



# PROBLEMAS

Boletín de la Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA)

Fundada en 1935 por A.F.Argüelles  
Inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones: Grupo 1º, Sección 1ª, Nº 600304

Quinta época - Nº 33

Enero de 2021

## Sumario:

Feliz Año 2021 ( <i>Redacción</i> ).....	1009
Un #3 original con el tema Pseudo-Le Grand ( <i>J.Crusats</i> ).....	1010
Concursos Problemas 2021 (Jubileo Imanol Zurutuza-60, #2, y Concurso temático, h#2) ( <i>Redacción</i> ).....	1011
Ejercicio de reconstrucción nº 33 ( <i>J.A.Coello</i> ).....	1018
El Tema Saavedra ( <i>J.M.Plantón</i> ).....	1019
Synthetic genre in the focus ( <i>A.Frolkin</i> ).....	1025
Selección de finales ( <i>P.Cañizares</i> ).....	1026
Opciones de restauración (14): desplazamientos ( <i>M.Uris</i> ).....	1027
Proof games one step further - Chess960 ( <i>P.Olin</i> ).....	1032
Introducción a las piezas de fantasía ( <i>P.Cañizares</i> ).....	1034
Last movers with grasshoppers and nightriders ( <i>J.Coakley</i> ).....	1035
Borrones de escribano (20) ( <i>J.A.Coello</i> ).....	1043
Three reflexmate twomovers from 1981 ( <i>L.Lyons</i> ).....	1046
Recompensas ( <i>I.Zurutuza</i> ).....	1048
Claves malas (4): jaque al rey negro ( <i>L.Gómez</i> ).....	1049
Gnu-turnian dynamics! ( <i>A.Buchanan</i> ).....	1050

## Feliz Año 2021

### Redacción

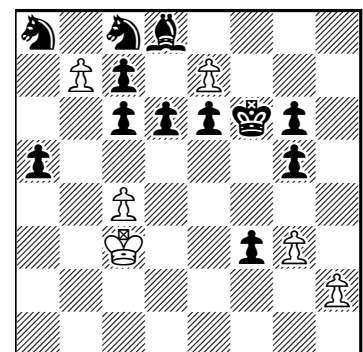
Desde Bari, Italia, hemos recibido del amigo Antonio Garofalo una emotiva postal navideña, en la que nos expresa sus mejores deseos para el nuevo año y que desde la redacción del boletín *Problemas* agradecemos sinceramente: “Quiero enviar mis mejores deseos para el nuevo año a los lectores de *Problemas*, con la esperanza de que sea mejor que el que termina. ¡Tiene que serlo!”

Asimismo, nos obsequia con un magnífico problema (1), con un AUW clásico trasladado al Ajedrez del Virrey, escenario en el que el tema brilla con luz propia. Conviene recordar, aunque sea de forma sucinta, las normas esenciales del Ajedrez del Virrey, modalidad que se dio a conocer en 2015, en el libro homónimo de José A. Garzón. Se trata de una reforma de las reglas del juego, fundamentada históricamente, que propugna la búsqueda de nuevos retos creativos en procura de la vertiente más humana y artística del ajedrez, en plena era tecnológica del juego. No cabe, por tanto, adscribirla a variantes de fantasía o heterodoxas del ajedrez.

Las reglas son las mismas del ajedrez clásico, con la única excepción relativa a la promoción del peón, que se realiza de acuerdo a estas sencillas estipulaciones:

- La promoción del peón no es volitiva, sino forzosa, transformándose al llegar a la octava fila en una pieza idéntica, del mismo rango, a la que ocupa esa misma columna en la posición inicial.
- La promoción en la columna de rey se rige por el mismo criterio: el peón se transforma en una pieza que tiene el movimiento del rey, pero no es invulnerable, es una pieza más. Este nuevo trebejo tiene el nombre de *Virrey* (más información en [www.elajedrezdelvirrey.com](http://www.elajedrezdelvirrey.com)).

(1) Antonio Garofalo  
Christmas card  
Happy New Year  
Original



(6+12) b) ♙g6→h5 h#2  
c) ♜f6→a7  
d) ♜f6→b1

Virrey

Como recuerda Garzón en su libro, una pieza con este movimiento ya existió en el *Ajedrez Decimal* de los árabes; Alfonso X el Sabio también describe la pieza en 1283 (a la que denomina *Juiz*), en esa misma variante del ajedrez (10x10 casillas). La pieza regresa al tablero, siglos después, novedosamente, al incorporarse a la legislación del ajedrez moderno y como resultado de una promoción del peón.

En la composición en Ajedrez del Virrey se admite sin menoscabo alguno que en el planteo exista el virrey, siempre y cuando no sea ilegal su presencia. De gran estima son las obras en las que el virrey ejerce una función irremplazable, desconocida en el ajedrez clásico. Dado que la promoción es forzosa, no parece un inconveniente que, estando justificado, concurren en la posición inicial, por ejemplo, dos alfiles del mismo color y bando.

Cabe recordar que la revista *Sinfonie Scacchistiche* organizó en 2017 el primer concurso internacional temático en torno al Ajedrez del Virrey y la figura del Virrey (Viceré). El director de tan novedosa iniciativa fue Valerio Agostini y el juez, precisamente, Antonio Garofalo. Puede encontrarse información sobre el veredicto en *Problemas*, n° 28, octubre de 2019. Asimismo, una aproximación a la composición en esta modalidad puede consultarse en los problemas que la Peña Guzpartarra dedicó a los amigos argentinos de la Peña del Mate Ayudado y a Luis Gómez (ver *Problemas*, n° 29, enero de 2020).

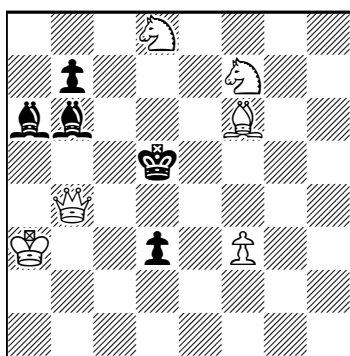
Nos unimos al propósito de Antonio Garofalo, y deseamos que este año 2021 sea venturoso para nuestros lectores, deseo que hacemos extensivo a todos los compositores.

Soluciones:

a) 1.Rg7 exd8=D 2.Rh6 Dh8#, b) 1.Rf5 bxc8=A 2.Rg4 Axe6#, c) 1.Rb6 b8=C 2.Rc5 Cd7#, d) 1.Ra2 bxa8=T 2.Ra3 Txa5#.

### Un #3 original con el tema Pseudo-Le Grand Joaquim Crusats

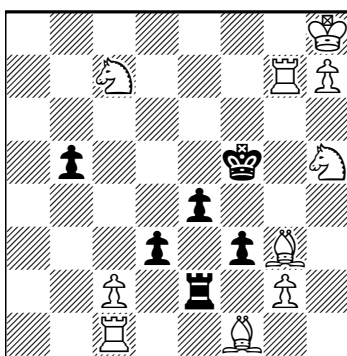
**(1) Cor Goldschmeding**  
*The Problemist*, 1987-II  
4° recomendado



(6+5)

#2

**(2) Joaquim Crusats**  
*Original*



(10+6)

#3

En el tema Pseudo-Le Grand aparece un cambio recíproco entre amenazas y mates en dos fases distintas del juego como respuesta a defensas diferentes (en el tema Le Grand son respuestas a la misma defensa negra):

1.? (2.A#) 1...a 2.B#, 1...!  
1.! (2.B#) 1...b 2.A#

Para verlo en un ejemplo concreto podemos analizar la solución del problema 1, de Goldschmeding. En este caso, debemos considerar el ensayo temático y el juego real del problema:

Ensayo temático: 1.Ae7? (2.De4#) 1...Ac4 2.Dd6#, que viene refutado por 1...Ad4!

Juego real: 1.Rb3! (2.Dd6#) 1...Ac5 2.De4#. Obstrucciones y cierres de líneas blancas.

El tema se puede mostrar también en un mate en tres, a partir de las segundas jugadas de las Blancas, como se ilustra con el problema original 2. En este caso conviene prestar atención al juego real.

1.Rg8! (2.h8=D ~ 3.Dh7#); hay dos defensas de las Negras que nos conducirán al juego temático:

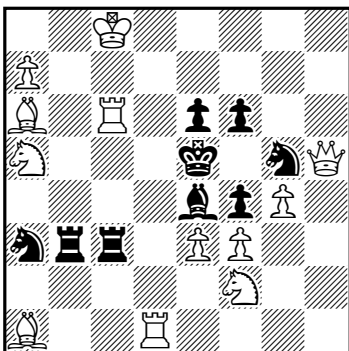
1...Txc2 2.cxd3 (3.Tc5#) 2...Tc2 3.Ah3# (amenaza 3.Tc5#, mate 3.Ah3#)  
1...Txc2 2.gxf3 (3.Ah3#) 2...Tg2 3.Tc5# (amenaza 3.Ah3#, mate 3.Tc5#)

En el problema hay también juego secundario, para asegurar su corrección y para conseguir que el mecanismo que permite el Pseudo-Le Grand sea efectivo: 1...e3 2.gxf3 (3.Ah3#) Tg2,Th2 3.Axd3#; 1...Txc2 2.cxd3 exd3 3.Axd3#; 1...Txc2 2.gxf3 exf3 3.Axd3#.

**Concursos Problemas 2021**  
**(Jubileo Imanol Zurutuza-60, #2, y Concurso temático, h#2)**  
 Redacción

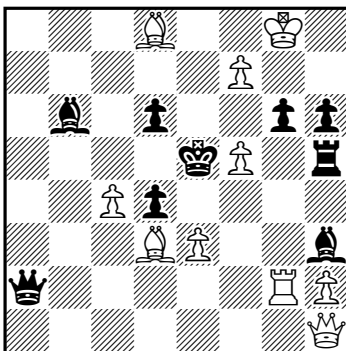
Directores: sección #2, Miguel Uris; sección h#2, Luis Miguel Martín (envío de inéditos: sepa.problemas@gmail.com; anuncio del concurso en la página 984, boletín n° 32, de octubre de 2020). Jueces: #2, Imanol Zurutuza; h#2, Menachem Witztum. El plazo de admisión de originales finalizará el 31 de agosto de 2021.

