal suerte que la memorización de su descripción verbal es la que per-

CORRESPONDENCIA

Con el propósito de ilustrar a nuestros lectores inauguramos en nuestras columnas esta sección «Correspondencia» para aquellas personas que nos solicitan datos sobre Campeonatos, Jugadores, Partidas, Problemas, Posiciones, etc., etc.

Esta sección ha de resultar de mucho interés para aquellos aficionados ajedrecistas que quieran encontrar en medio de información segura.

Rogamos a los que nos hagan sus preguntas, se sirvan dirigirlas en la siguiente forma: El Ajedrecista—Sección Correspondencia—Convención, 1586—Montevideo.

CONTTESTANDO A

PEIX XONOS: Calle Maldonado 1015 pero momentaneamente en la calle 18 de Julio 937—Dico, que es la verdadera forma de hacer el bien, sin ostentación ni agratio.

Dice, también, que por la conducta suya, merece en más alta consideración, porque así poseen los caballeros.

J. CASAS.—Su problema está mal, hay 3 mate en 2 jugadas, y me lo envíe como problema de tres.

A lo que Vd. se refiere es mejor que lo solicite al Club de Ajedrez Philidor que creo no se negará, pues tiene toda la colección.

PREGUNTA SOVENA Y DÉCIMA

¿Se representa Vd. de un modo igual o más perfecto que al color: las forma de las piezas? Ve Vd. mentalmente las figuras del A8H y la del Roj? Acaso es por sus figuras por lo que las recuerdo Vd. es su memoria? ¿Caece Vd. de toda conciencia respecto a la forma y color, y se representa cuando piensa en una posición, el lugar de las piezas y sus respectivos relaciones? En este último supuesto se representa Vd. también el movimiento posible, el trayecto, la acción de las piezas, tal como lo determinan las reglas del juego? Evolutos términos por lagar de una imagen de los colores y de las líneas,

misé hallar de nuevo la posición!

CONTENCIACIÓN

En las pocas ocasiones en que yo he jugado el ajedrez de memoria, mi atención interior preferente ha sido la situación de las piezas en el tablero, haciendo caso omiso de la personalidad de mis contrarios, lo mismo que de la del individuo encargado de hacerme conocer por la voz los movimientos de ellas.

He aquí prácticas y ostensiblemente el proceso particular con que yo opero:

I. Me dibujo o trazo en la mente el tablero, es decir las piezas colocadas en las casillas correspondientes.

II. Me sitúo delante de las piezas blancas.
III. Juego 1 P4R.
IV. Cesato o digme mi jugada.
V. Se me contesta: 1 P4R.
VI. Repito *sotto voce*, Peda cuarta Rey.

VII. Hago en el tablero mental el movimiento de mi contrario, acudido de asociar.

VIII. Voy a la posición general de las piezas, y escojo la *apertura o jugada* que he de verificar.

IX. Me decillo, por ejemplo, por el Gambito Evans y me repito: «E! el tablero n. 1, he hecho el Gambito Evans».

X. Para continuar dicho Gambito, ejecuto como segunda jugada de las piezas blancas, que son las blancas, CIDA.

XI. Después de realizado ese movimiento mental, y de suponer que lo verifico en el tablero, digo *sotto voce*: Caballo del Rey, tercera Alfil.

XII. Mientras que mis contrarios realizan sus respuestas, me entretengo en pasar revista a todos los tableros, rectificando y recordando las jugadas. El actor u operador no puede descansar ni solo un instante, cuando se encuentra jugado, aunque aparece estar tranquilo, a fin de que no se le borren las imágenes. La concentración como un túnel graba cada vez mejor los resultados de los juegos.

Es necesario suspender alguna o algunas partidas y su continuidad. En esa emergencia vuelvo a efectuar antes de levantarme de mi asiento, o de cesar de jugar, el análisis de las posiciones en cada uno de los tableros; me fijan bien en ellas, las estampo definitivamente en la memoria, y si no pienso otra vez en las mismas, hasta el momento designado para continuar los juegos; autoindolencia, sin embargo, con determinados recursos de Mnemotecnia, y diciendo *sotto voce*, v. gr. lo siguiente: «En el tablero n. 1, hay cuatro piezas blancas y tres negras del lado derecho tengo