**(854) Juan Ramón Piqué**  
Barcelona



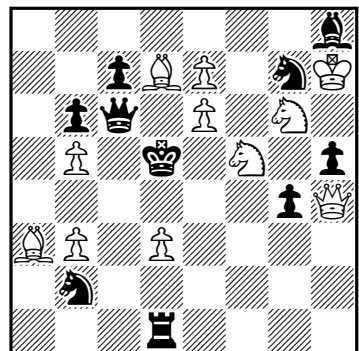
(12+9) #2

**(855) Miguel Uris**  
Valencia



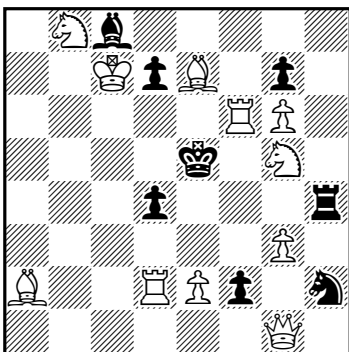
(10+9) #2

**(856) Gerhard Maleika**  
Alemania



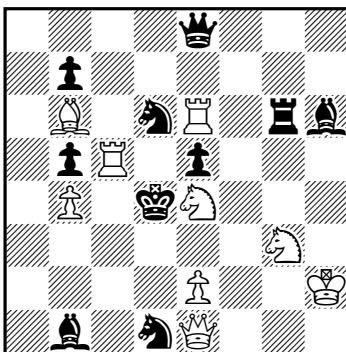
(11+10) #2

**(857) Luis Gómez**  
dedicado a José A. Garzón  
Villanueva del Río Segura



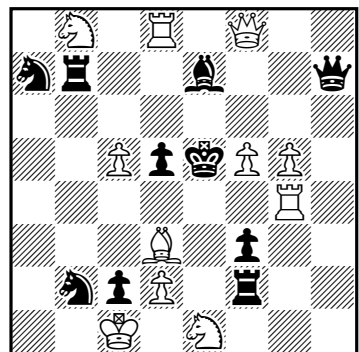
(11+8) #2

**(858) Luis Gómez**  
Villanueva del Río Segura



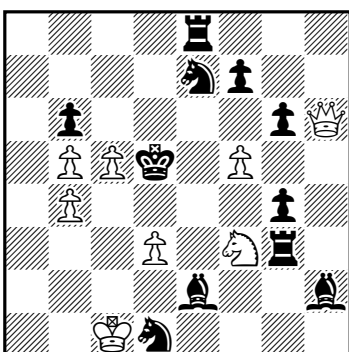
(9+10) #2

**(859) José Antonio Coello**  
Vitoria



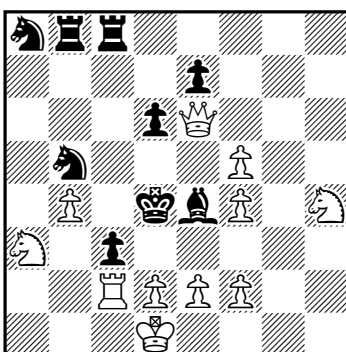
(11+10) #2

**(860) Alberto Armeni**  
Italia



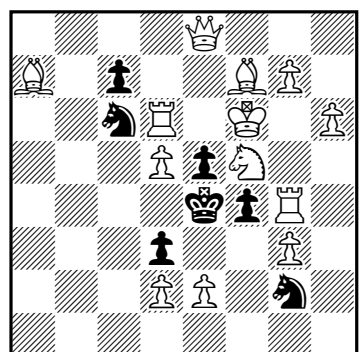
(8+11) #2

**(861) Miguel Uris**  
Valencia



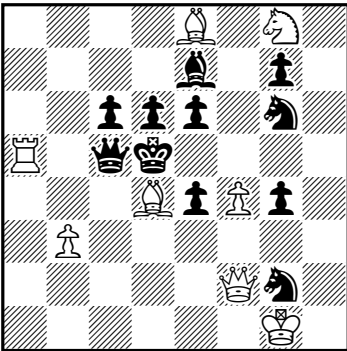
(11+9) #2

**(862) Gerhard Maleika**  
Alemania



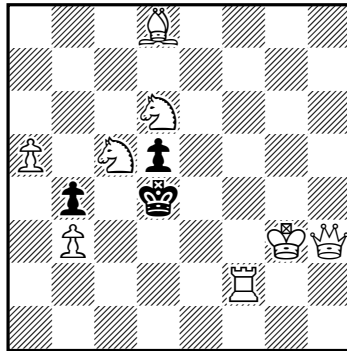
(13+7) #2

**(863) Luis Zaragoza**  
Valencia



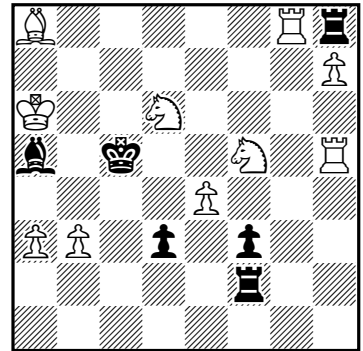
(8+11) #2

**(864) Salvador Blasco**  
Valencia



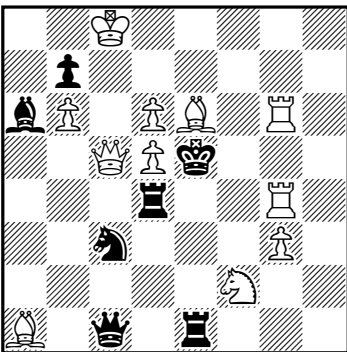
(8+3) #2

**(865) Salvador Blasco**  
Valencia



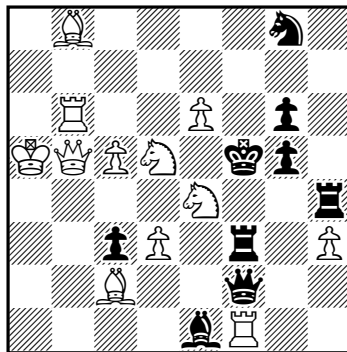
(10+6) #2

**(866) Luis Gómez**  
Villanueva del Río Segura



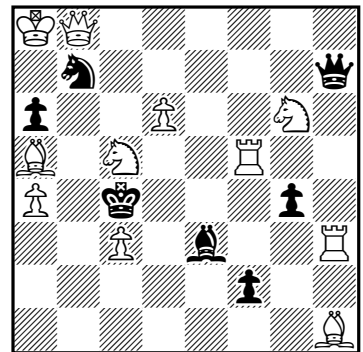
(11+7) #2

**(867) Jorge J. Lois**  
Jorge M. Kapros  
Argentina



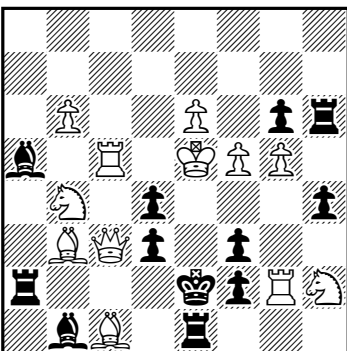
(12+9) #2

**(868) Jorge M. Kapros**  
Argentina



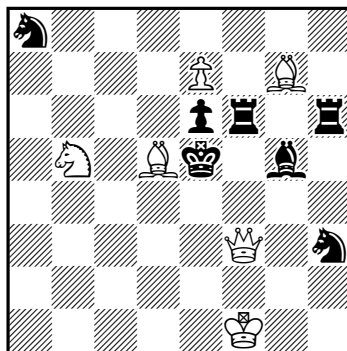
(11+7) #2

**(869) Bosko Miloskeski**  
Macedonia



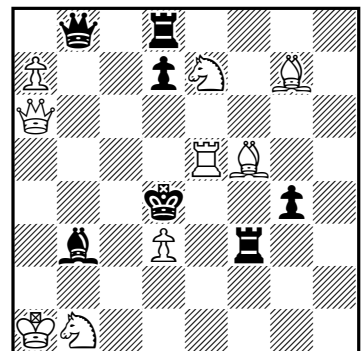
(12+12) #2

**(870) Leonid Makaronez**  
después de Bruno Colaneri  
Israel



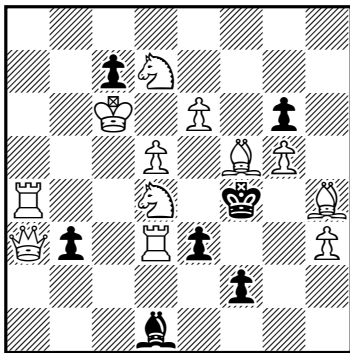
(6+7) #2

**(871) Steven B. Dowd**  
Estados Unidos



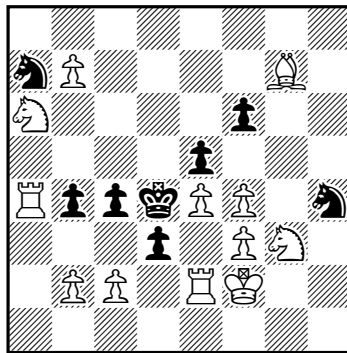
(9+7) #2

(872) Luis Gómez  
Miguel Uris  
Villanueva... / Valencia



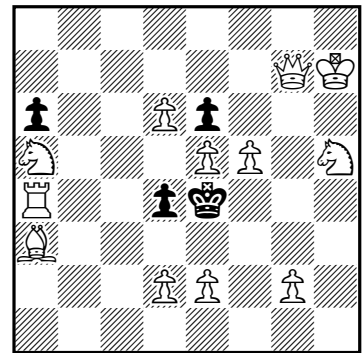
(12+7) #2

(873) Miguel Uris  
Valencia



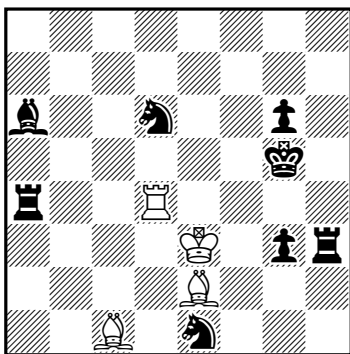
(12+8) #2

(874) Luis Gómez  
Villanueva del Río Segura



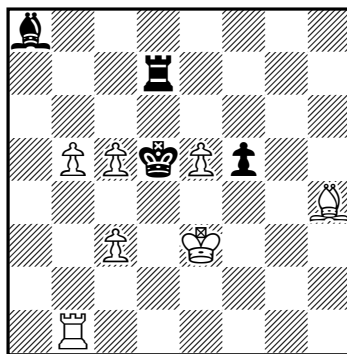
(12+4) #2

(875) Pierre Tritten  
Francia



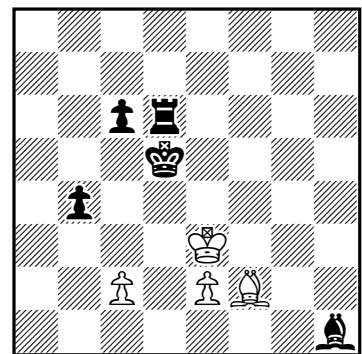
(4+8) 2.1.1.1 h#2

(876) Miguel Uris  
Valencia



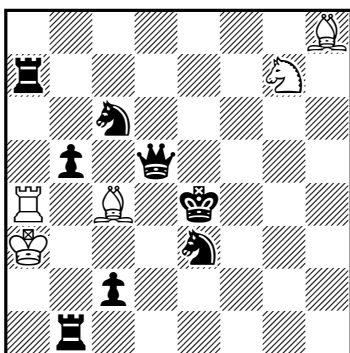
(7+4) 2.1.1.1 h#2

(877) Miguel Uris  
Valencia



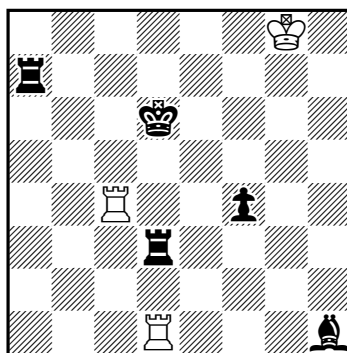
(4+5) Duplex h#2

(878) Dmitry Grinchenko  
Ucrania



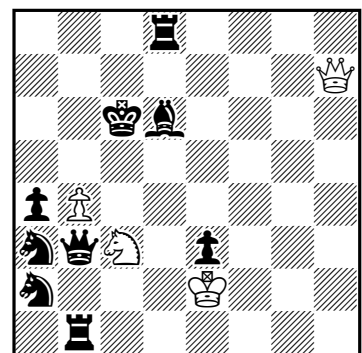
(5+8) b) # + ♖→e5 h#2

(879) Dmitry Grinchenko  
Ucrania



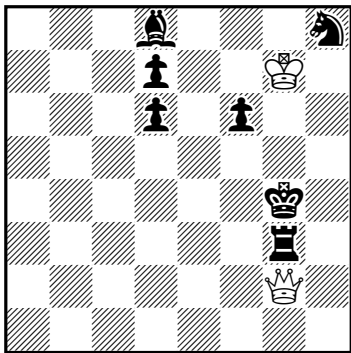
(3+5) 2.1.1.1 h#2

(880) Dmitry Grinchenko  
Ucrania



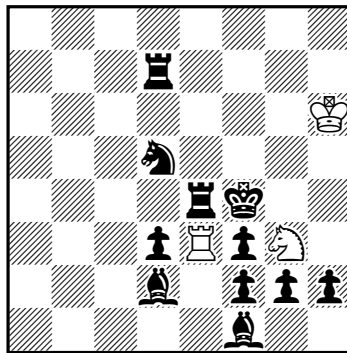
(4+9) 3.1.1.1 h#2

**(881) Bosko Miloseski**  
Macedonia



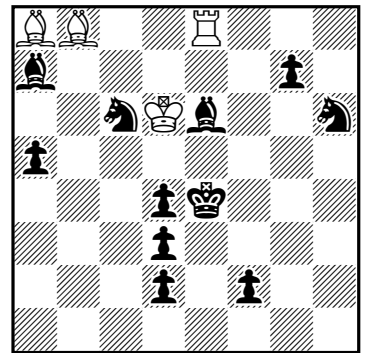
(2+7) 3.1.1.1 h#2

**(882) Mikola Vasyuchko**  
**Mykhailo Galma**  
Ucrania



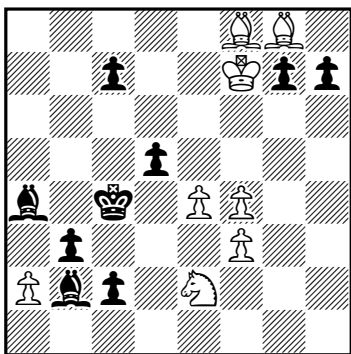
(3+11) 3.1.1.1 h#2

**(883) Mikola Vasyuchko**  
**Mykhailo Galma**  
Ucrania



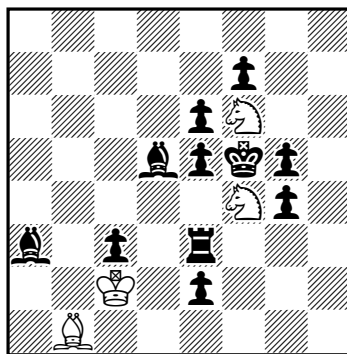
(4+11) 2.1.1.1 h#2

**(884) Mikola Vasyuchko**  
**Mykhailo Galma**  
Ucrania



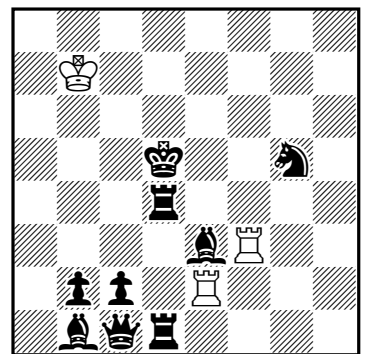
(8+9) 2.1.1.1 h#2

**(885) Mikola Vasyuchko**  
**Mykhailo Galma**  
Ucrania



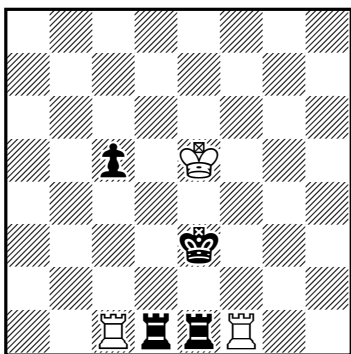
(4+11) 2.1.1.1 h#2

**(886) Mikola Vasyuchko**  
**Mykhailo Galma**  
Ucrania



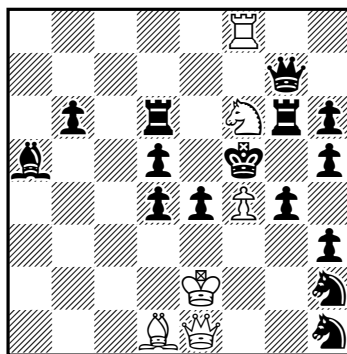
(3+9) b) ♖d4→h8 h#2

**(887) Mikola Vasyuchko**  
**Mykhailo Galma**  
Ucrania



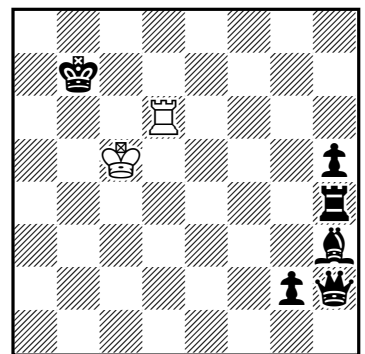
(3+4) 2.1.1.1 h#2

**(888) Mikola Vasyuchko**  
**Mykhailo Galma**  
Ucrania



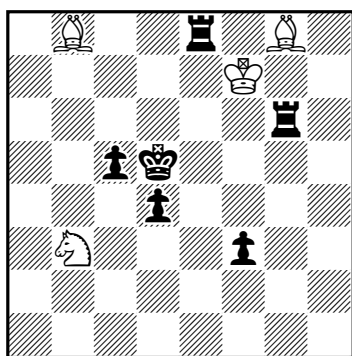
(6+15) 2.1.1.1 h#2

**(889) Mikola Vasyuchko**  
**Mykhailo Galma**  
Ucrania



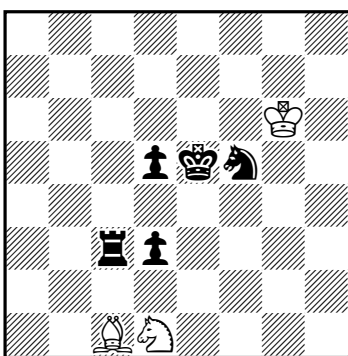
(2+6) b) ♜d6→c1 h#2

**(890) Mikola Vasyuchko**  
**Mykhailo Galma**  
 Ucrania



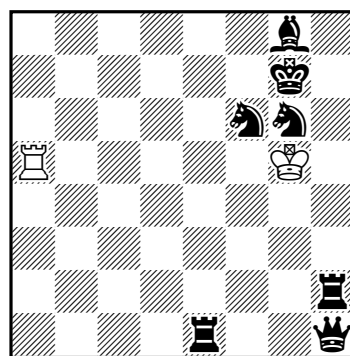
(4+6) b) ♖f3→b5 h#2

**(891) Mikola Vasyuchko**  
**Mykhailo Galma**  
 Ucrania



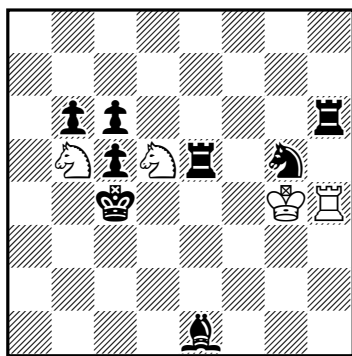
(3+5) b) ♜d5→f3 h#2

**(892) Mikola Vasyuchko**  
**Mykhailo Galma**  
 Ucrania



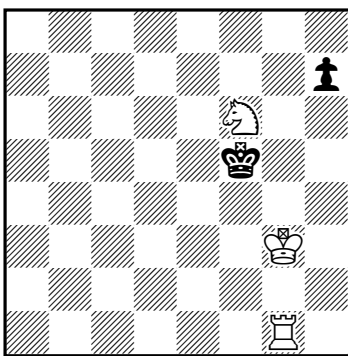
(2+7) b) ♘g8 h#2

**(893) Mikola Vasyuchko**  
**Mykhailo Galma**  
**Viktor Yuzyuk**  
 Ucrania



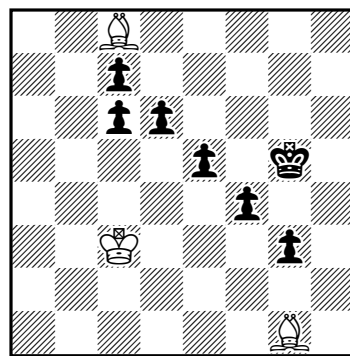
(4+8) 2.1.1.1 h#2

**(894) Mykhailo Galma**  
 Ucrania



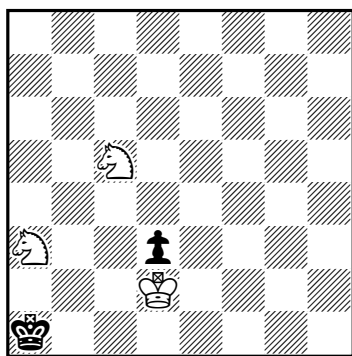
(3+2) 2.1.1.1 h#2

**(895) Mykhailo Galma**  
 Ucrania



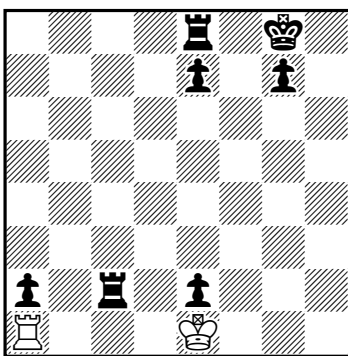
(3+7) b) ♙c3→f7 h#2  
 c) ♙g5→f6  
 d) ♙g5→e7

**(896) Mikhailo Galma**  
 Ucrania



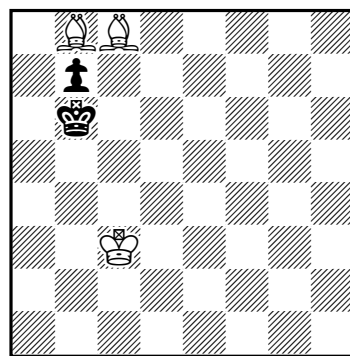
(3+2) b) ♜c5 h#2

**(897) Mikhailo Galma**  
 Ucrania

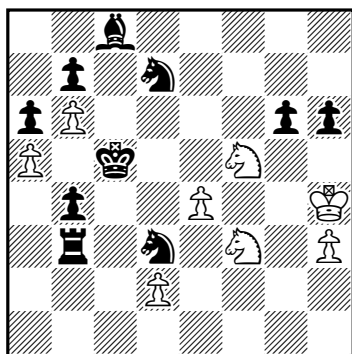


(2+7) b) ♜c2→h8 h#2

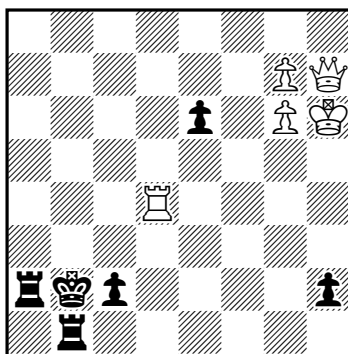
**(898) Mikhailo Galma**  
 Ucrania



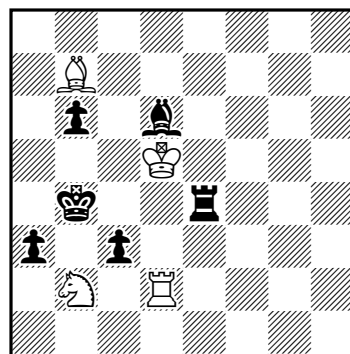
(3+2) b) ♘c8→h3 h#2

**(899) Luis Miguel Martín**  
Burgos

(8+10) 2.1.1.1 h#2

**(900) Luis Miguel Martín**  
Burgos

(5+6) 2.1.1.1 h#2

**(901) Luis Miguel Martín**  
Burgos

(4+6) 2.1.1.1 h#2

**(854) Juan Ramón Piqué:** 1.Ac4! [2.Txe6#] 1...Cxc4 2.Cxc4#, 1...Ad5 2.Cd3#, 1...Af5 2.Tc5#, 1...Axc6 2.Cxc6#, 1...Tb6 2.Axc3#, 1...Tb8+ 2.axb8=D#, 1...f5 2.Dh8#, 1...fxe3 2.Dh2#.

**(855) Miguel Uris:** 1.Txg6! [2.Af6,Te6,Dd5,De4#] 1...Th4 2.Af6,Te6,Dd5#, 1...Axd8 2.Te6,Dd5,De4#, 1...Tg5 2.Dd5,De4,Af6#, 1...Da5 2.De4,Af6,Te6#, 1...Ag2 2.Af6,Te6#, 1...d5 2.Te6,Dxd5#, 1...Txf5 2.Dd5,De4#, 1...Dxc4 2.De4,Af6#, 1...Dg2 2.Af6#, 1...Da8 2.Te6#, 1...Axf5 2.Dd5#, 1...dxe3 2.De4#.

**(856) Gerhard Maleika:** 1.Df6! [2.Axc6,Dd4,De5,Ce3,Cf4#] 1...Cxd3 2.Axc6,Dd4#, 1...Txd3 2.Axc6,De5#, 1...Cxe6 2.Axc6,Ce3#, 1...Cxf5 2.Axc6,Cf4#, 1...Dc1 2.Dd4,De5#, 1...Dd6 2.Dd4,Ce3#, 1...Dxe6 2.Dd4,Cf4#, 1...Dc4 2.De5,Ce3#, 1...Dc5 2.De5,Cf4#, 1...Dc3 2.Cf4,Ce3#.

**(857) Luis Gómez:** 1.e4! [2.Tf5#] 1...d3 2.Da1#, 1...d5 2.Cc6#, 1...gxf6 2.Ad6#, 1...dxe3 a.p. 2.Td5#, 1...f1=D 2.Dxd4#, 1...Tf4 2.gxf4#, 1...Txe4 2.Cf7#, 1...d6 2.Cc6#.

**(858) Luis Gómez:** 1.Cc3! [2.Tc6,Tc7,Tc8#] 1...Dc6 2.Txc6#, 1...Dd8 2.Tc7#, 1...Ce8 2.Txc8#, 1...Cc4 2.Td5#, 1...Ce4 2.Cf5#, 1...Re3 2.Tc4#, 1...Cxc3 2.Dxc3#.

**(859) José Antonio Coello:** 1.Axc2! [2.d4#] 1...Cd3+ 2.Cxd3#, 1...Cb5,Cc6 2.C(x)c6#, 1...Axc5 2.Df6#, 1...Axc5 2.Dd6#, 1...Txd2 2.Cxf3#, 1...Tb4 2.Cd7#, 1...Dxf5 2.Dxf5#, 1...d4 2.Te4#.

**(860) Alberto Armeni:** 1.Df4! [2.Dc4,Dd4,De4,De5,Dd6#] 1...Cxf5 2.Dc4#, 1...Axd3 2.Dd4#, 1...Txf3 2.De4#, 1...bxc5 2.De5#, 1...Axf3 2.Dd6#, 1...Td8 2.Dc4,Dd4,De4,De5#, 1...f6 2.Dc4,Dd4,De4,Dd6#, 1...Cc3,Cf2 2.Dc4,Dd4,De5,Dd6#, 1...Ag1 2.Dc4,De4,De5,Dd6#, 1...Ce3,Cb2 2.Dd4,De4,De5,Dd6#, 1...Cc8 2.Dc4,Dd4#, 1...Cg8 2.Dc4,Dd4,Dd6#, 1...Cc6 2.Dc4,Dd6#, 1...gxf5 2.Dc4,De5,Dd6#, 1...gxf3 2.De4,Dd6#, 1...Tg~ 2.Dc4,Dd4,De4#.

**(861) Miguel Uris:** 1.f3! [2.Dxe4#] 1...Axc2+ 2.Cxc2#, 1...Ad3 2.e3#, 1...Axf3 2.Cxf3#, 1...Ad5 2.De3#, 1...Axf5 2.Cxf5#, 1...Ac6 2.Dc4#, 1...Ab7 2.Cxb5#, 1...d5 2.De5#.

**(862) Gerhard Maleika:** 1.Ag6! [2.Ce3,Ce7,Cd4,Ch4#] 1...cxd6 2.Ce3,Ce7#, 1...Ce7 2.Cxe7,Da4#, 1...Cxa7 2.Da4,Dxe5#, 1...Cd4 2.Dxe5,Cxd4#, 1...dxe2 2.Cd4,Ch4#, 1...Ch4 2.Cxh4,Txf4#, 1...Ce3 2.Txf4,Cxe3#.

**(863) Luis Zaragoza:** 1.Axg7! [2.Dd4#] 1...Ce3 2.Dd2#, 1...Ce5 2.Cxe7#, 1...Af6 2.Cxf6#, 1...e3 2.Dxg2#, 1...e5 2.Af7#.

**(864) Salvador Blasco:** 1.Dd7! bloqueo, 1...Rc3 2.Cb5#, 1...Re3 2.Cf5#, 1...Rxc5 2.Ab6#, 1...Re5 2.Af6#.

**(865) Salvador Blasco:** 1.Cb5! [2.Cf~#] 1...Ad2 2.Ce3#, 1...Ac3 2.Cd4#, 1...Ac7 2.Cd6#, 1...Ad8 2.Ce7#, 1...Tg2 2.Cg3#, 1...Th2 2.Ch4#, 1...Txh7 2.Ch6#, 1...Txg8 2.Cg7#.

**(866) Luis Gómez:** 1.d7! [2.Dc7#] 1...C~ 2.Axd4#, 1...Ce2 2.Te4#, 1...Cb5 2.Cd3#, 1...Tde4,Tf4,Txg4 2.d6#, 1...Tc4 2.Cd3#, 1...Txd5 2.Dxd5#, 1...Da3 2.T4g5#.

**(867) Jorge J. Lois, Jorge M. Kapros:** 1.e7! [2.Dd7#] 1...Txd3 2.Cg3#, 1...Dxc5 2.Ce3#, 1...Cf6 2.Txf6#, 1...Txe4 2.dxe4#.



- (868) Jorge M. Kapros: 1.Ag2! [2.Af1#] 1...Cxc5 2.Ce5#, 1...Axc5 2.Ad5#, 1...Dxh3 2.Dg8#, 1...Cxa5 2.Db4#.
- (869) Bosko Miloseski: 1.Dxd4? [2.Txf2,Dxf2,De3,De4#] 1...Txc1 2.Dxf2#, 1...Tc2 2.Dxd3#, 1...Ac2!; 1.Rd6? [2.Te5#] 1...Axb4!; 1.Rxd4? [2.Te5#] 1...Axb6!; 1.Rf6? [2.Te5#] 1...gxf5+!; 1.Rf4! [2.Te5#] 1...Ac2 2.Dd2#, 1...Tc2 2.Dxd3#, 1...d2 2.Dxf3#.
- (870) Leonid Makaronez: \*1...Cf4 2.De4#, 1...Af4 2.De4#, 1...exd5 2.e8=D#; 1.Axe6! [2.Df5#] 1...Cf4 2.De3#, 1...Af4 2.Dd5#, 1...Rxe6 2.e8=D#.
- (871) Steven B. Dowd: \*1...Te3 2.Td5#, 1...Dxa7 2.Dxa7#, 1...Txd3 2.Dxd3#; 1.Dh6! [2.Td5#] 1...Dxa7+ 2.Ta5#, 1...Txd3 2.Df4#, 1...Dxe5 2.Db6#, 1...Tf4 2.Dxf4#.
- (872) Luis Gómez, Miguel Uris: \*1...e2 2.Dc1,Tf3#; 1.Rxc7? [2.Dd6#] 1...gxf5!; 1.Df8? [2.Axg6#] 1...gxf5 2.Dxf5#, 1...Ag4!; 1.Ce5? [2.Cxg6#] 1...gxf5 2.Cf3#, 1...Rxe5 2.Ag3#, 1...Ah5!; 1.Txe3! [2.Te4#] 1...gxf5 2.Cc2#, 1...Rxe3 2.Dc1#, 1...Ac2,Af3 2.T(x)f3#.
- (873) Miguel Uris: \*1...d~ 2.Td2#, 1...dxe2 2.Cxe2#; 1.b8=D? [2.Dd8,Dd6,Dxa7,Db6#] 1...Cc8!; 1.Af8? [2.Ac5#] 1...exf4!; 1.Axf6? [2.Axe5#] 1...c3 2.Txb4#, 1...dxc2 2.Td2#, 1...Cc6!; 1.Txb4? [2.c3#] 1...d~ 2.T(x)d2#, 1...exf4 2.Axf6#, 1...Cb5!; 1.Td2? [2.Ce2#] 1...exf4 2.Axf6#, 1...c3 2.Txb4#, 1...Cxf3!; 1.b8=C! bloqueo, 1...exf4 2.Axf6#, 1...f5 2.Axe5#, 1...c3 2.Txb4#, 1...b3 2.c3#, 1...d~ 2.T(x)d2#, 1...dxe2 2.Cxe2#, 1...Ca~ 2.C(x)c6#, 1...Ch~ 2.C(x)f5#.
- (874) Luis Gómez: 1.d3+?, 1...Rd5 2.Cf4#, 1...Rxf5 2.g4#, 1...Re3!; 1.e3? bloqueo, 1...Rd5 2.Txd4#, 1...Rxf5 2.Cg3#, 1...exf5 2.Txd4#, 1...Rd3!; 1.Cc4? bloqueo, 1...Rd5 2.Db7#, 1...Rxf5 2.Dg6#, 1...exf5 2.Db7#, 1...d3 2.Ce3#, 1...a5!; 1.Dg3! bloqueo, 1...Rd5 2.Cf6#, 1...Rxf5 2.Df4#, 1...exf5 2.Cf6#.
- (875) Pierre Tritten: 1.Cc4+ Re4+ 2.Rh4 Rd5#, 1.Cd3 Rf3+ 2.Rh5 Rg2#.
- (876) Miguel Uris: 1.Rxc5 Af2 2.Ad5 Rd3#, 1.Rxe5 Te1 2.Td5 Rf3#.
- (877) Miguel Uris: 1.Rc5 c4 2.Ad5 Rd3#, 1.Rd3 Af3 2.e3 Rc5#.
- (878) Dmitry Grinchenko: a) 1.Rd4 Ra2 2.De4 Ce6#, b) 1.Dd5 Ra3 2.Re4 Ad3#.
- (879) Dmitry Grinchenko: 1.Rd7 Rf7 2.f3 Txd3#, 1.Re7 Rg7 2.Tf3 Te4#.
- (880) Dmitry Grinchenko: 1.Cxc3+ Rd3 2.Rb5 Db7#, 1.Axb4 Rxe3 2.Rc5 Dc7#, 1.Dxc3 Rf3 2.Rd5 De4#.
- (881) Bosko Miloseski: 1.Rh4+ Rh6 2.Tg4 Dh2#, 1.Rh5+ Rh7 2.Tg5 Dh3#, 1.Rf5+ Rf8 2.Re6 De4#.
- (882) Mikola Vasyuchko, Mykhailo Galma: 1.Rxe3 Rg5 2.Ae2 Cf5#, 1.Td6+ Rg7 2.Re5 Txe4#, 1.Rxg3 Rh5 2.Rh3 Txf3#.
- (883) Mikola Vasyuchko, Mykhailo Galma: 1.Re3 Rxe6 2.Cb4 Rd7#, 1.Rf3 Rxc6 2.Ag4 Rb5#.
- (884) Mikola Vasyuchko, Mykhailo Galma: 1.d4 axb3+ 2.Rxb3 Rxg7#, 1.c6 exd5 2.Rxd5 Re8#.
- (885) Mikola Vasyuchko, Mykhailo Galma: 1Af3 Rb3+ 2.Rxf4 Ch5#, 1.Ae7 Rc1+ 2.Rxf6 Ch5#.
- (886) Mikola Vasyuchko, Mykhailo Galma: a) 1.Re4 Rc6 2.T1d2 Texe3#, b) 1.Ad2 Rb6 2.Rd6 Td3#.
- (887) Mikola Vasyuchko, Mykhailo Galma: 1.Rd2+ Rf4 2.Te2 Tfxd1#, 1.Re2 Re4 2.Td2 Tcxe1#.
- (888) Mikola Vasyuchko, Mykhailo Galma: 1.Ad2 Cxe4+ 2.Rxe4 Rxd2#, 1.Cf1 Cxg4+ 2.Rxg4 Rxf1#.
- (889) Mikola Vasyuchko, Mykhailo Galma: a) 1.Rb8 Rb6 2.Tg4 Td8, b) 1.Ra6 Rc6 2.Ag4 Ta1#.
- (890) Mikola Vasyuchko, Mykhailo Galma: a) 1.Te3 Rxg6+ 2.Re4 Cxc5, b) 1.Tb6 Rxe8+ 2.Rc6 Ca5#.
- (891) Mikola Vasyuchko, Mykhailo Galma: a) 1.Rd4 Rxf5 2.Tc4 Ae3#, b) 1.Re4 Rf6 2.Cd4 Cxc3#.
- (892) Mikola Vasyuchko, Mykhailo Galma: a) 1.Rh7 Rxf6 2.Ch4 Th5#, b) 1.Rxg8 Rxg6 2.Ce4 Ta8#.
- (893) Mikola Vasyuchko, Mykhailo Galma: 1.Aa5 Rg3+ 2.Rxb5 Cc7, 1.Td6 Rh5+ 2.Rxd5 Cc7#.
- (894) Mykhailo Galma: 1.Rg5 Rh2+ 2.Rh4 Tg4#, 1.Rg6 Rh4+ 2.Rh6 Cg8#.

- (895) Mykhailo Galma: a) 1.f3 Rd3 2.Rf4 Ae3#, b) 1.Rh4 Rg6 2.g2 Af2#, c) 1.e4 Rc4 2.Re5 Ad4#, d) 1.d5 Rb4 2.Rd6 Ac5#.
- (896) Mykhailo Galma: a) 1.Rb2 Re1 2.Rc1 Cxd3#, b) 1.Ra2 Rc3 2.Rxa3 Ta5#.
- (897) Mykhailo Galma: a) 1.Rh8 Rf2 2.Tg8 Th1#, b) 1.Rf8 Rxe2 2.Tg8 Tf1#.
- (898) Mykhailo Galma: a) 1.Ra5 Rb3 2.b5 Ac7#, b) 1.Ra6 Rb4 2.b6 Ac8#.
- (899) Luis Miguel Martín: 1.Rc4 Rg3! (Rg4?) 2.C7c5 Cd6#, 1.Rc6 Rg4! (Rg3?) 2.C3c5 C3d4#.
- (900) Luis Miguel Martín: 1.Rc1 Rh5 2.Tab2 Dh6#, 1.Rb3 Rg5 2.Tbb2 Dh3#.
- (901) Luis Miguel Martín: 1.Rb3 Rxe4 2.Ab4 Ad5#, 1.Rb5 Rxd6 2.Tb4 Td5#.

## Ejercicio de reconstrucción nº 33

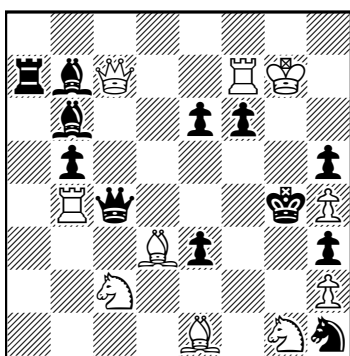
José Antonio Coello Alonso

La reconstrucción del ejercicio 32 ha resultado bastante sencilla, a juzgar por los comentarios que acompañan a los diagramas los amigos reconstructores fieles a esta sección. La posición indistinta que pueden ocupar varias piezas ha hecho que ningún trabajo coincida exactamente con el original del autor. Es curioso que todos hayan optado por ubicar la Tbb4 y la DNc4 del original en las casillas a4 y b4, respectivamente. El CB que el autor sitúa en c2 puede ubicarse en d1 o f1, lo que ha motivado otras diferencias, así como la Tf7 puede estar en f8, llenando el tablero, y el Pb5 puede situarse también en a5 o a6. Entre tantas posibilidades de variación, que no alteran el resultado, solamente los trabajos de Luis Gómez e Imanol Zurutuza han coincidido entre sí. Los demás partici-

### (1) José Mandil Pujado

*El Diluvio*, 1932

Recomendado



(10+12)

#2

pantes —Jordi Breu, Oleg Diatlov, Antonio Garofalo, Hans Nieuwhart, Manuel Sanz, Miguel Uris y Ramón Zorroza— han conseguido los mismos resultados con diferentes posiciones, coincidiendo todos con la misma economía del autor (10-12), que parece imposible de mejorar.

Este problema (1), según me han informado varios participantes, es un claro precedente del problema de Viggo Klausen que recibió la 3ª mención de honor en *Skakbladet*, 1937, cuya posición, para mostrar su semejanza, reproduzco: [Blancas: Rg7 Dc7 Te6 Tb4 Ah4 Ad3 Cd1 Cg1 g3; Negras: Rg4 Dc4 Ta7 Ta4 Ab7 Ab6 Cb8 Ch1 f6 g6 b5 h5 e3 c2]. Puede ser un caso de coincidencia, pero se ven muchos puntos en común.

Confío en que el ejercicio nº 33, cuyos datos se facilitan a continuación, resulte tan divertido e instructivo como el precedente.

1.C6e4! (2.d4#) 1...Cb5 2.Tcxd5#, 1...Ce6 2.Tdxd5#, 1...Axd3 2.Cxd3#, 1...Txd6+ 2.Axd6#, 1...Dxf2 2.Df5#, 1...Dxg4+ 2.Cxg4#

Las soluciones se remitirán a <jantoniocoello@gmail.com>, antes del 28 de febrero de 2021.

### Envío de material original para su publicación en *Problemas*

La Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA) agradece el envío de cualquier material original relacionado con los problemas de ajedrez para su publicación en su boletín *Problemas*. La SEPA se compromete a una rápida evaluación y publicación de todo el material recibido, una vez aprobado por el editor, quien se reserva el derecho de consultar con los especialistas que considere oportuno. Los problemas originales incluidos en los artículos enviados podrán participar en los torneos informales del boletín, siempre que se ajusten a sus correspondientes bases.

Los problemas inéditos —directos en dos jugadas (#2) y ayudados temáticos en dos jugadas (h#2)— que se reciban y sean aceptados para su publicación participarán en los torneos anunciados en la página 984 del boletín anterior. El resto de problemas originales, de cualquier género, únicamente se aceptarán en formato de artículos que incluyan los comentarios de los autores a los problemas y sus soluciones.

Todos los originales publicados en el boletín *Problemas*, independientemente de su participación o no en los torneos actuales o en cualquier otro torneo formal que se pueda organizar en el futuro, serán enviados para su inclusión en la colección de WinChloe. Pueden contactar con la SEPA, en la dirección: sepa.problemas@gmail.com.

## El Tema Saavedra

José Miguel Plantón

Cuenta la historia de este tema que la posición de origen procedía de una partida real Richard Fenton-William Potter, Inglaterra, 1875, que acabó en tablas. Así fue registrado por Georges Emile Barbier en su columna del *Glasgow Weekly Citizen*, del 27 de abril de 1895, publicando al efecto la siguiente posición (1) e indicando que Juega el negro y gana el blanco.

En realidad, la posición de la partida fue [Blancas: Rc6 b7; Negras: Rh6 Ta5], pero el periódico la publicó como figura en el diagrama. A la semana siguiente, Barbier publicó la solución **1...Td6+**, comentando que el negro ofreció tablas, que fueron aceptadas por el blanco, pero se ganaba con **2.Rb5 Td5+ 3.Rb4 Td4+ 4.Rb3 Td3+ 5.Rc2+-**, y mostró un nuevo diagrama, con una modificación que colocaba al RN en a1, con el nuevo enunciado Juega el negro y hace tablas (2).

La supuesta solución consistía en **1...Td6+ 2.Rb5 Td5+ 3.Rb4 Td4+ 4.Rb3 Td3+ 5.Rc2 Td4! 6.c8D Tc4+! 7.Dxc4=**, y fue publicada a la semana siguiente.

Por una de estas maravillosas casualidades de la vida, vivía por entonces en Glasgow el sacerdote español Fernando Saavedra (Sevilla, 1847 o 1849 - Dublín 01-05-1922), quien no tardó en ir a visitar a Barbier, al Glasgow Chess Club, y le asombró demostrándole que la posición estaba ganada por el blanco. No eran tablas.

Así pues, Barbier hubo de publicar una rectificación, el 18-05-1895, indicando que Juega el negro y gana el blanco.

Barbier murió el 17 de diciembre de ese año y, con posterioridad, el estudio se volvió a publicar con el PB en c6, con lo que quedó definitivamente (3).

**1.c7 Td6+ 2.Rb5 Td5+ 3.Rb4 Td4+ 4.Rb3 Td3+ 5.Rc2 Td4 6.c8T!!** [6.c8D? Tc4+ 7.Dxc4=] **6...Ta4 7.Rb3+-**

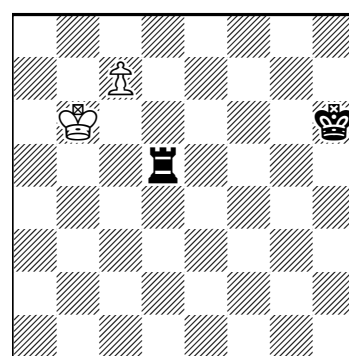
Posteriormente surgió una polémica, sacada a la luz por Tim Krabbé el 1 de diciembre de 2001, quien indicó que la partida origen del problema fue Alexander Porterfield Rynd vs. teniente coronel W. Lynam, Clontarf Club, simultáneas, Dublín 1891/92 [Blancas: Rh5 f6 e5; Negras: Rh1 Tb5, pero no dispongo de medios para corroborarlo.

Respecto a la maniobra de Barbier, Pedro Cañizares me proporcionó justo a tiempo, antes de cerrar el artículo, el siguiente estudio, muy notable (4).

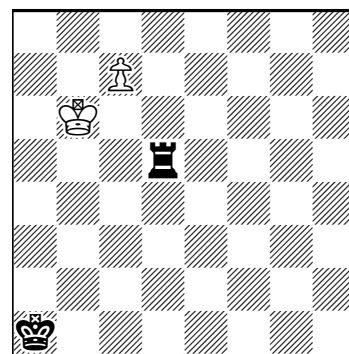
**1.Ae3+ Rb7 2.e7 Txa3 3.Aa7!! Ta1 4.Rf4 Tf1+ 5.Af2!! Txf2+ 6.Re3 Tf1 7.Re2+-**

Pero el mejor ejemplo, sin duda, de maniobra de Barbier fue creado tempranamente por Troitsky, mejorando otro estudio que él mismo había realizado en 1911 y, para mí, es insuperable (5).

(1) Fenton, R. - Potter, W.  
Glasgow (?), Escocia, 1875  
*Glasgow Weekly Citizen*,  
27.04.1895

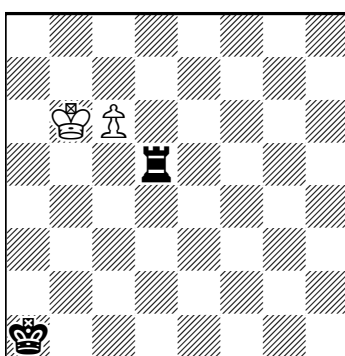


(2) G.E. Barbier  
*Glasgow Weekly Citizen*,  
04.05.1895



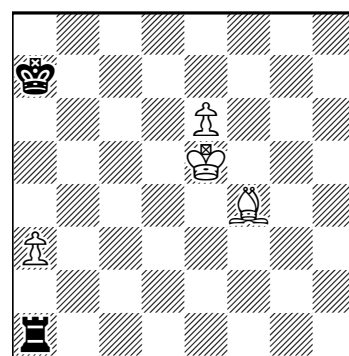
(2+2) Juegan las negras =

(3) Saavedra, F.  
*Glasgow Weekly Herald*, 1902



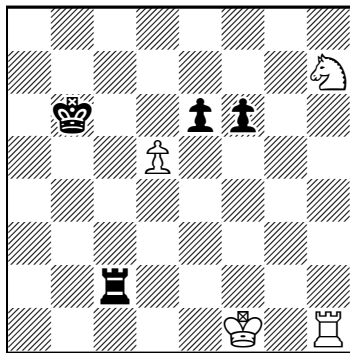
(2+2) +

(4) Hermann K. Mattison  
*Rigasche Rundschau*, 1914



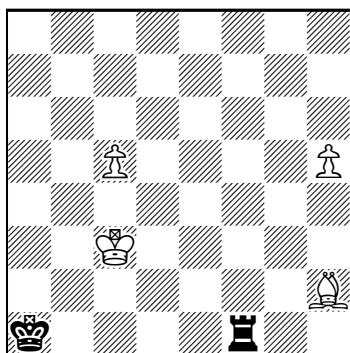
(4+2) +

**(5) Aleksey A. Troitsky**  
*Bohemia, 1912*



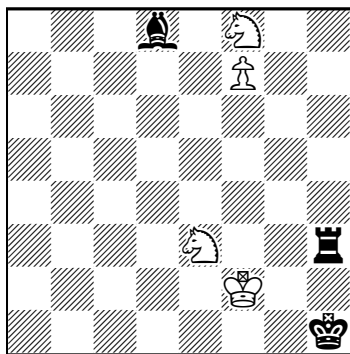
(4+4) +

**(6) Vasily y Mihail Platov**  
*Deutsche Schachzeitung, 02.1908*



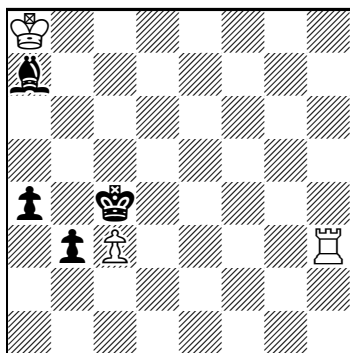
(4+2) +

**(7) Aleksey A. Troitsky**  
*Eskilstuna-Kuriren, 1916*



(4+3) +

**(8) František Dedrle**  
*Časopis českých šac., 1916*



(3+4) =

**1.dxe6 Tc1+ 2.Rf2!** [en caso de 2.Rg2? Txh1 3.Rxh1 Rc6= el caballo es incapaz de proteger el peón “e”] **2...Txh1 3.e7 Th2+ 4.Rf3** [4.Re3? es erróneo, debido a 4...Th5!=; antes que nada, el blanco debe eliminar el peón “f”] **4...Th3+ 5.Rf4 Th4+ 6.Rf5 Th5+ 7.Rxf6 Th6+ 8.Rf5** [no 8.Re5? Th1 9.Cf6 Th8 10.Cd7+ Rc7 11.Cf8 Th1=] **8...Th5+ 9.Rf4 Th4+ 10.Rf3 Th3+ 11.Re2 Th2+ 12.Rd3 Th3+ 13.Rd4 Th4+ 14.Rd5 Th5+ 15.Rd6 Th6+** [si 15...Th1, entonces 16.Cf6 Te1 17.Cd7+ con idea de 18.Ce5+-] **16.Cf6! Txf6+** [16...Th8 17.Cd7+ con idea de 18.Cf8+-] **17.Rd5 Tf5+ 18.Rd4 Tf4+ 19.Rd3 Tf3+ 20.Re2+-**, el rey ha tenido que dar dos viajes arriba y abajo.

Como he dicho en la introducción, más o menos fue así como nació, de forma tan curiosa, el Tema Saavedra, del cual se han ocupado prestigiosos compositores. Vamos a ver sus obras, algunas de ellas muy interesantes.

Los hermanos Platov realizaron un primer buen trabajo (6).

**1.Rb4! Tf5!** [1...Tb1+ 2.Rc4! (2.Ra5? Th1) 2...Tc1+ 3.Rd5 Td1+ 4.Re6] **2.c6 Txb5 3.c7 Th4+ 4.Rb5 Th5+ 5.Rb6 Th6+ 6.Ad6! Txd6+ 7.Rb5 Td5+ 8.Rb4 Td4+ 9.Rb3 Td3+ 10.Rc2 Td4 11.c8T! Ta4 12.Rb3+-**

Carentes de interés fueron [Blancas: Rb6 Te6 c6; Negras: Rb1 Td5 Aa1], de O. Dehler, 1910: **1.Te1+ Ra2 2.Txa1 Rxa1 3.c7+-**; [Blancas: Rb4 Ag1 c6; Negras: Ra1 Td2 d5], de H. Weenink, 1911: **1.c7 d4 2.Axd4+ Txd4+ 3.Rc3+-**; [Blancas: Rb6 Td4 Cc3 Ch3 c6; Negras: Ra1 Tf5 Th5 Ag2 h4], de H. Hennings, 1913: **1.Td2 Ad5 2.Cxd5 Txd5 3.Txd5 Txd5 4.c7+-**

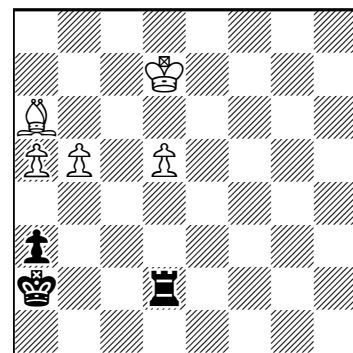
Pero llegó Troitsky con su habitual rigor (7).

**1.Cg6! Ah4+** [1...Th8 2.Cxh8 Ae7 3.Cf5 Aa3 4.Cg6+-; 1...Th2+ 2.Rf1 Ah4 3.Cg4+-] **2.Cxh4 Txb4 3.f8T!** [3.f8D? Tf4+ 4.Dxf4=] **3...Rh2 4.Tf3 Th8** [4...Rh1 5.Rg3+-] **5.Cg4+ Rh1 6.Rf1 Th5 7.Tg3+-**

Desde que tuve uso de razón (ajedrecística), me gustaron los problemas con fusión de temas. Veamos un ejemplo bonito (8):

**1.Th4+** [1.Rxa7 b2 2.Th1 a3+-; 1.Th1 a3 2.Ta1 Ac5+-] **1...Rxc3** [1...Ad4 2.Txd4+ Rxc3 3.Txa4 b2 4.Ta3+ Rc4 5.Ta4+ Rc5 6.Ta5+ Rc6 7.Ta6+ Rc7?? (7...Rc5<sup>TM</sup> =) 8.Ta7+ Rc6 9.Tb7+-] **2.Txa4 b2 3.Ta3+ Rc4 4.Ta4+ Rc5 5.Ta5+ Rc6 6.Ta1!!**, este es el punto de fusión [6.Ta6+ Ab6+-] **6...Ad4**, ninguna promoción valía **7.Tb1 Rc5 8.Txb2=**

**(9) Tigran B. Gorgiev**  
*Socialist Charkassi, 1964*  
1ª mención de honor



(5+3) +

De gran dificultad en la solución, fusionando también, tenemos (9):

**1.b6 Txd5+** [1...Tb2 2.Ac4+ el negro no tiene suficiente fuerza en su juego 2...Rb1 3.d6 Tb4 4.Ae6+-] **2.Rc6!!** [2.Re6? Txa5 3.Ac4+ Rb1!! 4.b7 Tb5! 5.Axb5 a2 6.b8D a1D 7.Ad3++ Rc1= (7...Ra2?? 8.Ac4+)] **2...Txa5 3.Ac4+! Ra1 4.b7 a2 5.Ag8!!** una

jugada estratosférica [5.Axa2? Ta6+ 6.Rc5 Ta5+ 7.Rc4 Ta4+ 8.Rc3 Ta8! 9.bxa8D=] **5...Ta6+ 6.Rc5 Ta5+ 7.Rc4 Ta4+ 8.Rc3! Ta3+ 9.Rd2!!** [pero no 9.Rc2??, por la sorprendente 9...Ta8!!, que nos refresca la memoria gratamente, e imploramos que no nos la hagan en una partida] **9...Tf3** única tentativa de buscar el empate [9...Tg3 10.b8D Txg8 11.De5+ Rb1 12.De4+ Ra1 13.Dd4+ Rb1 14.Dd3+ Ra1 15.Dc3+ Rb1 16.Dc1#] **10.b8D** [10.b8T?= es, incomprensiblemente, la jugada registrada en mi base de datos] **10...Td3+ 11.Re2 Td2+** [11...Te3+ 12.Rf2 Tf3+ 13.Rg2 Tf2+ 14.Rh3 Tf3+ 15.Rg4+/-] **12.Re3 Td3+ 13.Re4 Td4+ 14.Re5 Td5+ 15.Rf6 Tf5+ 16.Re7 Tf7+ 17.Rd6 Tf6+ 18.Rc5 Tc6+ 19.Rb4+/-**, y ya no tiene sentido para el negro continuar.

Como veremos a lo largo de esta breve monografía, innovar es muy importante, ¡y ya lo creo que sucedió en el siguiente estudio (10), cambiando el peón a columna de caballo!

Según el autor, la solución es **1.g7 Th6+ 2.Rf5 Th5+ 3.Rf4 Th4+ 4.Rf3 Th3+ 5.Rg2 Th4 6.g8T!+-** [6.g8D? Tg4+ 7.Dxg4=], y Hajek lo dio como ganado, siguiendo el patrón marcado por Saavedra, pero, tras **6...Tg4+!**, no se percató de que el Cc3 domina e2 y es ahogado. ¡Qué bochorno!, cometió uno de los mayores casos de ceguera compositiva que se recuerdan.

Tocaba reformarlo para conservar la idea y Kalandadze lo hizo dos veces el mismo año: (11 y 12).