«un peón pasado» el cual me ocuparé de coronar, llevándolo a la 8.ª casilla. En el número 2 no es preciso fijarse sino en que dando juego con el Caballo en la sexta de la Torre de la dama, hay mate forzado en tres jugadas. En el número 3 las tablas son fáciles con un «caperpetuo», etc., etc. En dichos casos o sea en las «condiciones o situaciones de partidas», se omite todo lo que resulta accesorio o superabundante, y se fijan en solamente los jugadas «esenciales» de cada tablero. Se vé, pues, que si en la parte final de los juegos hay esta circunstancia o detalle que favorece al calculador por el sistema que podríamos llamar de las *Eliminaciones*, en los principios existe el guía intalible de las aperturas blancas o sea el de las Capas contrarias. Pero se repite: «Y si como le hicieron a Morphy, no pocas veces sus contrarios, se recurre a salidas irregulares, me que servirán los recuerdos de los libros. La réplica salta a la vista, toda apertura irregular, a las muy pocas jugadas, se puede convertir completa o aproximadamente en un planeto regular; sin que deba dejarse de tener en cuenta que siendo débiles por lo común las aperturas irregulares, el jugador de memoria podrá hallar más pronto a su contrario, y trabajar mucho menos.

ULTIMAS PREGUNTAS DEL CUESTIONARIO.

12. Supongamos un ciego que ha aprendido a jugar al ajedrez. Solamente por el tacto conociera la forma y posición de las piezas. A sus manos debería las acciones que debemos a nuestros ojos. Lo parece Vd. que cuando juega con los ojos cerrados se representa una pieza por el contacto de los dedos, y su movimiento por el gesto que la encaja con la mano para mudarla de lugar?

13. No es difícil que posea Vd. otros procedimientos diversos a los que indicamos y que existen algunas artimañas. Se le ruega la indicación de lo que sepa en el particular.

14. Todos los informes referentes a cuestiones análogas a las precedentes, serán recibidos con gratitud.

CONTENCIACIÓN

En lo referente al ciego, me parece que habría que distinguir entre el que lo fuese de nacimiento y el que hubiere perdido la vista después de haber aprendido el ajedrez. En el primer caso sería necesario procurar que el ciego tocase con las manos cada pieza, para que de ese modo llegase a comprender y recordar las formas de

todas ellas, si ser movidas sobre el tablero; en el segundo, ya he manifestado mi opinión acerca de lo que el jugador ciego necesita en cuanto a sus procedimientos «mas formales materiales» de las piezas, sino la entidad Rey Negro, la entidad Reina, Caballo, Torre, etc.

Hay en esta isla (en la ciudad de Cienfuegos) un distinguido «amateur», el Sr. D. José Martel, que tiene la desgracia de ser ciego, y que sin embargo juega el ajedrez con tanta frecuencia, como entusiasmo y pericia. Oportunamente le pedí por conducto de un estimable amigo de ambos, que me diese algunos informes respecto de los procedimientos por el empleados en el tramo que nos ocupa, con el objeto de transmitirlos a Vd. y siento que ocupaciones preferentes o tal vez motivos relacionados con su salud, lo hayan impedido aún complacerme. No descuidaré remitir a usted dichas interesantes noticias, tan pronto como lleguen a mi conocimiento.

En cuanto a las «artimañas» de que Vd. hace mención en el inciso décimotercero de su magnífico cuestionario, sólo debo responder que no hay ninguna.

El estudio y práctica de las aperturas; la costumbre de recordar y escribir los juegos verificados muchos días antes; el sistema de jugar, —viendo los tableros — ocho, diez ó más partidas simultáneas, con otros antagonista, y el hábito de reconstruir posiciones especiales sobre la mesa de ajedrez, son los recursos que van preparando al ajedrecista, para jugar sin ver. Como cuestión de plan, a imitación del niño que para aprender a caminar dá el primer día un paso y el otro dos, de la propia manera al otro jugador a jugar a la ciega se deben hacer al principio ocho o diez jugadas; más tarde luego o veinte, y continuar así sucesivamente, hasta poder jugar una parti-

da completa, sin interrupciones.

Otro plan de enseñanza a aprenderlo es el de jugar primero sin tener delante las piezas, pero viendo las casillas o cuadrados de una mesa de ajedrez, para poderlo al fin sin ver piezas ni tableros.

Queda, pues, consignado que las «artimañas», carecen de fundamento o de razón de ser en el ajedrez jugado de memoria; pero se me ocurre que pueden existir otros medios favorecedores del procedimiento que estamos discutiendo, y no concluyo sin ponerles en conocimiento de Vd. Esos medios son en concepto mío, EL ESTUDIO SISTEMÁTICO DEL TABLERO y el ejercicio continuado y preferente de LAS ANOTACIONES.

En la *Memoria del Juego*, importa mucho no olvidar la *Teoría de las distancias*, tanto las diagonales como las rectangulares; acerca de lo cual se publicaron admirables trabajos *La Rèpense*, de París (años de 1860 y 1865), por el célebre abate Durand y otros eximios tratadistas franceses. Los jugadores de ajedrez hallan facilidad para las combinaciones, sabiendo perfectamente bien la superficie que abarcan *La Estrella del Rey* (Le Etoile du Roy), *La Irregularidad o castillo de la Reina* (L'irrégularité ou castelle de la Reine), *El Rosario del Caballo* (Rosace du Cavalier), *La Escalera o Caratillos de la Torre* (Echecre de la Tour), *La Escala o Proyección de los Arfiles* (L'orgement de los Arfiles) *El Tridactilo del Peón* (Trident du Pion). Así se llegan a realizar descubrimientos magníficos. Es curiosa por ejemplo la siguiente simetría hallada en la marcha del caballo, y publicada por Jaenisch (1862) en su selecta obra, *Traité des applications de l'analyse mathématique au jeu des échecs*.

(Continuado)

BOLETA DE SUSCRICION

Señor Administrador del «Ajedrecista»
encarezco a usted como suscriptor.

Nombre

Dirección

Podrá cobrar el importe de suscripción en

Firma

AVISOS COMERCIALES

ARTUTO YORIO

SASTRE PARA CABALLEROS



CONVENCIÓN 1486

Fca. de Ropa Blanca
A. Castagnino y Cia.
CANELONES 2051

LA CATALANA
de Luis Foch (hijo)
Capas calzas, Hojalatería, Bombieria
+ Instalaciones Sanitarias
CERRITO 708

EL FENIX

Taller de Precisión Compositora de
Relojes en de General
ANDES 1375

ANTOÑITO

TIENDA Y MERCERIA
LUTOS-BLANCOS-LENICERIA
Contribuyente y Guboto

PROVISIÓN ZABALA

F. PIOLA

SURTIDO DE FRUTAS ESTRANJERAS y del PAIS TODO EL AÑO

CALLE RINCON 390

LA RAPIDA

IMPRESA, LIBRERIA Y PAPELERIA

TARJETAS DE VISITA A 0.50 EL CIENTO
CONVENCIÓN 1415

¿QUIERE Vd. OBTENER UN
BUEN EMPLEO?

Aprenda **CONTABILIDAD** y trate de mejorar su netra
En **TRES MESES** garantizo exito!
Voy a domicilio, mensualidad \$ 5.

ZABALA 1338 Dep. 11

LA AMERICANA

FABRICA DE BILLARES de F. TUCCI
Venta de tableros, piezas y carteras de ajedrez
PTECIOS MODICOS ERUGUAY 980



LA MODERNA

TALLER de GRABADOS y FABRICA
de SELLOS DE GOMA
COLONIA 873

INSTITUTO DE ESTUDIOS SECUNDARIOS

Preparación de ingreso a la Universidad y Escuelas de Comercio
Clases de todas las asignaturas de Enseñanza Secundaria
Todos los días de 9 a 11 menos los miércoles
Dirigirse a: Reconquista 470

LA PERFECCION

Fabrica de Camisas casales y puros y Souleteria
la mejor sartén de Montevideo
CONVENCIÓN 1369

ARTURO YORIO

SASTRE PARA CABALLEROS



CONVENCIÓN 1486

ROGELIO DUARTE
CIRUJANO DENTISTA

YACU'RON 3088

Professor Boris Klendar
Lecciones individuales,
de ajedrez
Cursos especiales para señoras
y señoritas

Método de indiscutible eficacia,
teórico y práctico que asegura
una sólida y rápida prepara-
ción en este difícil juego.

Par informes dirigirse a la
Administración de este periódico.

¿Es Ud. Ajedrecista?

Alistese al Club de Ajedrez

1810CV 1263

PHILIDOR

CAFE BAR FLORIDA

DE M. MINIÑO
FLORIDA Y SORIANO
BILLARES BRUNSWICK

MENSAJEROS

ANDES 1868 Telefonos: La Cooperativa 028 y La Uruguay 1802

TORRE