(11) **1.Cgf3+ Rd1!** [1...Rf2 2.Tg1 Dxg1 3.Cxg1 Txh4 4.b7 Ce7+ (4...Tc4+ 5.Rd8 Td4+ 6.Rc7 Tc4+ 7.Rd6+/-) 5.Rd7 Tb4 6.Rxe7+/-] **2.Tg1+ Dxg1 3.Cxg1 Ta2 4.b7!** [4.a7? Ce7+ 5.Rb7 Cd5=] **4...Ce7+ 5.Rd7 Cc6! 6.Rxc6 Txa6+ 7.Rc5! Ta5+ 8.Rc4 Ta4+ 9.Rb3 Ta1 10.Rb2 Ta4! 11.b8T!+-** [11.b8D? Tb4+ 12.Dxb4=] **11...Txh4 12.Td8+ Re1 13.Cf3++-**

(12) **1.a8D Tb8+! 2.Dxb8 Cc6+ 3.Re8!! Cxb8 4.Cd2+ Re2 5.Cf3! Rxf3 6.Txh3+ Rf4 7.Th4+ Rf5 8.Th5+ Rf6 9.Th6+ Rg7 10.Th5! g1D** [10...Rg6 11.Th8=] **11.Tg5+ Dxg5=**

Una delicia, con interesante relación de fuerzas, nos llega con el siguiente estudio (13).

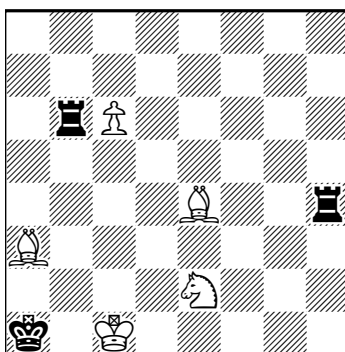
**1.c7 Tc6+!** [1...Txe4 2.c8D Tc6+ 3.Dxc6 Tc4+ 4.Cc3! Txc6 5.Ab2# ¡magia!] **2.Axc6 Tc4+ 3.Rd2 Txc6 4.Ad6! Txd6+ 5.Cd4! Txd4+ 6.Rc3 Td1 7.Rc2 Td4 8.c8T Ta4 9.Rb3+/-**

Un trabajo excelente, de gran pureza.

Siempre maravilloso, Liburkin creó otra joya (14).

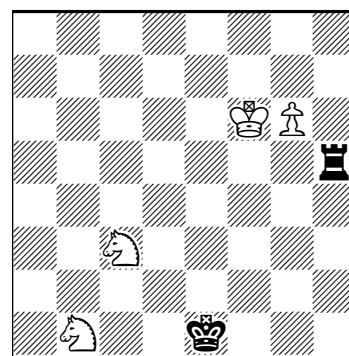
**1.Cc1 Td5+** [1...Txb5 2.c7 Td5+ 3.Cd3!! (3.Re2 Te5+ 4.Rd3 Te8=) 3...Txd3+ 4.Rc2 Td4 5.c8T!! (5.Rc3 Td1) 5...Ta4 6.Rb3+/-; 1...Rb1 2.Cd3 Tc3 3.Ce5+/-] **2.Rc2** [2.Re2? Txb5 3.c7 Tb2+ 4.Rd3 Tc2!! 5.Rxc2=; 2.Cd3? Txd3+ 3.Rc2 Td5 4.Rc3 Txb5 5.Rc4 Tb8=] **2...Tc5+ 3.Rd3** [3.Rd2? Txb5 4.c7 Tb2+ 5.Rc3 Tc2+] **3...Txb5** [3...Txc1 4.Rd4+/-] **4.c7 Tb8**

(13) **Tigran B. Gorgiev**  
*Národní listy*, 1929



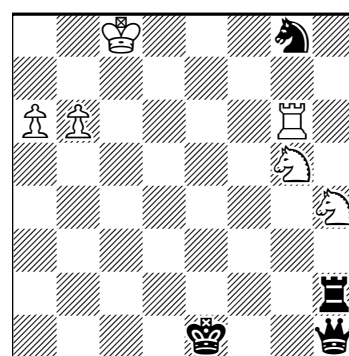
(5+3) +

(10) **Karl Hajek**  
*Osterreichische*  
*Schachrundschau*, 1924



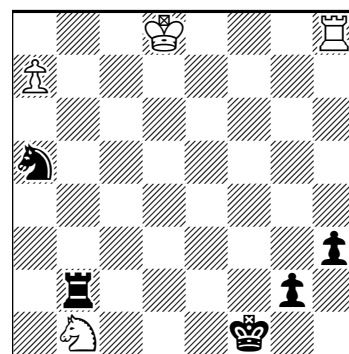
(4+2) +

(11) **Velimir Kalandadze**  
1959



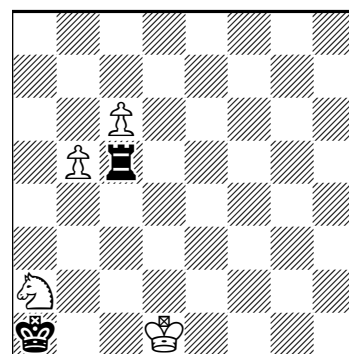
(6+4) +

(12) **Velimir Kalandadze**  
*Shakhmaty v SSSR*, 1959



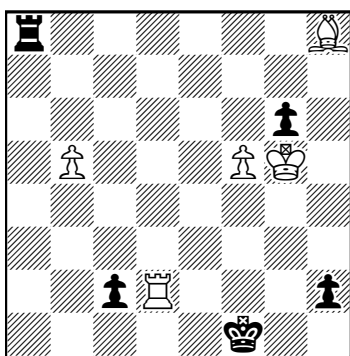
(4+5) =

(14) **Mark S. Liburkin**  
*Shakhmaty v SSSR*, 1931  
2º premio



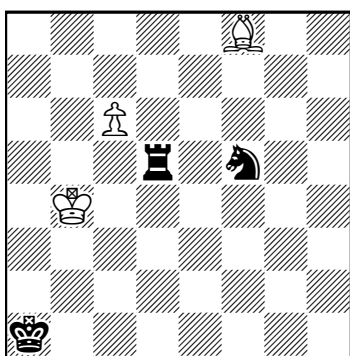
(4+2) +

**(15) Martin Gohn**  
*Revista de Şah*, 1951  
 3<sup>er</sup> premio



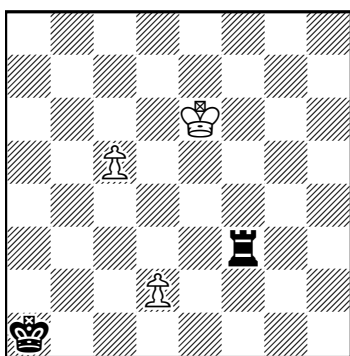
(5+5) +

**(16) Vandecasteele**  
 I.M.J.T., 1959



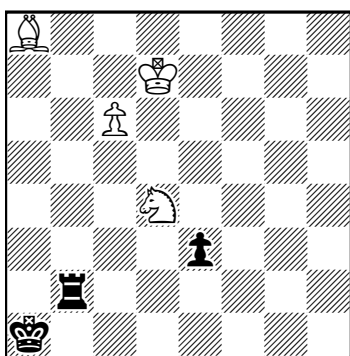
(3+3) +

**(17) Vitaly Halberstadt**  
*El Ajedrez Español*, 1962



(3+2) +

**(18) Tigran B. Gorgiev**  
 ?, 1963



(4+3) +

**5.cxb8A!+-** [5.Cb3+? Txb3+ 6.Rc2 Tb2+ 7.Rc1 Tb1+ 8.Rc2 Tb2+ 9.Rc3 Tb1 10.Rd4 Tb4+ 11.Rd5 Tb5+ 12.Rd6 Tb6+ 13.Rc5 Tb1 14.Rd6 Tb6+ 15.Rd7 Tb7=]

Como se puede ver, un problema interesantísimo.

El siguiente problema (15) es entretenido:

**1.Txc2 h1D** [1...Txxh8 2.f6! (2.fxxg6? h1D 3.Tc1+ Re2! 4.Txxh1 Txxh1 5.g7 Tg1+ 6.Rf6 Tf1+ 7.Re6 Tg1 8.Rf7 Tf1+ 9.Rg8 Tb1 =) 2...Th5+ 3.Rxxg6 Th6+! 4.Rg7 Th7+ 5.Rf8! h1D 6.Tc1+ Re2! 7.Txxh1 Txxh1 8.f7 Rd3 (8...Th3 9.b6 Tb3 10.Rg7 Tg3+ 11.Rh6 Th3+ 12.Rg5 Th8 13.Rg6 Tb8 14.Rg7 Tb7 15.Rg8+-) 9.b6 Rc4 10.b7 Tb1 11.Rg8 Tg1+ 12.Rh7 Th1+ 13.Rg7 Tg1+ 14.Rf6 Tf1+ 15.Re7 Te1+ 16.Rd6 Td1+ 17.Rc7+-] **2.Tc1+ Rg2 3.Txxh1 Rxxh1 4.f6 Ta5!** [4...Txxh8 5.f7 Rg2 6.Rxxg6 Rf3 7.Rg7 Tb8 8.f8D+ Txf8 9.Rxxf8 Re4+- está fuera del cuadrado] **5.f7! Txb5+ 6.Ae5!! Txe5+ 7.Rxxg6 Te6+ 8.Rg5 Te5+ 9.Rg4 Te4+ 10.Rg3 Te3+ 11.Rf2 Te4 12.f8T! Th4 13.Rg3+-**

Sin pena ni gloria se publicó [Blancas: Rd2 Ag8 Cf3 c6; Negras: Ra1 Tc8], por parte de B. Bakay, 1953. **1.Ad5 Td8 2.Cd4 Txd5 3.c7 Txd4+ 4.Rc3 Td1 5.Rc2 Td4 6.c8T Ta4 7.Rb3+-** que, como se puede ver, no aportó nada nuevo.

Seguidamente, presento un diagrama que está demolido (16), porque al autor se le escapó una maniobra de tablas mediante jaque continuo del caballo negro. El diagrama se corrige fácilmente añadiendo un Pbf2, pero queda deslucido.

**1.c7 Td4+ 2.Rb3** [2.Rb5 Td5+ 3.Rc6 (3.Rb6 Td6+ el blanco no progresa) 3...Td2 4.c8D (4.Ac5 Tc2 5.Rb6 Txc5 6.Rxc5 Ce7=) 4...Tc2+ 5.Ac5 Ce7+; 2.Rc3 Td1 3.Aa3 (3.Rc2 Ce3+ 4.Rb3 Td3+ 5.Ra4 Cd5 6.c8D Cb6+=) 3...Ce7! 4.Axe7 Tc1+ 5.Rd3 Txc7=] **2...Td3+ 3.Rc2 Td6! 4.Ag7+! Cd4+??** [lleva a tablas 4...Ra2! 5.c8D Ce3+ 6.Rc3 (6.Rc1? Td1#) 6...Cd5+ 7.Rc2 Ce3+=] **5.Axd4+ Txd4 6.c8T!!** [6.c8D? Tc4+ 7.Dxc4] **6...Ta4 7.Rb3+-**

La posición [Blancas: Rc6 c7; Negras: Ra1 Td4 b6], de E. Ivanov, 1962, con solución **1.Rb5 Td5+ 2.Rxb6 Td6+ 3.Rb5+-**, como se puede ver, está muy falta de juego previo que oculte la maniobra ganadora; la aporto porque quizá algún colega pueda trabajarla de forma interesante.

El famoso Halberstadt encontró una fina maniobra, poco fácil si se presenta en partida viva, como solución del siguiente diagrama (17).

**1.c6 Tf2!! 2.c7 Te2+ 3.Rf7 Tf2+ 4.Rg7 Tg2+ 5.Rf6** estupendo retroceso para bajar por la gran diagonal negra **5...Tf2+** [5...Tg8 6.Re7+-] **6.Re5! Te2+** [6...Tf8 7.Rd6+-] **7.Rd4! Txd2+ 8.Rc3 Td1 9.Rc2 Td4 10.c8T Ta4 11.Rb3+-**

Y Gorgiev volvió a la idea ¡34 años después!, con dos posiciones casi gemelas:

**(18) 1.c7 e2! 2.Cxe2** [también valía 2.Cf3 Td2+ (2...e1D 3.Cxe1 Td2+ 4.Re7 Te2+ 5.Rd6+-) 3.Re6 Tc2 4.Rd6 Txc7 5.Rxc7 Rb2 6.Ae4! Rc1 7.Ac6 Rc2 8.Ab5 Rd1 9.Aa4+ Rc1 10.Rd6 Rb2 11.Ab5+-] **2...Td2+ 3.Ad5!!** [3.Re7? Txe2+ 4.Rd6 Te8; 3.Rc8? Txe2 4.Ac6 Te7! 5.Ad7 Te2 6.Rb7 Tb2+] **3...Txd5+ 4.Rc6 Td2 5.Cd4! Txd4 6.Rb5 Td5+ 7.Rb4 Td4+ 8.Rb3 Td1 9.Rc2 Td4 10.c8T! Ta4 11.Rb3+-**

(19) **1.Cc3+ Ra1! 2.c7 e2 3.Cxe2 Td2+ 4.Ad5!** [4.Re7? Txe2+ 5.Rd6 Te8=; 4.Rc8? Txe2 5.Ac6 Te7! 6.Ad7 Te2 7.Rb7 Tb2+=] **4...Txd5+ 5.Rc6 Td2 6.Cd4! Txd4 7.Rb5 Td5+ 8.Rb4 Td4+ 9.Rb3 Td3+ 10.Rc2 Td4 11.c8T!** [11.c8D? Tc4+ 12.Dxc4] **11...Ta4 12.Rb3+-**

El siguiente estudio (20) quizá sea mejorable, con un juego previo más sofisticado.

**1.c5!** [1.Ae5+? Ra2! 2.c5 Th7 3.c6 Txb5 4.c7 Th4+ 5.Rxb5 Rb3! 6.c8D Tb4+=] **1...Th7 2.c6 Txb5 3.c7 Th4+ 4.Rxb5 Th5+ 5.Rb6! Th6+ 6.Ad6! Txd6+ 7.Rb5 Td5+ 8.Rb4 Td4+ 9.Rb3 Td3+ 10.Rc2 Td4 11.c8T! Ta4 12.Rb3+-**

Seguimos con una buenísima innovación, pues no tenemos peón de columna de alfil en el origen (21):

**1.a7 Td4+ 2.Rc2!** [2.Rc3 Cxa7 3.Rxd4 Cc6+=] **2...Cxa7 3.Tc8! Cxc8** [3...Txd7 4.Tc4! Td2+ 5.Rxd2 Rb2 6.Tc7! Cb5 7.Tb7+-] **4.dxc8T Ta4 5.Rb3+-**

Y ahora un peón solitario en combate contra T+C [Blancas: Rc2 d6; Negras: Ra1 Te4 Cc8] Juan Carvajal, 1972 **1.d7 Td4?** [1...Tc4+ 2.Rb3!+- (2.Rd3? Tc6! (2...Td4+? 3.Rxd4 Ce7 4.Rc5+-) 3.Re4 Te6+ 4.Rf5 Cd6+! 5.Rxe6 Cb7=); 1...Cb6 2.d8D Tb4 y el negro puede establecer una fortaleza de empate] **2.dxc8T!** [2.dxc8D? Tc4+ 3.Dxc4] **2...Ta4 3.Rb3+-**

La posición, aunque interesante debido al desequilibrio de fuerzas, está demolida, como se ve en la solución. No obstante, quizá algún avezado compositor sea capaz de rescatarla.

De nuevo un Saavedra puro (22):

**1.c7** [1.Ad4+? Txd4 2.c7 Tc4!]=] **1...h2 2.Axh2** [2.c8D? Tb4+!]=] **2...Th3+ 3.Rb4 Th4+ 4.Rb5 Th5+ 5.Rb6 Th6+ 6.Ad6! Txd6+ 7.Rb5 Td5+ 8.Rb4 Td4+ 9.Rc3 Td1 10.Rc2 Td4 11.c8T! Ta4 12.Rb3+-**

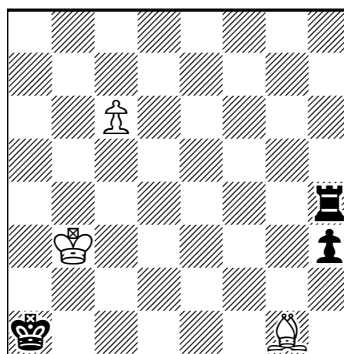
Se echa de menos un juego previo de ocultación.

El siguiente estudio (23), al alimón, encierra detalles muy interesantes, de los que hacen afición:

**1.Aa7 d4** [1...d2+ solo llevaría a una transposición] **2.Axd4 g1D+ 3.Axg1 d2+ 4.Rd1** [4.Rc2? d1D+ 5.Rxd1 Txd7+=] **4...c2+ 5.Rxc2** [5.Rxd2? Txd7+ 6.Ad4+ Txd4+ 7.Rxc2 Tc4+!! ¡sorpresa! 8.Axc4=] **5...d1D+** [5...Txd7? 6.Ad4+!! Txd4 7.Rd1!+-] **6.Rxd1 Txd7+ 7.Ad4+!!** sorprendente jaque cruzado

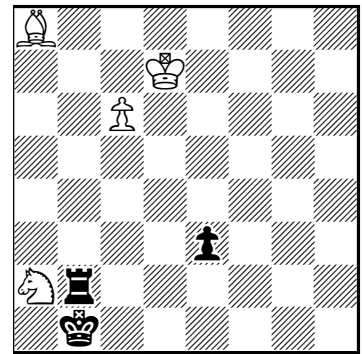
que echa por tierra todas las esperanzas de empate del negro **7...Txd4+ 8.Ad3!!**, esta es la parte más bonita de este estudio, porque esta jugada es única para ganar; sus autores escondieron una deliciosa celada: ante el jaque de la torre, el rey blanco no debe ir a la columna "e", pero ¿por qué no puede ir a la columna "c"? **8...Txd3+ 9.Rc2 Td4 10.c8T!** [10.c8D? Tc4+ 11.Dxc4] **10...Ta4 11.Rb3+-**

(22) **G. Mironov**  
?, 1975



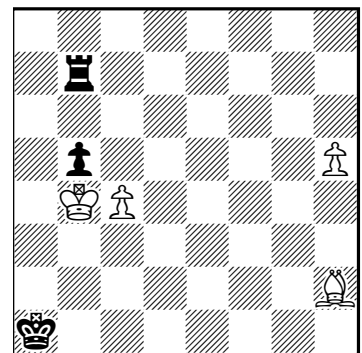
(3+3) +

(19) **Tigran B. Gorgiev**  
?, 1963



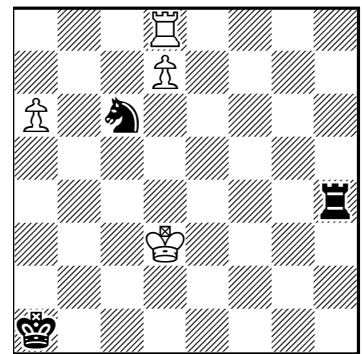
(4+3) +

(20) **Viktor A. Razumenko**  
?, 1971



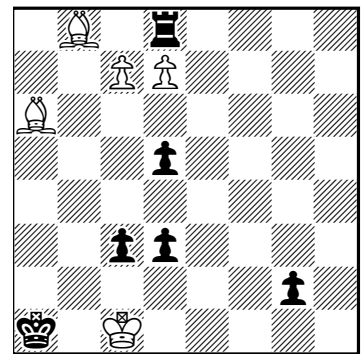
(4+3) +

(21) **Boris Shatskes**  
*Shakmaty v SSSR*, 1972  
Premio especial

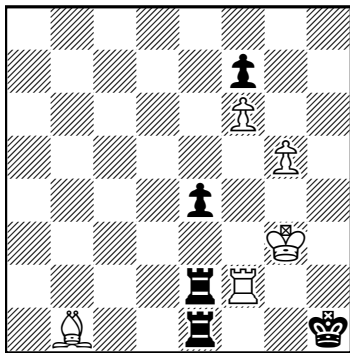


(4+3) +

(23) **David Gurgeni**  
**Velimir Kalandadze**  
*Magyar Sakkélet*, 1975

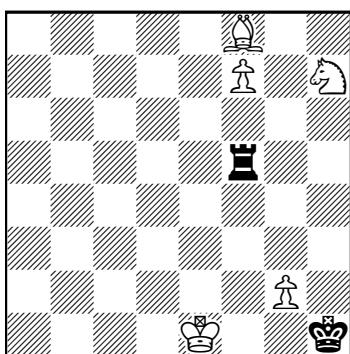


(5+6) +

**(24) R. Nio Bertholee**  
?, 1976

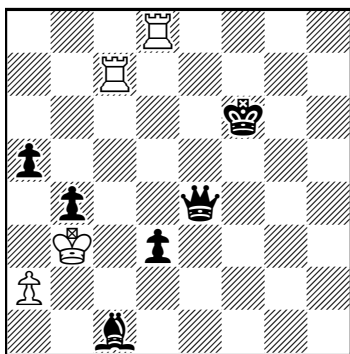
(5+5)

+

**(25) Kh. Mamataliev**  
*Shakmaty v SSSR*, 1980  
2° recomendado especial

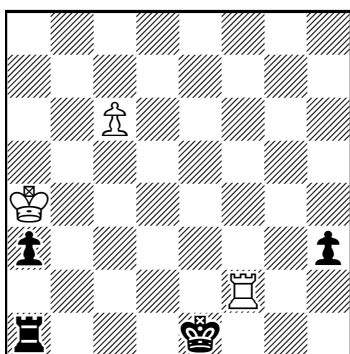
(5+2)

+

**(26) D. Gurgenzidze**  
*Martin*, 1988

(4+6)

=

**(27) Evgeny V. Kolesnikov**  
64, 1989  
Mención de honor especial

(3+4)

+

Un nuevo intento fue [Blancas: Rb4 Ah2 c6; Negras: Ra1 Th3 b5], de V. Razumenko, 1975: **1.c7** [1.Ae5+? Ra2 2.c7 Th4+ 3.Rxb5 Rb3 4.c8D Tb4+=] **1...Th4+ 2.Rxb5 Th5+ 3.Rb6 Th6+ 4.Ad6! Txd6+ 5.Rb5+-** y, como se ve, no aportó nada nuevo.

También fue pobre el ensayo [Blancas: Rd4 Ce4 c6; Negras: Ra1 Te1], de E. Pogosiants, 1976: **1.c7 Td1+! 2.Cd2!** [2.Rc4? Tc1+ 3.Cc3 Rb2] **2...Txd2+ 3.Rc3+-**

En el siguiente (24), tras un poco de lío inicial, surge el tema en pocas jugadas; tiene interés:

**1.Txe2** [1.g6? Tg1+ 2.Rh3 Te3+ 3.Rh4 Txb1-+] **1...Txe2 2.g6!** [2.Axe4+? Txe4 3.g6 Te6!-+ (3...Te8? 4.gxf7=)] **2...fxg6** [2...Tg2+? 3.Rf4 Tf2+ 4.Re3! Txf6 5.Axe4+ Rh2 6.g7+-; 2...Te3+? 3.Rf4 Tf3+ 4.Rg5 Txf6 5.Axe4+] **3.Axe4+!** [3.f7? Tg2+ 4.Rh4 Th2+ 5.Rg3 Th8=] **3...Txe4** [3...Rg1 4.f7 Tf2 5.Af3] **4.f7 Te3+ 5.Rg4** [5.Rf2 Te5!+] **5...Te4+ 6.Rg5 Te5+ 7.Rxg6 Te6+ 8.Rg5 Te5+ 9.Rg4 Te4+ 10.Rg3 Te3+ 11.Rf2 Te4 12.f8T!! Th4 13.Rg3+-**

Como posibilidad para una composición futura, tenemos [Blancas: Rd1 Tc8 Ac5; Negras: Ra1 Tc4], una posición que muestra la idea final de un estudio por parte de E. Pogosiants, 1976 **1.Ad4+!! Txd4+ 2.Rc2 Ta4 3.Rb3+-**, pero él no fue capaz de crear el juego previo. Quizá sí lo consigan nuestros colegas.

Ya hace unos diagramas que vimos cierto detalle, y en este (25) vuelve a aparecer:

**1.Cg5 Txc5** [1...Te5+ 2.Rd2 Txc5 3.g4 Txc4 (3...Td5+ 4.Rc3 Td7 5.Ae7) 4.Ad6! (4.Ah6? Td4+) 4...Tg2+ 5.Re3 Tf2 6.Af4] **2.g4 Txc4 3.Ah6** [3.Ad6? Tg1+ 4.Re2 Tf1 5.Rxf1] **3...Te4+ 4.Ae3!!** de nuevo única, ¿nos acordamos? **4...Txe3+ 5.Rf2 Te4 6.f8T!** [6.f8D? Tf4+ 7.Dxf4] **6...Th4 7.Rg3+-**

Parece que en [Blancas: Rg7 Tg4; Negras: Re8 Th8 Cf8 f3], 1980, Pogosiants no pudo, de nuevo, sacar algo bueno del tema: **1.Te4+** [1.Rxh8? f2 2.Te4+ Ce6 3.Txe6+ Rf7 4.Te5 f1T 5.Th5 Rg6] **1...Ce6+ 2.Txe6+ Rd7 3.Tf6 Th3 4.Rg6 Re7 5.Tf4 Re6 6.Rg5 Re5 7.Tf5+ Re4 8.Rg4 Th4+ 9.Rxh4 Rxf5 10.Rg3 Re4 11.Rf2 Rf4 12.Rf1=**

Tampoco V. Prigunov en [Blancas: Rd2 Aa3 Cf3 c7; Negras: Ra1 Tc6], 1987 pudo crear algo nuevo tras **1.Ad6 Txd6+ 2.Cd4 Txd4+ 3.Rc3 Td1 4.Rc2+-**

Siempre que existe un espíritu creador e innovador en los compositores, y esto es por lo que hay que abogar, llega la musa, y en esta ocasión (26) vemos el tema Saavedra desplazado a una columna central, algo extraordinario:

**1.Td6+ Rf5 2.Tc5+ Rf4 3.Tc4 a4+** [3...Dxc4+ 4.Rxc4 d2 5.Rb3 Re3 6.Rc2 a4 7.Rd1 b3 8.axb3 a3 (8...axb3 9.Td3+ Rxd3=)] 9.b4 a2 10.Ta6 Rd4 11.Txa2 Rc4=] **4.Rxb4 Aa3+! 5.Rxa3** [5.Rb5? Axd6] **5...Dxc4 6.Td4+! Re3** [6...Dxd4=] **7.Txc4 d2 8.Tc3+ Re4 9.Tc4+ Re5 10.Tc5+ Re6 11.Tc6+ Rd7 12.Tc4 d1D 13.Td4+ Dxd4=**

Un bonito estudio es el siguiente (27):

**1.Th2 Td1! 2.Txh3 a2** [2...Td5 3.Rb4 a2 4.Th1+ Rd2 5.Th2+] **3.Th1+ Rd2** [3...Re2 4.Th2+ Re3 5.Txa2 Tc1 6.Rb5+-] **4.Th2+ Rc3**



**5.Txa2 Td5** [5...Tc1 6.Rb5 Rd4 7.Rb6 Rd5 8.c7 Rd6 (8...Tb1+ 9.Ra7 Tc1 10.Rb7 Tb1+ 11.Rc8+-) 9.Td2+] **6.Ta1!** [6.Ta3+! Rd4 7.Rb4 Tc5 8.Td3+] **6...Rb2 7.Rb4! Rxa1 8.c7 Td4+ 9.Rb3 Td3+ 10.Rc2 Td4 11.c8T! Ta4 12.Rb3+-**

Un trabajo correcto es el que vemos en el diagrama 28:

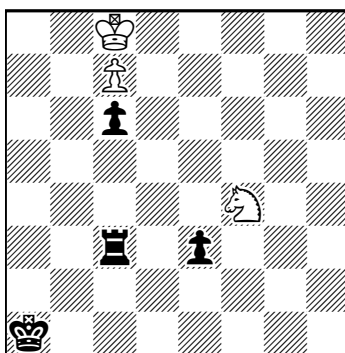
**1.Rd7 e2 2.Cxe2 Td3+ 3.Rxc6** [llevaría a tablas teóricas 3.Re7? Te3+ 4.Rf7 (4.Rd7 Txe2 5.c8D Td2+ 6.Rc7 Tc2=) 4...Txe2 5.c8D Tc2=] **3...Td2 4.Cd4!! Txd4 5.Rb5 Td5+ 6.Rb4 Td4+ 7.Rb3 Td3+ 8.Rc2 Td4 9.c8T Ta4 10.Rb3+-**

Y, para finalizar, el último ejemplo (29) incluye buenos ensayos y, por tercera vez en este artículo, la celada que, a buen seguro, ya se habrá quedado instalada en la memoria:

**1.Rd2** [1.Ad2? Rg1 2.Rd3 Rf1 3.Cg3+ Rf2 4.Cxe2 Th3+=; 1.Cg3+? Rg2 2.Cxe2 Tf8 3.Ag5 Rf3 4.Cd4+ Rg4 5.Ce6 Txf6 6.Axf6 Rf5=] **1...e1D+ 2.Rxe1 Te8 3.f7!** [3.Rf2? Txe4 4.f7 Tf4+! 5.Axf4=] **3...Txe4+ 4.Ae3! Txe3+ 5.Rf2 Te4 6.f8T!** [6.f8D Tf4+ 7.Dxf4] **6...Th4 7.Rg3+-**

**(28) David Gurgenzidze**

10° Mem. Z. Birnov, 1990  
Premio especial

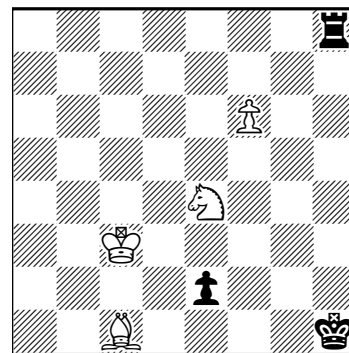


(3+4)

+

**(29) Emil Melnichenko**

L'Italia Scacchistica, 1990



(4+3)

+

Espero que estos estudios hayan sido del agrado de todos y que sirvan para trabajar el tema en un futuro no muy lejano.

## Synthetic genre in the focus

Andriy Frolkin - Kyiv, Ukraine

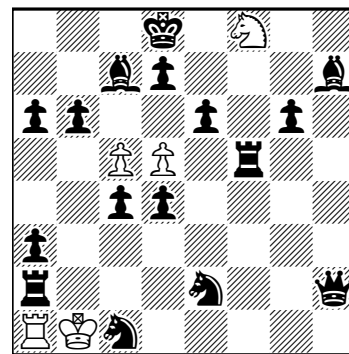
Back in 2009, Kostas Prentos and I published in *Phenix* (issue 186) an article on what we referred to as a synthetic genre featuring retroanalysis (mostly retro + helpmates). In that article, we emphasized that problems with approximately equal retro and non-retro content should be evaluated as integral compositions. For example if a white officer is not involved in any mates but is necessary for the retro content, this piece should not be looked upon as a “helpmate drawback” detracting from the overall value of the problem. However, judges often do not share that view and that is probably the reason why such synthetic compositions are still rare.

The problem presented in this mini-article (1) was dismissed by the judges of a recent theme tournament on account of wRa1 which is not needed for the mates. But it is indispensable for the retro part of the problem and it is in fact retroanalysis that provides an opportunity for doubling the Schnoebelen theme in each of the two solutions.

**Solution (1):** a) White's last move: b7-b8=S. 1...Bxb8 (capture of a Schnoebelen piece originating from retroplay) 2.cxb6 Bd6 3.b7 Be7 4.b8=Q+ Qxb8# (capture of a Schnoebelen piece emerging in forward play); b) White's last move: f7-f8=S. 1...Qxf8 2.dxe6 Qf7 3.exf7 g5 4.f8=Q+ Rxf8#. The content of both twins can be described as “replacement of a Schnoebelen piece”.

Since the retro element is highly essential here, the presence of wRa1, which is necessitated by the need to avoid Ka1-b1 as White's last move, is fully justified.

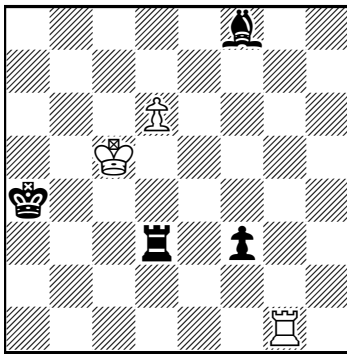
**(1) Andriy Frolkin**  
Igor Vereshchagin  
Original



(5+16) zeroposition hs#3.5

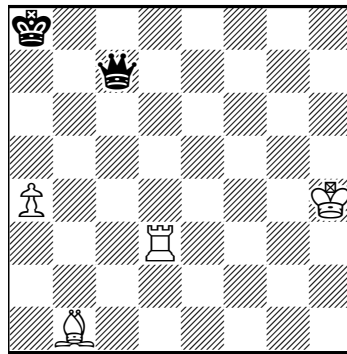
a) Sf8→b8; b) Qh2→g8

**(1) Hermann K. Mattisons**  
*Rigaer Tageblatt*, 1914



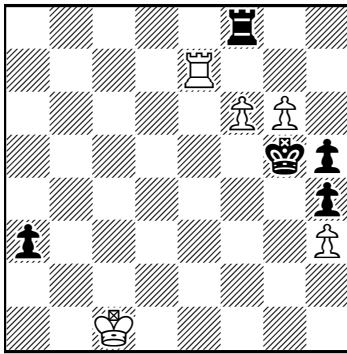
(3+4) =

**(2) Genrikh M. Kasparyan**  
*Magyar Sakkélet*, 1969  
1<sup>er</sup> premio



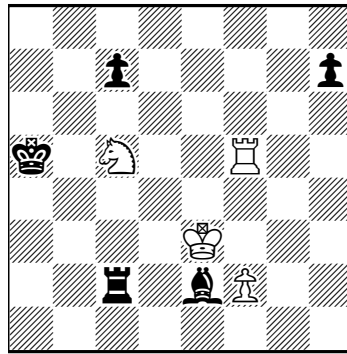
(4+2) =

**(3) David Gurgenzidze**  
7<sup>o</sup> T.T. *Shakhmaty v SSSR*,  
1977-78 - 2<sup>o</sup> premio



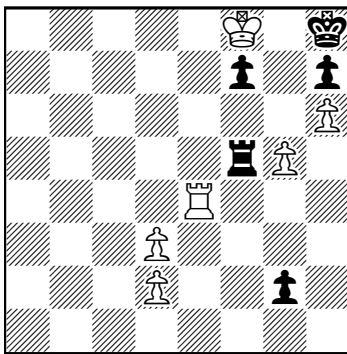
(5+5) +

**(4) Jan H. Marwitz**  
*Enroque*, 1948  
9<sup>o</sup> premio



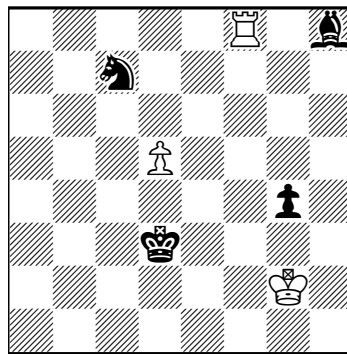
(4+5) +

**(5) Alexandre O. Gerbstman**  
*Shakhmaty v SSSR*, 1936  
1<sup>er</sup> premio



(6+5) +

**(6) Amazia Avni**  
*Israel Ring Tourney*, 1979  
1<sup>er</sup> premio



(3+4) +

**Selección de finales**  
Pedro Cañizares

**(1) Hermann K. Mattisons**, *Rigaer Tageblatt*, 1914: 1.Tg8! [1.Rc4? f2 2.Tf1 Tf3 3.Ta1+ Ta3 4.Tf1 Ta2] 1...Axd6+ [1...Ah6 2.Rc4 Tc3+ 3.Rxc3 f2 4.Ta8+ Rb5 5.Ta1 Ag7+ 6.Rd3 Axa1 7.Re2; 1...Tc3+ 2.Rd4 Tc8 3.Rd3 f2 4.Tg4+ Rb3 5.Tf4 Tc3+ 6.Re2] 2.Rc4 Tc3+ [2...Td4+ 3.Rxd4 f2 4.Ta8+ Rb3 5.Ta1] 3.Rxc3 f2 4.Tg4+! [4.Ta8+? Rb5 5.Ta1 Ae5+] 4...Ra3 [4...Ra5 5.Tg5+ Rb6 6.Tf5] 5.Tg5! [5.Tg7? Ae5+] 5...Ab4+ 6.Rc2 f1D 7.Ta5+! Axa5 =. Una gran maniobra para forzar el ahogado.

**(2) Genrikh M. Kasparyan**, *Magyar Sakkélet*, 1969, 1<sup>er</sup> premio: 1.Rg4! [1.Tg3? Df4+ 2.Tg4 Dh6+ 3.Rg3 De3+ 4.Rh2 Df2+ 5.Tg2 Dh4+ 6.Rg1 De1+; 1.Tf3? Dh2+ 2.Th3 Df2+ 3.Rh5 Dc5+ 4.Rh6 Dc1+; 1.Rh3? Dc8+ 2.Rh4 Df8!] 1...Dc8+ 2.Rf3! [2.Rh5? Dc5+ 3.Rg6 Db6+; 2.Rh4? Df8!] 2...Db7+ 3.Td5! Dxb1 [3...Dxd5+ 4.Ae4] 4.Ta5+ Rb7 5.Tb5+ Dxb5 6.axb5 =. Una de las jugadas de Rey mas sorprendentes de la historia del problema.

**(3) David Gurgenzidze**, 7<sup>o</sup> T.T. *Shakhmaty v SSSR*, 1977-78, 2<sup>o</sup> premio: 1.g7 Tc8+ 2.Tc7 a2 3.Rb2 Tb8+ 4.Tb7 a1=D+ 5.Rxa1 Ta8+ 6.Ta7 Txa7+ 7.Rb2(o Rb1) Tg7 8.fxc7 Rh6 8.g8=T !!, y ganan, al evitar el ahogado. Un estudio ligero y muy entretenido.

**(4) Jan H. Marwitz**, *Enroque*, 1948, 9<sup>o</sup> premio: 1.Cb3+ Ra4 2.Cd4 Ag4

3.Tg5 Tc4 4.Rd3 Tb4 5.Tg8 Tb2 6.Ta8+ Rb4 7.Tb8+ Ra3 8.Cc2+ Ra2 9.Ta8+ Rb1 10.Ta1#. Un mate absolutamente inesperado.

**(5) Alexandre O. Gerbstman**, *Shakhmaty v SSSR*, 1936, 1<sup>er</sup> premio: 1.Te8 Te5 2.Ta8 Ta5 3.Txa5 g1=D 4.Ta8 Dg2 5.Tb8 Dg3 6.Tc8 Dg4 7.Td8 Dxc5 8.Te8 Df6 9.d4, y ganan. Un bonito estudio resuelto con un sutil *zugzwang*.

**(6) Amazia Avni**, *Israel Ring Tourney*, 1979, 1<sup>er</sup> premio: 1.d6 Ae5 2.d7 Ce6 3.Te8 Cf4+ 4.Rg3 (4.Rg1? Ac7) Ac7 (4...Ch5+ 5.Rh4 Ac7 6.Rxh5; 4...Ce2+ 5.Rf2 g3+ 6.Re1 (6.Rf1? g2+ 7.Rxg2 Ac7) Ac3+ 7.Rd1 Aa5 8.Txe2 Rd4 9.Tg2 (9.Td2+ Re3) Re5 10.Txc3 Re6 11.Td3 Re7 12.Rc2 Rd8 13.Rb3 Ae1 14.Rc4 Ah4 15.Rb5 Rc7 16.Td5 Ae7 17.Rc4 Af6 18.Rd3 Rd8 19.Re4) 5.d8=D+ (5.Tc8? Ce2+) Cd5+ (5...Axd8 6.Txd8+ Re4 7.Te8+ Rf5 8.Tf8+) 6.Te5! Axd8 7.Txd5+ +-. Una bellisima lucha de una torre contra dos piezas menores.

## Opciones de restauración (14): desplazamientos

Miguel Uris

En mi juventud, por las tardes, al concluir en la escuela, me acercaba por el local del club de ajedrez al que pertenecía (Club de Ajedrez Gambito). En aquel entonces, el club estaba en un bar céntrico, situado en una esquina, al principio de una gran avenida. A partir de las 17 horas el local se comenzaba a llenar de gente y se empapaba de un denso ambiente de ajedrez, con varias partidas repartidas entre las numerosas mesas con las que contaba el recinto.

A mí me gustaba sentarme a mirar esas partidas de ajedrez de café que, durante toda la tarde, tenían lugar en dicho espacio. Me distraía tanto con las partidas como con los gestos, comentarios y maneras de mover las piezas que tenían los contendientes. Algunas de esas formas de mover resultaban grotescas, otras delicadas, otras cómicas y divertidas, otras muy amenazantes, incluso golpeando con fuerza la pieza sobre el tablero. Había un ajedrecista que resultaba muy especial en su estilo de jugar y en su forma de mover las piezas. Era un jugador muy agresivo y combinativo, que no reparaba en gastos, sacrificaba lo que fuera necesario para mantener el ataque y la iniciativa. En el club y en toda la comunidad se le conocía como el *Maestro Pérez*. Sus lances y maneras de mover los trebejos eran de todo tipo; exhibía un amplio abanico en ese sentido. Pero de entre todos ellos, sobre todo, me llamaba mucho la atención cuando en alguna ocasión observaba cómo, para desplazar una pieza de una casilla a otra, lo hacía con suavidad y lentitud, empujando la pieza con la punta del dedo meñique. Uno miraba con extrañeza la jugada. Un movimiento en apariencia muy normal y tranquilo, bastante soso y sin, a primera vista, parecer que amenazase nada. Pero, profundizando en el mismo, se iba descubriendo que tenía más miga de la que aparentaba. Estaba cargado de veneno. En definitiva, ese sutil y calmado desplazamiento era demoledor.

Trasladando lo anterior al mundo de la restauración, se puede decir que también se tiene el equivalente a ese sutil desplazamiento de una pieza, en este caso, como recurso a la hora de arreglar un problema que presente algún tipo de demolición. Y es que no son pocas las veces que un problema es reparado con este método: el desplazamiento de una o varias piezas existentes en la obra original.

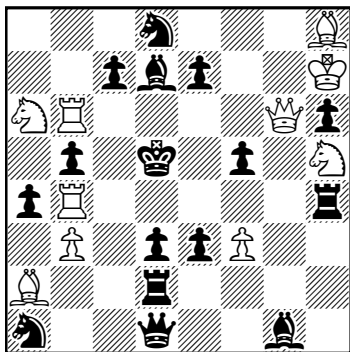
Existen arreglos de este tipo que se ven con facilidad, pues resultan obvios. Sin embargo, en otras ocasiones no son tan sencillos de ver. Se encuentran escondidos en la posición y pueden pasarnos desapercibidos. A este respecto, una vez vista la restauración de un problema, con este recurso, puede parecer o causar la impresión de que no ha sido muy complicada la reparación. Que ha sido bastante sencilla, ya que solo ha habido que correr una pieza, que, incluso en algunas ocasiones, solo ha sido desplazada una casilla. Sin embargo, esta natural percepción no siempre es acertada. En relación a ello, me viene a la memoria una bonita historia, a modo de parábola, que me contó mi padre cuando yo era niño. Dice así:

Un hombre llevó su coche al mecánico, pues notaba que no le funcionaba correctamente y, además, hacía mucho ruido. Tras explicarle al operario el asunto, este abrió el capó, miró su interior durante un par de minutos, fue a por una llave inglesa y apretó fuertemente un tornillo. Tras ello, le dijo al hombre: “ya está”. El hombre arrancó el automóvil y comprobó, maravillado, que así era. El coche estaba reparado. Muy contento, le dijo al mecánico: “¿cuánto le debo?”. A lo que este le contestó: “son 501 pesetas”. El cliente puso cara de asombro y, con un cierto tono de reproche, exclamó: “¡quinientas una pesetas por solo apretar un tornillo!”. El mecánico le miró con gesto condescendiente y en un tono sosegado le dijo: “No señor. Por apretar el tornillo, le cobro una peseta. Las otras quinientas son por deducir que había que apretar un tornillo y saber cuál”. Y acto seguido, le tendió la llave inglesa y señaló hacia una docena de coches en el fondo del taller. Y añadió: “si quiere probar usted, a quinientas pesetas le pago por tornillo acertado”. Creo que, con facilidad, se habrá entendido la analogía.

Vamos a comenzar los ejemplos ilustrativos sobre este tema de desplazamientos con una restauración que ya apareció tiempo atrás en este boletín. Concretamente, en el número 20, de

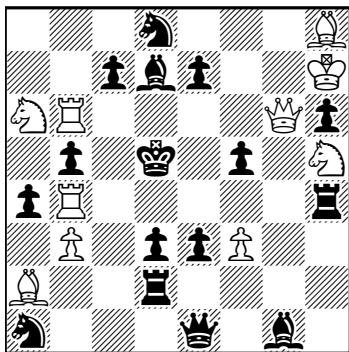
octubre de 2017, en los “Borrones de escribano (7)” de José Antonio Coello. Y se inicia con este ejemplo, pues se puede reparar de tres formas, con desplazamientos diferentes. Siendo uno de ellos más adecuado, como ya se verá. Al contener tres diferentes arreglos con el mismo recurso, considero que resulta muy ilustrativo e instructivo el rescatar y mostrar de nuevo esta restauración.

**(14) Allard P. Eerkes**  
*Haagsche Post*, 1943



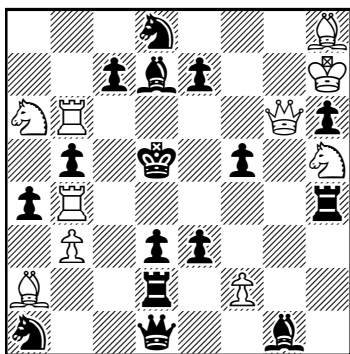
(10+16) #2

**(14a)**  
Opción no correcta



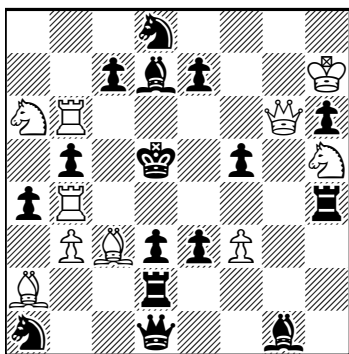
(10+16) #2

**(14b) Miguel Uris**  
Corrección



(10+16) #2

**(14c) Luis Zaragoza**  
Corrección



(10+16) #2

El problema del diagrama **14** pretende como solución única 1.f4!, con la amenaza de 2.Td4#, presentando el siguiente juego defensivo: 1...Cc6 o Ce6 o Cc2 o e2 o c5 o e5 o Txf4; 2.T6xb5 o Dxf5 o bxa4 o Dg2 o Cc7 o Cf6 o Cxf4#. Pero al autor se le pasó por alto una segunda solución derivada del agresivo movimiento 1.Txh4!?, que crea la doble amenaza de 2.Cf4# y 2.Td4#. Puede parecer que con el simple desplazamiento de la DNd1 a el **(14a)** el contratiempo se soluciona y queda reparado el problema. Y de hecho así es. Tras ese desplazamiento, el problema queda con 1.f4! como única solución y se mantiene todo el juego defensivo. Sin embargo, no es un arreglo correcto. No sirve.

Observemos los matices de las cuatro primeras defensas, 1...Cc6, Ce6, Cc2, e2. Con claridad se puede comprobar que el efecto negativo que todas provocan es un doble cierre de línea. Por un lado, se cierra la línea a la pieza que custodia la casilla desde la que se

dará el mate en respuesta a la defensa —el ANd7, en la parte superior del tablero, y la TNd2 en la zona inferior—, y, por otro lado, se cierra la línea de acción a otra pieza que podía interferir en la línea del mate —los peones negros de c7 y e7, en la parte superior, y la DNd1, en la inferior—. Por lo que, si desplazamos esa DNd1, se pierde ese doble efecto en las dos defensas temáticas de la zona baja del tablero. Es preciso buscar un arreglo diferente.

Esto se consigue, de nuevo, con otro desplazamiento. Véase el diagrama **14b**. El PBf3 se ha empujado, con la punta del dedo meñique, una casilla atrás, a f2. Con ello solo, al dejar abierta la línea de acción de la DNd1 hasta la casilla g4, se repara el problema y parece que se zanja el asunto. Pero no. Aún hay más miga en el arreglo de este problema. Aunque la reparación de **14b** es buena y económica, se da el caso de que aún existe un tercer desplazamiento, más sutil, que también arregla el problema y hace que la clave, 1.f4!, vaya en más consonancia y sentido con la temática del problema.

En el diagrama **14c**, se puede observar cómo se ha desplazado el ABh8 hasta c3, al otro lado de la casilla crítica d4, en la que se crea la amenaza. Con esto se repara el problema, ya que tras 1.Txh4 solo se amenazará 2.Cf4# —2.Td4 ya no es amenaza—, amenaza que puede ser neutralizada de diversas formas. Y este arreglo es mejor y más exacto que el anterior, ya que armoniza con la temática e idea del problema. Obsérvese que en el planteo de esta reparación la ejecución de 1.Td4+ no funciona. Y no lo hace por dos motivos: por una parte, está la guardia de la TNh4 sobre dicha casilla, y, por otra, la TB en d4 cierra la línea sobre e5 al ABC3. La clave, 1.f4!, al estar el AB en c3, cumple, al mismo tiempo, dos funciones, crea dos efectos: cierra la línea a la TNh4 y custodia e5, doble efecto, lo cual va en consonancia con las consecuencias de las defensas temáticas.

La restauración del problema del diagrama **14d** también resulta muy fina e instructiva. En este caso serán tres los desplazamientos necesarios para reparar la obra. El problema cuenta con triple solución, puesto que a la solución pretendida por el autor 1.Tb2! (2.Cb3#) 1...Cf3 o Ce4 o Ce6 o Cf7 o Txb4; 2.Dxd5 o Ta4 o Cc6 o Cb7 o axb4# se le suman otras dos, no deseadas: 1.Axh4! (2.Cc4, Ta4#) y 1.Dc3!?, que monta una batería imparables. El primer desplazamiento a realizar es bastante obvio. Trasladando la TNh4 a g4 se elimina la no deseada solución 1.Axh4!?

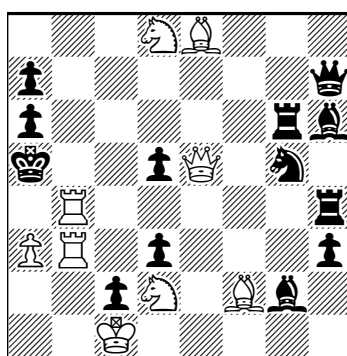
Los otros dos ya son más sutiles. Tienen como objetivo dejar ineficaz, por refutación, la creación de la temible batería. Se consigue desplazando la DNh7 a f6 y la TNg6 a la casilla h7, anteriormente ocupada por la DN. La esencia de estos cambios reside en el intercambio de las misiones de estas dos piezas, de forma que la DN, situada en f6, ejerce la función que anteriormente realizaba la TNg6, pero, además, controla la creación de la batería que se arma tras el movimiento 1.Dc3. Todo ello se puede comprobar en el diagrama **14e**.

Dos desplazamientos se requieren para arreglar la posición del diagrama **14f**. El autor pretende el bloqueo, con 1.Tb6!, pero la clave de amenaza 1.Th6!?, para 2.Ad7#, también funciona. Complica algo el arreglo el hecho de que 2.Ad7# se precise como mate en la solución pretendida, pues, de lo contrario, bastaría con desplazar ese ABc6 a a8. La restauración del diagrama **14g** muestra cómo, desplazando el PBh2 a g6 y el RBe2 a g2, con lo que también se gana mayor participación de esta pieza en la solución, se repara el problema.

En el problema **14h**, se pretende 1.Cb5!, con la amenaza 2.Db2#, pero con 1.Ce2! se obtienen resultados similares. Su restaurador desplaza el CBd4 a f6 y el PNd6 a d5 (**14i**), con lo que se soluciona el contratiempo. La clave queda modificada, pero es un cambio correcto, ya que se mantiene la esencia, que es la apertura de la diagonal del ABh8 hacia b2, y respeta, en sus variantes, el juego de semiclavada de la columna b.

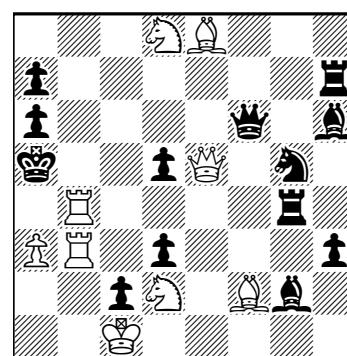
Resulta muy interesante y didáctico el arreglo del problema del diagrama **14j**. La solución ideada por el autor es 1.Dd7!, para 2.De6#, con un diverso juego defensivo. Pero existe 1.Da5!?, con la doble amenaza de 2.De1# y 2.Ab1#. El primer impulso restaurador nos llevaría a añadir un PBb5, cosa que sería correcta y bastante económica. Sin embargo, no es necesaria la adición de material alguno; el problema se puede reparar manteniendo su economía original.

**(14d) Bernardus Postma**  
*Probleemblad, 1945*



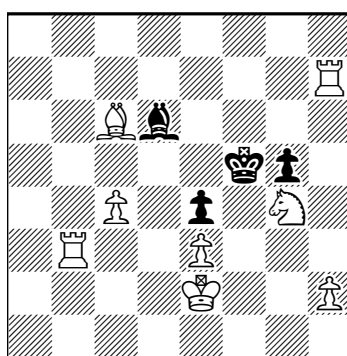
(9+13) #2

**(14e) Imanol Zurutuza (v)**  
*Probleemblad, 2013*



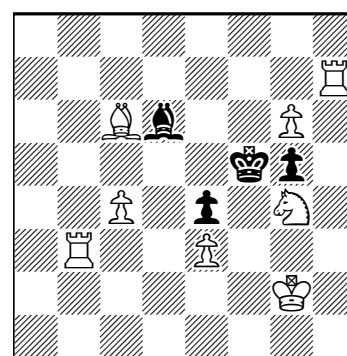
(9+13) #2

**(14f) Dimitrij V. Klark**  
*V. Illustratsiya, 1885*



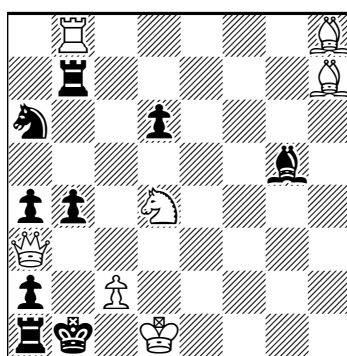
(8+4) #2

**(14g) José Antonio Coello**  
*Corrección*



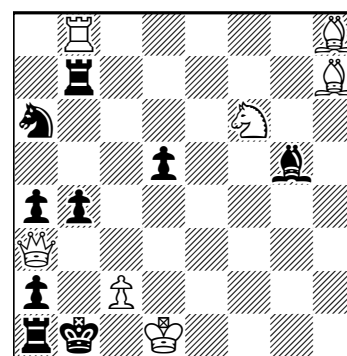
(8+4) #2

**(14h) Cyril S. Kipping**  
*The Problemist, 1938*



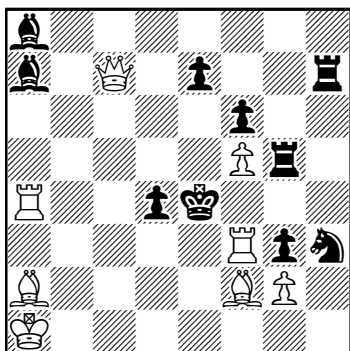
(7+9) #2

**(14i) Luis Zaragozá**  
*Corrección*



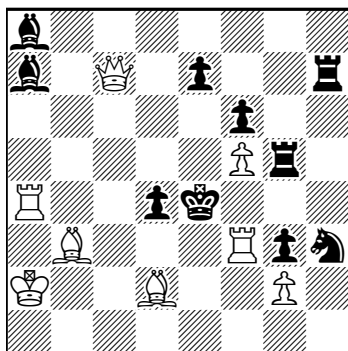
(7+9) #2

**(14j) Matthias Schneider**  
*Sinfonie Scacchistiche*, 1980



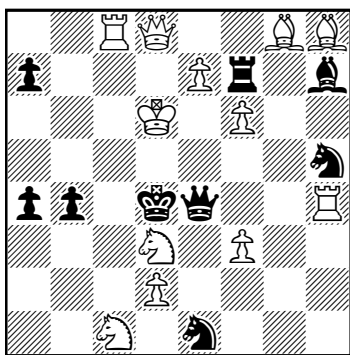
(8+10) #2

**(14k) José Antonio Coello**  
Corrección



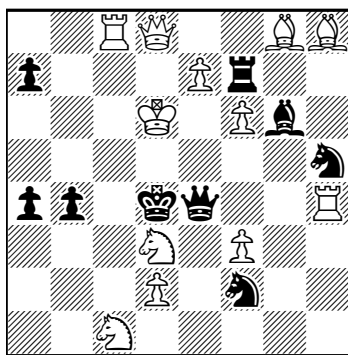
(8+10) #2

**(14l) Giuseppe Brogi**  
*Il Problema*, 1931



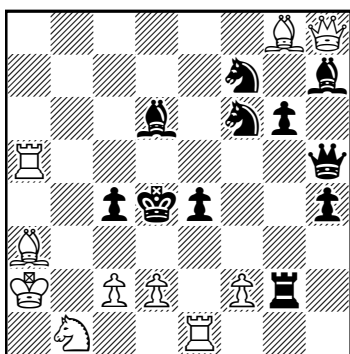
(12+9) #2

**(14m) José Antonio Coello**  
Corrección



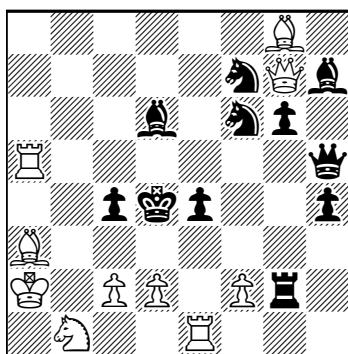
(12+9) #2

**(14n) Frederick W. Bennett**  
64, 1930



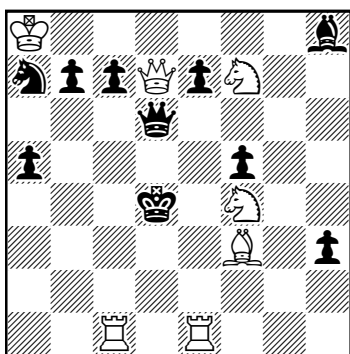
(10+11) #2

**(14o) Imanol Zurutuza**  
Corrección



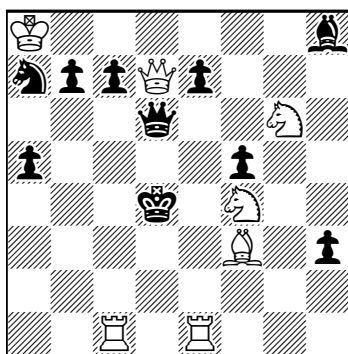
(10+11) #2

**(14p) Heinz Lies**  
*Il Problema*, 1933



(7+10) #2

**(14q) José Antonio Coello**  
Corrección



(7+10) #2

En el diagrama **14k** se demuestra que con tres desplazamientos se puede restaurar la obra. Se traslada el ABf2 a d2, con lo que tras 1.Da5 ya no se amenazará 2.De1#, solo 2.Ab1, que, con 1...Ac5 o 1...Cf2!, se puede refutar. Pero esto hace que nos aparezca 1.Ae6!?, con el inevitable mate 2.Te3#. Para evitarlo, se desplaza el ABA2 a b3 y el Rba1 a a2, de forma que, tras 1.Ae6!?, se crea el defecto de que se habilita el jaque 1...Ad5+, con lo que se refutaría el intento. Una muy hábil restauración.

Dos desplazamientos son necesarios para restaurar el siguiente problema (**14l**). Se pretende 1.Dd7! que amenaza 2.Dxa7#. Pero al autor se le pasó por alto otra solución posible con la agresiva clave 1.Axf7!?, que plantea la doble amenaza 2.Tc4# y 2.Rc7#. El primer desplazamiento parece muy evidente: llevar el ANh7 a g6, para defender esa TNf7. No obstante, tras este cambio, comprobamos que nada ha cambiado. El AN está sujeto a la guardia sobre e4, con lo que tras 1.Axf7 Axf7 sigue 2.Txe4#. No sirve añadir un PNf5, pues se generaría la nueva demolición 1.Txe4+ fxe4 2.Re6#, ya que ese PN no puede cubrir, posteriormente, en la columna d. Hay que buscar otra forma de defender la DNe4. Esto se logra variando la posición de una de las piezas ya existentes en el tablero. Se desplaza el CNe1 a f2, casilla desde la que protege e4 y, simultáneamente, puede seguir jugando la defensa 1...Cxd3, con su posterior mate, por autobloqueo, 2.Ce2# (**14m**).

En muchas ocasiones, con este recurso de desplazamientos, se requerirá el cambio en la ubicación de solo un elemento, para la reparación del problema. Normalmente, será de carácter muy obvio y sencillo, pero, por ilustrar el tema con ejemplos de toda índole, y también porque, muy a menudo, sucede que nos complicamos la vida con otro tipo de recursos, en casos que no haría falta, expongo tres

restauraciones con un solo desplazamiento. Su belleza radica en la eficacia de su sencillez.

El problema del diagrama **14n** pretende como clave  $1.Cc3$ , para  $2.Txe4\#$ , pero existe la refutación  $1...Cxb8!$ . Con el sencillo desplazamiento de la  $DBh8$  a  $g7$  (**14o**) se resuelve el contratiempo.

La posición del diagrama **14p** presenta dos soluciones. Además de la pretendida,  $1.Cd5!$ , amenazando  $2.Ted1\#$ , está la brutal  $1.Cxd6!?$ , con múltiples amenazas. Variando la ubicación de ese  $CBf7$  a  $g6$ , de forma que siga fiscalizando  $e5$ , pero no pueda capturar la DN (**14q**), el problema queda reparado.

$1.Dc7!$ , para  $2.Dg3\#$ , es lo previsto en el diagrama **14r**. Pero el problema está demolido a causa de una segunda solución, no deseada,  $1.De8!?$ , con la amenaza de  $2.Dh5\#$ . En esta ocasión, el desplazamiento a realizar implica una apertura de línea. Observando el planteo, se aprecia que la ubicación del  $ANc5$  reduce la movilidad y el campo de acción a la  $TNc6$ . Corriendo dicho alfil a la casilla  $b4$ , se otorga a la  $TNc6$  la posibilidad de refutar  $1.De8?$  con  $1...Tc5!$ , como se muestra en el diagrama **14s**.

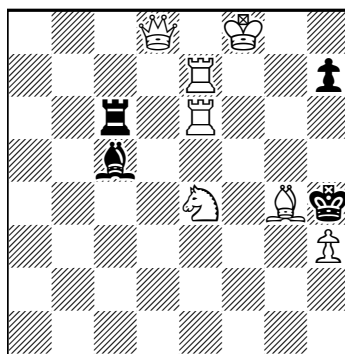
Para concluir, veamos la posición del diagrama **14t**. El problema resulta insoluble. Sus dos posibles soluciones,  $1.Dd7$ , para  $2.Dd4\#$ , y  $1.Dd3$ , con la misma amenaza, son refutadas con  $1...cxb6!$  y  $1...cxb6, Da4!$ , respectivamente. Para habilitar con éxito  $1.Dd7!$  como clave es suficiente con añadir un  $PBa4$ . Sin embargo, resulta más atractiva e interesante, como solución,  $1.Dd3!$ , que va a ofrecer una mayor diversidad y riqueza, tanto de defensas como de ensayos. Para conseguirlo, van a hacer falta nada menos que siete desplazamientos.

En primer lugar, se traslada el  $PNc7$ , implicado en ambas refutaciones anteriores, a  $f7$ . Tras ello, ya nos queda como clave  $1.Dd3!$ , aunque con una doble amenaza y un juego real plagado de duales. Luego se desplaza el  $ANh4$  a  $e7$ . La amenaza se torna simple y se eliminan algunos duales, aunque vuelve a ser refutado el intento, en esta ocasión solo con  $1...Da4!$ . Seguidamente, el  $CBf2$  se ubica en  $b2$ , con lo que, con  $2.Cxa4\#$ , se contrarresta la refutación anterior. A consecuencia de ese  $CBB2$ , nos queda en la solución un dual en la variante  $1...Dd8 2.Tb5, Ca4\#$ . Para solucionarlo, movemos el  $PBe6$  a  $a4$ . En este punto, el problema ha quedado restaurado, con su juego real sin duales, ganando en diversidad defensiva. No obstante, carece de juego virtual.

Para mejorar ese aspecto, el  $RB$  se sitúa en  $b1$  y el  $PNc3$  se desplaza a  $d3$ . Con ello se obtiene el ensayo  $1.Dxf7?$ , para  $2.Ce6, Dc4\#$ , que se refuta con  $1...Dc6!$ . Y, por último, empujamos la  $TNg5$  a  $h5$ , con lo que se gana el ensayo  $1.Dg7?$ , para  $2.Dd4, Dc3\#$ , que se neutraliza con  $1...Af6!$ . Siete desplazamientos, de piezas ya presentes en la posición original, que restauran y enriquecen la obra (**14u**).

Para concluir, quiero volver a expresar lo que en más de una ocasión he comentado. Todos estos recursos, trucos y técnicas, no son solo útiles para la restauración de obras demolidas. Son, también, una eficaz herramienta que nos puede ayudar a concluir y cerrar una composición propia.

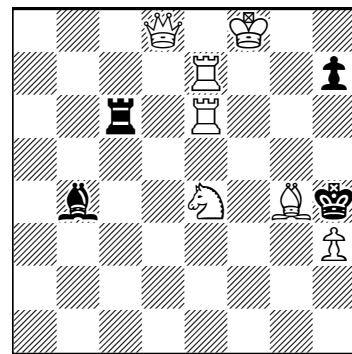
(14r) Harry R. Neale  
*The Problemist*, 1941



(7+4)

#2

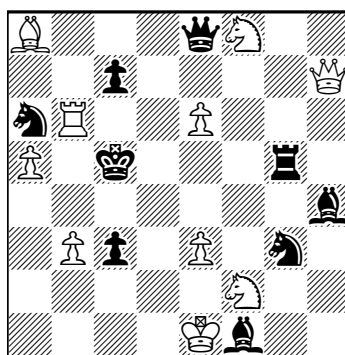
(14s) Luis Zaragozá  
Corrección



(7+4)

#2

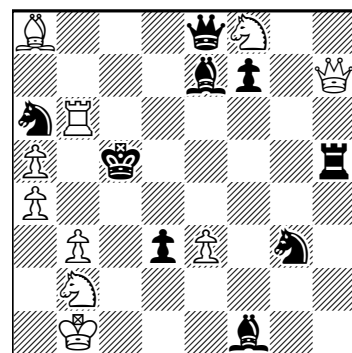
(14t) Allard P. Eerkes  
*Problemas*, 1981



(10+9)

#2

(14u) José Antonio Coello  
Corrección



(10+9)

#2

## Proof games one step further - Chess960

Per Olin - Espoo, Finland

### Introduction

Fischer Random Chess, later in the chess rules titled Chess960, was introduced in 1996 and is gaining terrain. The FIDE World Fischer Random Chess Championship 2019 was the first world championship officially recognized by the international chess federation FIDE. The Chess960 rules are today as an appendix to the official chess rules. When the status someday changes, then the Chess960 rules will probably not be deleted from the chess rules, but move upwards to be the new rules of chess or part thereof.

Proof games that start from the initial position have thanks to Chess960 wider possibilities. So far Chess960 has got a limited attention, still most proof games start from the standard initial game array. An obvious question concerning proof games is: can the standard initial game array be the optimal one for all proof game ideas or can Chess960 in some cases offer a better starting position? The Chess960 initial game array (Chess960IGA) can be given, as is the case in any traditional proof game, or it can be left for the solver to find out. In the latter case we get one additional dimension to the proof game: before finding the play leading to the diagram position the solver must find the position to start from.

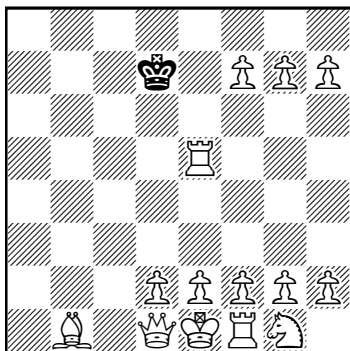
### Volet pawns

A Volet pawn means five captures with the pawn in the same direction with the pawn advancing from its initial rank to 2nd/7th rank. In a traditional proof game apparently two such advances have been accomplished. With Chess960 three saw the daylight with proof game 1.

#### (1) Per Olin

*MatPlus.Net*, July 7, 2013

Dedicated to Alain Brobecker



(14+1) Chess960 PG 21.5

(1) Full solution including how to find the initial position can be found in FIDE Album 2013-2015. Here only the Chess960IGA and the play leading to the diagram position: RBBQKRNN with play 1.Ng3 b5 2.Ne4 b4 3.Nc3 bxc3 4.bxc3 a5 5.Ba3 Ba7 6.Bb4 Bd4 7.cxd4 e5 8.dxe5 Nf6 9.exf6 axb4 10.fxg7 b3 11.axb3 c5 12.Ra5 c4 13.bxc4 d5 14.cxd5 Be6 15.dxe6 Qd3 16.Re5 Ra4 17.cxd3 Re4 18.dxe4 f5 19.exf5 Ng6 20.fxg6 Rf7 21.exf7+ Kd7 22.gxh7.

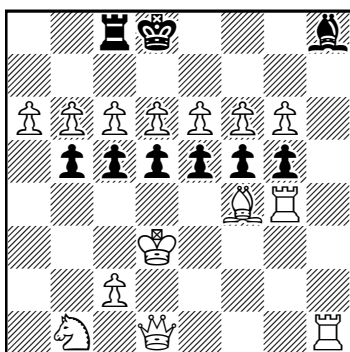
### A paradoxical pawn structure

The pawn structure of proof game 2 catches the eye.

#### (2) Rustam Ubaidullajew

*StrateGems*, 2003

5.-7. Prize ex aequo



(14+9) PG 25.5

(2) Solution: 1.d4 c5 2.d5 Nc6 3.dxc6 d5 4.e4 Qd6 5.e5 Kd8 6.exd6 e5 7.f4 Be6 8.f5 Rc8 9.fxe6 f5 10.g4 Nf6 11.g5 Rg8 12.gxf6 g5 13.h4 Rg6 14.h5 Bg7 15.hxg6 h5 16.a4 h4 17.a5 h3 18.Ra4 h2 19.Rg4 hxg1Q 20.Bf4 Qf1+ 21.Kd2 Qa6 22.b4 b5 23.Kd3 Qb6 24.axb6 a5 25.bxa5 Bh8 26.a6

Entertaining, the small blemishes are the captures of two white officers and the c2-pawn revealing the captures to the 6th rank. Can some other initial position offer a better starting point?

For problem 3 the solution is rather detailed; this can be of interest both from a compositional perspective and from a solver's point of view.

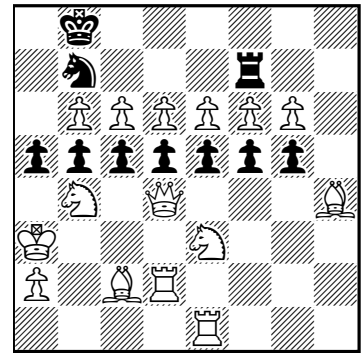
General The play can be divided into two phases. Phase 1: White makes 18 moves to get the six pawns to the 6th rank. Black moves pawns to the 5th rank and officers to the 6th rank to be captured. This phase ends by the moves 18.hxg6 h5. Phase 2: Black advances his h-pawn and promotes to a knight; the knight moves after capturing on b2 to b7 via c4 and a5; the white king can not enter b2



and a3 before the knight has moved to a5; the last move by Black is the pawn move to a5. In this phase, starting with all white officers on their initial squares, White moves his officers to their diagram squares in 11 moves taking into consideration the moves by Black's h-pawn and the promoted knight. If in Phase 1 the black officer not captured would be the knight on b7, then the promotion would be into rook. But there is no way for a promoted rook to get to f7 after wBh4 blocks the h-file; White has no time for a waiting move with his bishop. Further there is the question about how to capture the white b-pawn.

Chess960IGA Trying to find the Chess960IGA by analyzing Phase 1 does not give a conclusive answer. The pawn structure at end of Phase 1 with bK on b8 and bR on f7 can be reached from several Chess960IGAs. Examples are BRKSQBRS, QRKBBRSS and SBRKBRSQ, where the move sequences are not unique. For finding the right initial position an analysis of Phase 2 gives the placement of the officers.

(3) Per Olin  
Original



(15+10) Chess960 PG 29.0

Analysis of the 11 moves in Phase 2: The solution ends by moves 27.- Sc4→a5 28.Kb2 Sb7 29.Ka3 a5. When White makes his move 28.Kb2, then the rook that has started on the left side of the king, is on the right side. Re1 can not have started on the left side of the wK e.g. from SRKRBSQB: with c-side castling the minimum move number is 12 and without castling the rook move to e1 is prevented by wK, which can move to b2 not earlier than in the 28th move. As it is Rd2 that has started on the left side of wK, then the diagram position of wK and Rd2 can be reached using 4 moves: castling, which brings the rook to the d-file, plus Kb2, Ka3 and Rd2. The remaining 7 moves are used by Re1 + Bh4 2, Qd4 1, Bc2 1, Sb4 2 and Se3 1. If Re1 does not move, then the best initial square for Bh4 is g1. However, this means at least one additional move for the piece that starts on h1; e.g. from Chess960IGA QRSKRSBB for Bc2 comes an additional move and the total is 12 moves. As Re1 has moved, it is the only possible piece to have started on h1 not causing additional moves for other pieces; consequently Bh4 has started on e1. Piece starting on g1: for the king to start on g1 c-side castling would be required, which is not possible due to the advancing black h-pawn; the placement of the knights in the diagram position shows that a knight has not started on g1; the only possibility left is that the queen starts on g1. With Rh1 and Qg1 the other white rook can not start on f1 according to the Chess960 rules. The play with the wK starting on f1 would, as in the case with Kg1, be deteriorated by the advancing black h-pawn. As Bc2 makes only one move, then the piece to have started on f1 is Se3. On e1-h1 have started Be1, Sf1, Qg1 and Rh1.

Pieces KRBS starting on a1-d1: The rook starts on the left side of the king, Sb4 starts on a1 or c1 and Bc2 starts on b1 or d1. This gives four alternatives for the pieces on a1-d1: 1) RBSK, 2) SRKB, 3) RKSB and 4) SBRK. In all cases Phase 2 starts with 19.Qd4 h4 20.Se3 h3 21.Bh4 h2 22.Re1 h1S. In the first one, full Chess960IGA RBSKBSQR, White's castling is disturbed by the promoted black knight. In the second one, full Chess960IGA SRKBBSQR, there will after 23.Bc2 Sf2 or 23.Sc2 Sf2 be collisions on c2. In the 3rd one, full Chess960IGA RKSBBSQR, White castles when Black has played 25...Sxb2 and the diagram position of the white officers can be reached. But checking with Phase 1 the question is what piece will be captured on c6 in White's 6th move. Only Be8 is possible, but 1.c4 b5 2.c5 Sb6 3.cxb6 c5/d6 4.d4 d6/c5 5.d5 Bc6 is too slow. The 4th alternative, full Chess960IGA SBRKBSQR, has a rook conveniently on c8 and is the sought Chess960IGA.

Play from Chess960IGA SBRKBSQR 1.c4 b5 2.c5 Sb6 3.cxb6 c5 4.d4 Rc6 5.d5 Kc8 6.dxc6 d5 7.e4 Bd6 8.e5 Kb8 9.exd6 e5 10.f4 Se6 11.f5 Qf8 12.fxex6 f5 13.g4 Qf6 14.g5 Rf8 15.gxf6 g5 16.h4 Bg6 17.h5 Rf7 18.hxg6 h5 19.Qd4 h4 20.Se3 h3 21.Bh4 h2 22.Re1 h1S 23.0-0-0 Sf2 24.Rd2 Sd1 25.Sac2 Sxb2 26.Sb4 Sc4 27.Bc2 Sa5 28.Kb2 Sb7 29.Ka3 a5. Capturing the pawn on b2 has two functions: disguises somewhat the captures to the 6th rank and contributes to determining the initial position and the play to the diagram position.

## Computer testing

The program Jakobi by François Labelle is a splendid testing device. A long problem like the one above can not be fully tested. By splitting the solution into parts and giving constraints the composer can try to convince himself of soundness. Soundness in this case has two sides: is the play from the given initial position to the diagram position unique and is the given initial position the only one from which the diagram position can be reached in the given number of moves?

### Summary

Summing up by renewing the question from the initial paragraph: is the standard initial game array the optimal one for all proof game ideas or can Chess960 with its vaster variety offer more suitable starting positions? Answering the question is left to the reader.

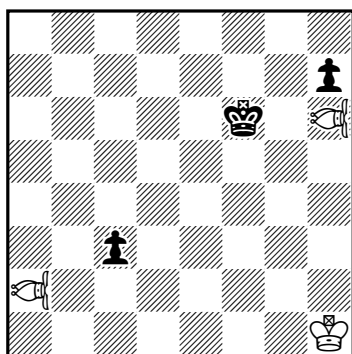
## Introducción a las piezas de fantasía

Pedro Cañizares

Existen pocas piezas de fantasía derivadas del alfil. Su representante más estudiado es, sin duda, el Arzobispo (AR), presentado en 1932 por E. P. White en el *Fairy Chess supplement* de *The Problemist*. Es una pieza perteneciente al arsenal de las piezas religiosas.

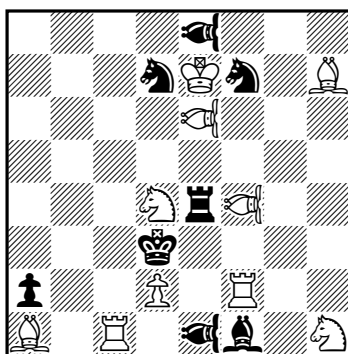
Definición: es un alfil que puede rebotar, una única vez, al alcanzar una casilla del borde del tablero, como una bola de billar —el rebote tiene lugar en el centro de la casilla—. Al igual que el alfil, controla siempre casillas del mismo color.

(1) **George Leathem**  
*The Problemist Fairy Chess Supplement*, 1932



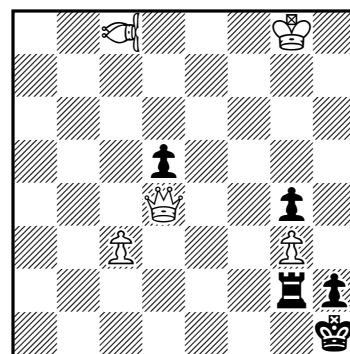
(3+3) ♖ = Arzobispo #2

(2) **Jean-Pierre Boyer**  
**Pierre Monreal**  
*Diagramme und Figuren*, 1965



(10+8) ♖♗ = Arzobispo #2

(3) **Norman M. Gibbins**  
*The Fairy Chess Review*,  
(antes de 1946)



(5+5) b) - ♗g3 #3  
♖ = Arzobispo

(1) 1.ARxh7! bloqueo, 1...c2 2.ARb2#, 1...Re5 2.ARg7#.

(2) 1.ARg7! [2.Tc3#] 1...Cde5 2.ARxf1#, 1...Cfe5 2.ARxa2#, 1...ARxd2 2.Txd2#, 1...ARxf2+ 2.Cxf2#, 1...Cf6 2.Tf3#.

(3) a) 1.ARc4! [2.Dd1+,Dxd5] 1...Td2,Te2 2.ARxd5+ Tg2/Te4 3.Dd1/ARxe4#, 1...dxc4 2.De4 Rg1 3.De1#; b) 1.ARb7! [2.Dd1+,Dxd5,ARxd5] Tf2 2.Dxf2 [3.Df1,ARxd5#].

### Página web de la Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez

Recordamos a nuestros lectores que todos los números del boletín *Problemas*, de la actual quinta época —desde el número 1, de enero de 2013, hasta el presente—, se encuentran archivados y disponibles para su descarga en la página web de la Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA), <http://sepa64.blogspot.com/>, en el apartado 'Boletín Problemas', acompañados de los archivos auxiliares en los que se recogen las posiciones de los diagramas publicados, en notación FEN, excepto los correspondientes a los boletines 6, 7 y 8, de 2014. Así mismo, en el apartado 'Archivo', están disponibles las versiones escaneadas de la mayor parte de los boletines de épocas anteriores.

En el apartado 'Concursos' se relacionan los concursos organizados por la SEPA en este último periodo, con enlaces a los correspondientes anuncios y veredictos, todos ellos publicados en las páginas del boletín, y, en el apartado 'Problemistas', se facilita un listado de problemistas españoles, históricos y actuales, con documentos individualizados en los que se recoge parte de su obra.

## Last movers with grasshoppers and nightriders

Jeff Coakley - Prince Edward Island, Canada

This article presents 26 last move problems involving grasshoppers and nightriders. Twenty are *Problemas* originals. Thanks to Adrian Storisteanu, Bernd Schwarzkopf, and Andriy Frolkin for their contributions. Drawings by the great Antoine Duff.

In the realm of unorthodox chess, grasshoppers and nightriders are the prominent figures. The *Die Schwalbe* database contains 6500 problems with one or both of these pieces. But there are only 17 last movers. A few of them are included here. Of course, some published compositions of this type have not been entered in the database. But clearly, this is a relatively unexplored area of retro composition.

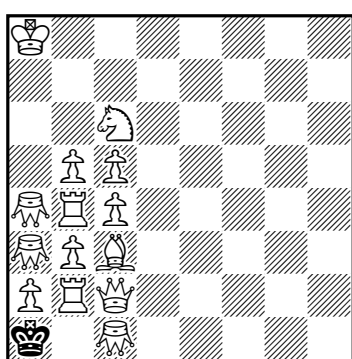
Two important conventions: a) *Unorthodox pieces are promoted pawns*. Therefore their number is limited. In problem 1, White has 5 pawns and 3 grasshoppers, the legal maximum total of 8. b) *The introduction of unorthodox pieces in retroplay is limited to the types present in the given position*. For example, nightriders can only be uncaptured if there was a nightrider in the problem diagram.

Problems 2 through 16, except for numbers 4 and 5, are economy records for various last moves. In *Chessics 4* (1977), George P. Jelliss published a table of records for last moves by grasshoppers in type A positions (no king in check). The record for GxG is broken by problem 10.

Economy records for last moves  $PxG=G+$  and  $PxN=N+$  in a type C position (king in check) appeared in *Problemkiste* in 2010, shown here in problems 6 and 7. Previously, in 2008, Bernd Schwarzkopf and Norbert Geissler had published a record type A position with last move  $PxG=G$ . They later discovered a cook which is now collaboratively repaired by problem 8.

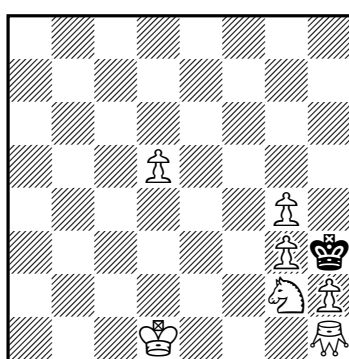
Otherwise the records in this article are evidently the first attempts at the given tasks. Though one never knows where anticipations may be lurking. The 12 tasks are last moves GxG, NxN, PxG=G, PxN=N, GxN, NxG in type A and C positions.

(1) Jeff Coakley  
Adrian Storisteanu  
Original



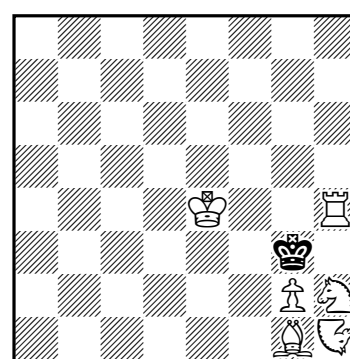
(14+1) Last 2 moves?  
Grasshoppers

(2) Jeff Coakley  
Adrian Storisteanu  
Bernd Schwarzkopf  
Original



(7+1) Last move?  
Grasshoppers

(3) Adrian Storisteanu  
Bernd Schwarzkopf  
Jeff Coakley  
Original



(6+1) Last move?  
Nightriders

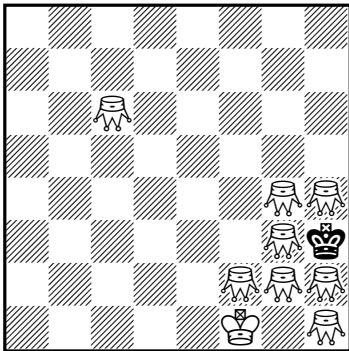
Bernd Schwarzkopf wrote an article in *Die Schwalbe* 305 (October 2020) with the translated title "Last Movers with One Piece Type". Problems 4 and 5 continue that theme with a swarm of grasshoppers and a corral of nightriders.

There are 700 problems in the *Die Schwalbe* database with both grasshoppers and nightriders, but none are last movers. This article will help fill that void. In problem 14 (NxG type C), the nightrider only moves like a knight, so perhaps the record is blemished. Problem 15, with one extra piece, has a distinctively nightrider move.

The grasshopper (1913) and nightrider (1925) were both invented long ago by Thomas R. Dawson, editor of the *Fairy Chess Review* for over 20 years. From the beginning, these pieces were represented in diagrams with inverted queens and knights.

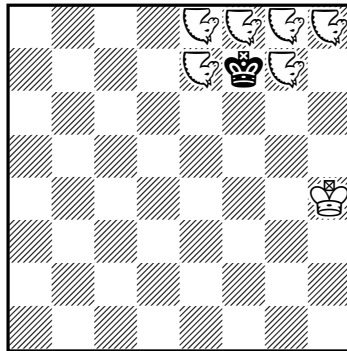
A very peculiar property of grasshoppers and nightriders is that they make triple checks possible, as shown in problems 17-19. The first is a basic example with a grasshopper. The second gets both pieces involved and the third takes the concept one step further.

**(4) Adrian Storisteanu**  
**Jeff Coakley**  
**Bernd Schwarzkopf**  
*Original*



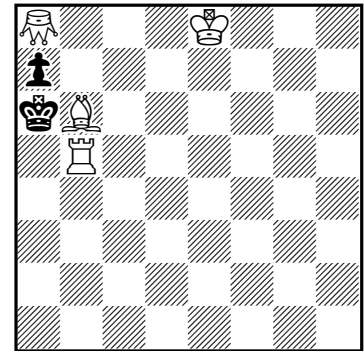
(9+1) Last move?  
 Grasshoppers

**(5) Adrian Storisteanu**  
**Jeff Coakley**  
*Original*



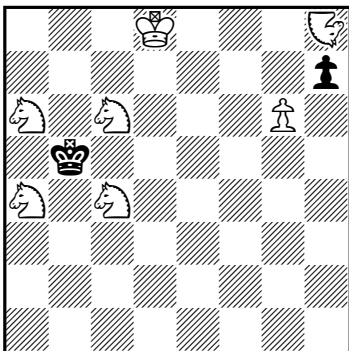
(7+1) Last move?  
 Nightriders

**(6) Bernd Schwarzkopf**  
*Problemkiste, 2010*



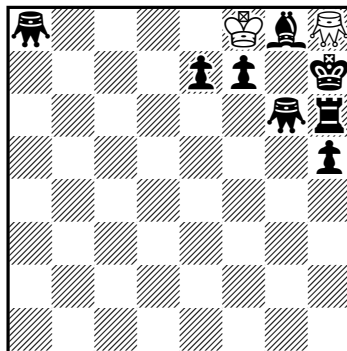
(4+2) Last move?  
 Grasshoppers

**(7) Bernd Schwarzkopf**  
**Jörg Kuhlman**  
**Zdravsko Maslar**  
*Problemkiste, 2010*



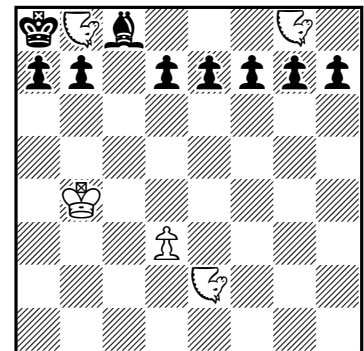
(7+2) Last move?  
 Nightriders

**(8) Bernd Schwarzkopf**  
**Norbert Geissler**  
**Adrian Storisteanu**  
*Correction*



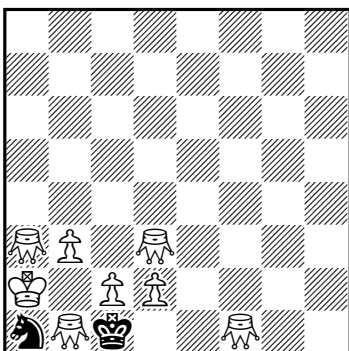
(2+8) Last move?  
 Grasshoppers

**(9) Jeff Coakley**  
*Original*



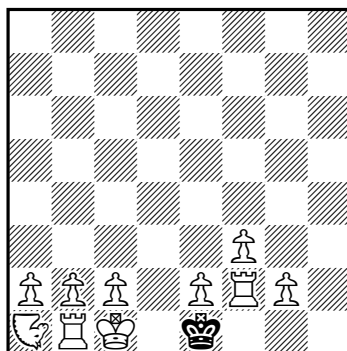
(5+9) Last move?  
 Nightriders

**(10) Jeff Coakley**  
*Original*



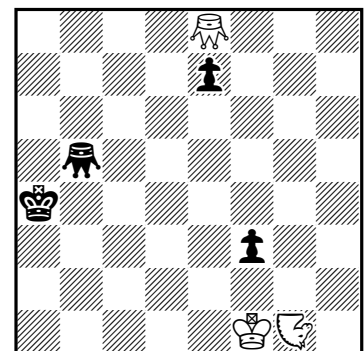
(8+2) Last move?  
 Grasshoppers

**(11) Jeff Coakley**  
*Original*



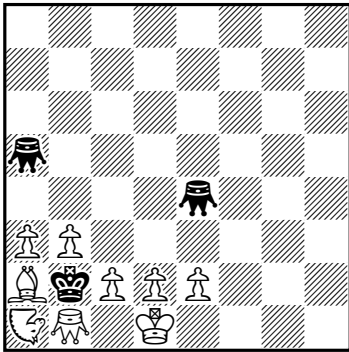
(10+1) Last move?  
 Nightriders

**(12) Jeff Coakley**  
*Original*



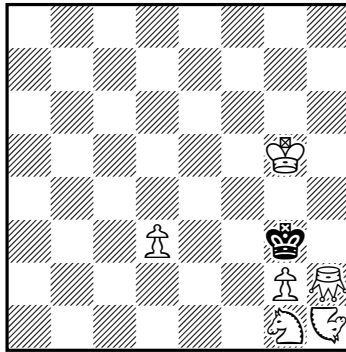
(3+4) Last move?  
 Grasshoppers & Nightriders

**(13) Jeff Coakley**  
*Original*



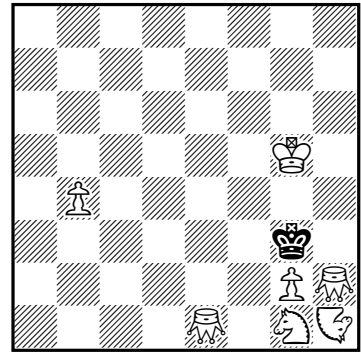
(9+3) Last move?  
Grasshoppers & Nightriders

**(14) Jeff Coakley**  
**Adrian Storisteanu**  
*Original*



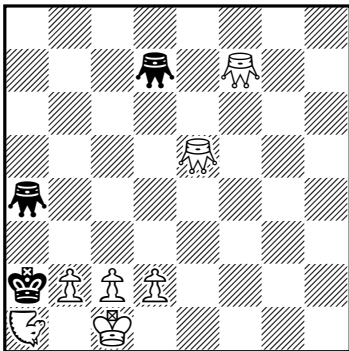
(6+1) Last move?  
Grasshoppers & Nightriders

**(15) Jeff Coakley**  
**(Adrian Storisteanu)**  
*Original*



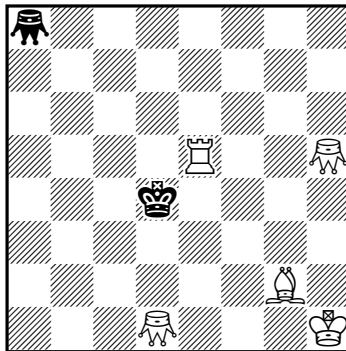
(7+1) Last move?  
Grasshoppers & Nightriders

**(16) Jeff Coakley**  
*Original*

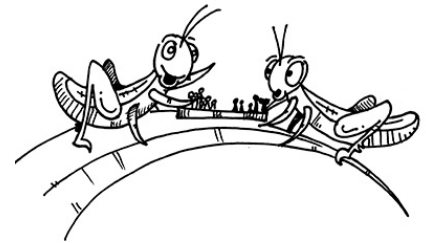


(7+3) Last move?  
Grasshoppers & Nightriders

**(17) Jeff Coakley**  
*Original*



(5+2) Last 2 moves?  
Grasshoppers

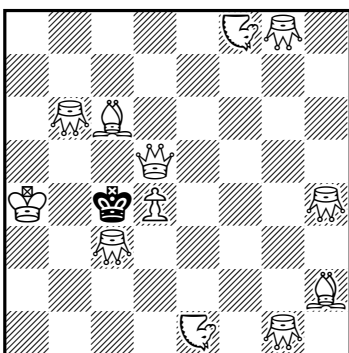


A table of the economy records in this article is given in the solution section. Some say that records are made to be broken. Which mark will fall first?

Problem 20 is a retro-complexity with both grasshoppers and nightriders. The remaining problems feature one piece or the other.

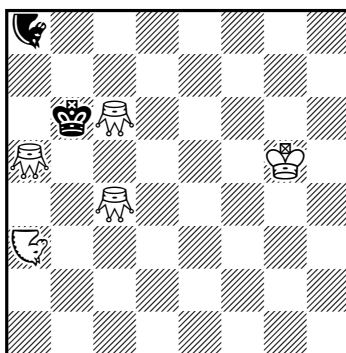
An article on grasshoppers would not be complete without a problem by George P. Jelliss. Besides T. R. Dawson, he has done more than anyone to promote this piece. For everything about grasshoppers and more, see the “chess problems” section of his website at [Mayhematics.com](http://Mayhematics.com). Both sides are on the verge of roostalemate (no last move) in problem 21, despite having three grasshoppers each. This accentuates a notable characteristic of grasshoppers. Their mobility is very easily limited. An isolated grasshopper is often motionless. And in a horde, they may lack all freedom.

**(18) Jeff Coakley**  
*Original*



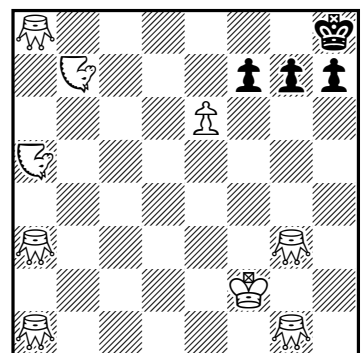
(12+1) Last 5 moves?  
Grasshoppers & Nightriders

**(19) Jeff Coakley**  
*Original*



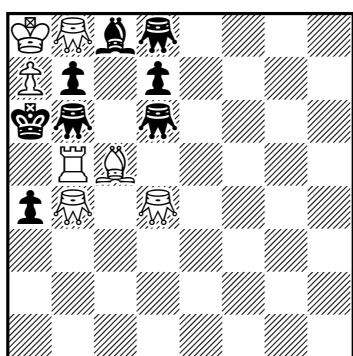
(5+2) Last 3 moves?  
Grasshoppers & Nightriders

**(20) Jeff Coakley**  
*Original*



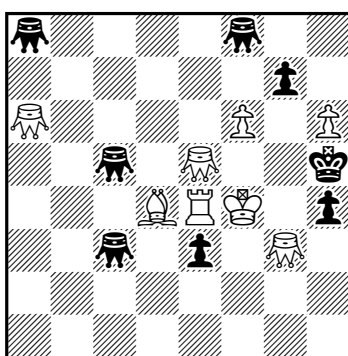
(9+4) Last 6 moves?  
Grasshoppers & Nightriders

**(21) George P. Jellis**  
*Chessics, 1976*



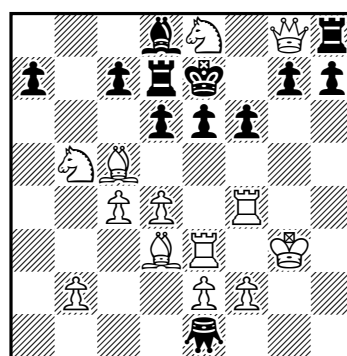
(7+8) Last 3 moves?  
Grasshoppers

**(22) Bernd Schwarzkopf**  
*feenschach, 1978*



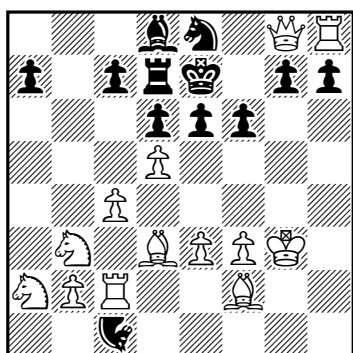
(8+8) Last 3 moves?  
Grasshoppers

**(23) Nikita Plaksin**  
*feenschach, 1981*



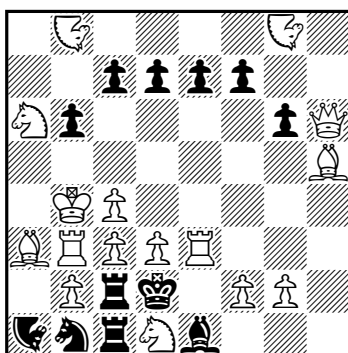
(13+12) Last 9 moves?  
Grasshoppers

**(24) Nikita Plaksin**  
*Die Schwalbe, 1981*



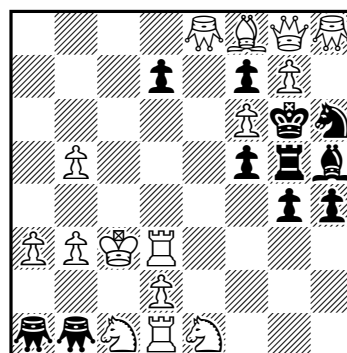
(13+12) Last 7 moves?  
Nightriders

**(25) Andriy Frolkin**  
*Original*



(16+12) Last 5 moves?  
Nightriders

**(26) Andriy Frolkin**  
*Original*



(15+11) Last 6 moves?  
Grasshoppers

With problem 22, Bernd Schwarzkopf achieves a last move task that has not yet been accomplished with orthodox pieces alone. Problems 23 and 24 are a pair of masterpieces by Nikita Plaksin, certain to astound you if not seen before. The grand finale and encore (25, 26) are the latest and greatest from retro wizard Andriy Frolkin, a special contribution for *Problemas*.

There is still lots of empty space in the databases for new last movers with grasshoppers and nightriders. Are you interested in making a contribution?

### Solutions

(1) Jeff Coakley, Adrian Storisteanu: -1.Ga6xGa3# Ga5xSa3. Type C economy record for GxG+. Grasshopper eats grasshopper: the idea that launched this series of problems and the ensuing article. The goal was GxG+ with an exactly determined second retraction. The symbol > is used here to mean that a move may or may not be a capture. Black is in check by the grasshopper on a3. The last move had to be the capture -1.Gxa3#, or else Black was already in check by the grasshopper on a4. Black's preceding move was not -1...Kb1>a1? because the king would be in an impossible double check on b1 (Rb2 Qc2). Thus, Black's preceding move had to be by the piece captured on a3. It was not a queen, rook, or bishop because Black would have no last move. It was not a knight because Black would be in an impossible check by Gc1 after -1.GxSa3#? Sb1xa3. So the black piece captured on a3 was a grasshopper. White's last move was not -1.Ga7xGa3#? because the retraction -1...Ga6>a3 or -1...Ga5>a3 would put the white king in check by the black grasshopper with Black to play. Therefore the last moves were -1.Ga6xGa3# Ga5>a3. Black's move was necessarily a capture. If not, the black king was in an impossible check by the white grasshopper on a4. White is missing a knight and light-square bishop, so the piece captured on dark square a3 had to be the knight.

(2) Jeff Coakley, Adrian Storisteanu, Bernd Schwarzkopf: -1.Ge4xGh1+ (-1...Gf3>h1). Type C economy record for GxG+. Both grasshoppers hop along the same diagonal, the first clearing the way for the second. The pawn on d5 limits how far White can retract from h1. Without that pawn, White and Black could each retreat further along the h1-a8 diagonal, with dual solutions.

(3) Adrian Storisteanu, Bernd Schwarzkopf, Jeff Coakley: -1.Nb4xNh1+ (-1...Nd3>h1). Type C economy record for NxN+. Miniature bliss in 7 pieces. Bicolour Bristol theme. Both nightriders ride the same path, the first clearing the way for the second. Their departure from the same square is uniquely retro.

(4) Adrian Storisteanu, Jeff Coakley, Bernd Schwarzkopf: -1.Gd5xGh1+ (-1...Ge4>h1).  
A genetically enhanced version of problem 2.

(5) Adrian Storisteanu, Jeff Coakley: -1.Ne2xNh8+ (-1...Nf4>h8). Riders on the storm. Based on the same tactics as in problem 3. For other joint compositions by Storisteanu/Coakley involving grasshoppers and nightriders, see “The Summer of Loyds” in *ChessProblems.ca Bulletin* 17.

(6) Bernd Schwarzkopf, *Problemkiste* 189, 2010: -1.b7xGa8=G+ (-1...G>a8). Type C economy record for PxG=G+. Six pieces, the fewest of any economy record for the tasks in this article.

(7) Bernd Schwarzkopf, Jörg Kuhlmann, Zdravko Maslar: *Problemkiste* 189, 2020: -1.g7xNh8=N+ (-1...Nc6>h8). Type C economy record for PxN=N+. A unique arrangement of four horsemen eliminates the black king’s reverse mobility.

(8) Bernd Schwarzkopf, Norbert Geissler, Adrian Storisteanu: -1.g7xGh8=G (-1...G>h8). Correction to Bernd Schwarzkopf, Norbert Geissler 2008, *Problemkiste* 175. Type A economy record for PxG=G. This position, with 10 pieces, breaks the old mark of 11 (George Jelliss 1978, *Chessics* 5).

(9) Jeff Coakley: -1.c7xNb8=N (-1...N>b8). Type A economy record for PxN=N. Black is missing 7 pieces. The dark-square bishop was captured on f8 (pawns e7 g7). The other 6 pieces were captured by white pawns. White has three promoted pieces (nightriders).

To promote three times on b8 or d8 required 6 captures. That accounts for all missing black pieces. There can be no captures by white officers in the retroplay. Retractions by the white king leave Black in retrostalemate (no last move). Likewise with the nightriders. As officers, they cannot uncapture. And if they retract without uncapturing, Black has no previous move. (-1.Na6-b8? Kb8-a8 places Black in an impossible double check. Both -1.Nc6-b8? Kb8-a8 and -1.Nd4-b8? Kb8-a8 put Black in an impossible check because of the nightrider battery from e2 to b8.) So the last move must be the unpromotion of the nightrider on b8 by means of the uncapture -1.c7xb8=N.

Uncapturing a queen, rook, or bishop would be retrostalemate. So would uncapturing a knight because -1...Sc6-b8? and -1...Sa6-b8? are impossible since White would be in check with Black to move. That leaves c7xNb8=N, allowing the black nightrider to retract to d4.

(10) Jeff Coakley: -1.Ge1xGb1 (-1...Gd1>b1). Type A economy record for GxG. One piece less than George Jelliss 1977, *Chessics* 1.

(11) Jeff Coakley: -1.Nd7xNa1 (-1...Nc5>a1). Type A economy record for NxN. Bristol retraction similar to problems 3 and 5. The cage is released by -Ra1-b1, -Kb1-c1, -...Kd2-e1, -Rf1-f2, etc.

(12) Jeff Coakley: -1.Ge2xNe8++ (-1...Nc4>e8). Type C economy record for GxN+. Black is in double check. This could only happen by the discovery -1.Ge2>e8++ before which White was in check by the grasshopper on b5. That could only happen with a discovery by a piece that was then captured on e8, a nightrider from c4. The pawn on f3 is necessary to prevent -1.Nd7-g1++.

[12b: For a fully unorthodox experience, replace the black pawns with black Ge7 and black Nf3.]

(13) Jeff Coakley: -1.Gd3xNb1 (-1...N>b1). Type A economy record for GxN. Hopper takes rider, a rare move in a strange game.

(14) Jeff Coakley, Adrian Storisteanu: -1.Nf2xGh1+ (-1...G>h1). Type C economy record for NxG+. Sometimes a nightrider moves like a knight. However, with a springer on h1 instead of a rider, this

position would not be an economy record for last move SxG+ because the pawn on d3 is not needed.

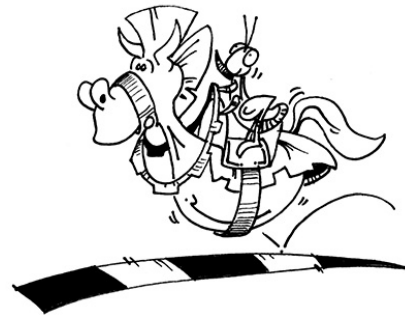
(15) Jeff Coakley, Adrian Storisteanu: -1.Nd3xGh1 (-1..G>h1). Unlike problem 14, the nightrider rides. At the cost of one extra piece.

(16) Jeff Coakley: -1.Nc5xGa1 (-1...G>a1). Type A economy record for NxG. Without the grasshopper on a4, the last move could be -1...Kd1xSc1 (-1...Sd3>c1+). The position also works with a white rook on b1 and no grasshopper on e5. Which is more economic: rook or grasshopper?

#### ECONOMY RECORDS

Minimum piece count (problem number)

move	type A	type C
GxG	10 (10)	8 (2)
NxN	11 (11)	7 (3)
PxG=G	10 (8)	6 (6)
PxN=N	14 (9)	9 (7)
GxN	12 (13)	7 (12)
NxG	10 (16)	7 (14)



(17) Jeff Coakley: -1...Kd5-d4 -2.Re4-e5+++ (-2...K>d5). Black retracts into triple check. The last move was not a capture on d4 because then Black would be in quadruple check (Gd1 Re5 Bg2 Gh5). White's move to e5 was not a capture because then Black would already be in check (Gh5).

(18) Jeff Coakley: -1.Qe4-d5+++ Kc5-c4 -2.d3-d4+++ Kd4-c5 -3.Qe6-e4+++ (-3...Kc5>d4). Three consecutive triple checks by White. Both black moves retract the king into another triple check. Four in a row is conceivable. Can it be done?

(19) Jeff Coakley: -1...Kc7xPb6+ -2.c5xb6 ep++++ b7-b5 (-3.N>a3+). White is in check by the nightrider on a8 which could only occur by the discovery -1...Kc7>b6+. If the black king retracts to c7 without uncapturing, there is an impossible double check (Na3 Gc4). If Black uncaptures a rook or knight, there is an impossible triple check (Na3 Ga5 Gc4). If Black uncaptures a queen or bishop, there is an impossible quadruple check. But uncapturing a pawn leaves Black in a legal quadruple check! The magic of en passant. [19b: For a more economic version, remove Gc6 and change Gc4 to Rc4. But economy isn't everything. Full unorthodoxy is much cooler.] [19c: For a basic example of triple check with a nightrider, which can only happen with an en passant capture, change Gc4 to Rc4 and remove Ga5 and Gc6.] Quadruple check with grasshopper and nightrider is not a new idea. It has been used twice previously. By Karl Fabel in a mate in 1 (*Funkschach* 1924) and by Niels Høeg in a retractor helpmate (*Chess Amateur* 1928). But this is evidently the first time in a last move problem.

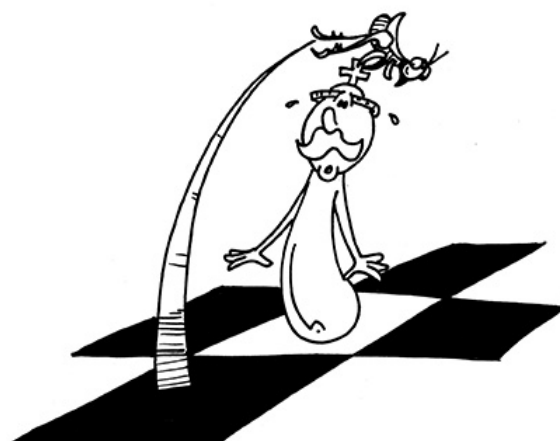
(20) Jeff Coakley: -1.d5xe6 e.p.+ e7-e5 -2.d4-d5+ Kg8xSh8 -3.Sg6-h8+ Kh8-g8 (then -4.Se5-g6+ Kg8>h8 5.Sg4-e5+). Black is in check by the grasshopper on a1. The last move was not -1.e5-e6+? because of retrostalemate. Black's preceding move could not be -1...Kg8>h8 because the king would be in an impossible double check on g8 (Na5 Gg3). So the last move must be the en passant capture -1.d5xe6 e.p.+ . After the retraction -1...e7-e5, the black pawn on e7 blocks the nightrider on a5. So when White unchecks by -2.d4-d5+, the black king can retract -2...Kg8>h8. Then he is in check by the grasshopper on g3. White's previous move was not the non-capture -3.Ge1-g3+ because it would already be check from Gg1. It was also not the capture -3.Ge1xg3+ because there are not enough missing black pieces. White has a pawn and 7 promoted pieces (5G 2N). Promoting the four efg-h-pawns on d8 required 10 captures. With a pawn on e7, Black is missing 11 pieces, but the dark square bishop was captured on f8 (pawns e7 g7). Thus, all missing black pieces are accounted for. So the check had to be the old disappearing knight trick -2...Kg8xSh8 -3.Sg6-h8+, first pulled by Jan Mortensen in 1956, *Fairy Chess Review* 9. Black's previous move was not -3...Kf8>g8? because of an impossible double check (Ga3 Sg6). It was not the capture -3...Kh8xg8? because of the double check by Ga8 Sg6, when Black would have no move on the preceding turn before -4.Sf8-g6++. Therefore Black's move was -3...Kh8-g8. The position can then untangle by -4.Se5- g6+ Kg8>h8 5.Sg4-e5+.



(21) George P. Jelliss, *Chessics* 1, 1976: -1.c7xBb8=G a5-a4 -2.c6-c7 (-2...Bc7>b8 -3.d5xc6). Type A position. The last moves were not -1...a5-a4? -2.c7xb8=G because no type of piece can be uncaptured on b8. If a queen or rook is uncaptured, there is an impossible check. If a bishop or grasshopper is uncaptured, Black is in retrostalemate (no last move). If a knight is uncaptured, the further retraction -2...Sc6>b8? is impossible because White is retrostalemated. So the last move must be -1.c7xb8. Uncapturing a queen or rook is an impossible check. Uncapturing a grasshopper leaves Black in retrostalemate after -1.c7xGb8=G? a5-a4 -2.c6-c7. Uncapturing a knight with -1.c7xSb8? is a double dead end. After -1...a5-a4 -2.c6-c7, Black has no last move and after -1...Sc6>b8, White has no last move. "Reciprocal retro zugzwang!?" Therefore the piece captured on b8 was a bishop. The jumble then unscrambles by -2.c6-c7 Bc7>b8 -3.d5xc6.

(22) Bernd Schwarzkopf, *feenschach* 42, 1978: -1.g5xf6 e.p.+ f7-f5 -2.Kf5xSf4+ (-2...Sd5>f4+). Type A position with last move en passant. Once again, the disappearing knight trick appears. [22b: Bernd Schwarzkopf also composed a similar type B position (side to move stipulated) with white Kf4 Ge5 Pf6 Ph6, black Kh5 Gf8 Re3 Pe4 Pg3 Pg7, and Black to play. Last moves -1.g5xf6 e.p. f7-f5+. This is a new slightly more economical version of a problem originally published in *Chessics* 11, 1981.]

(23) Nikita Plaksin, *feenschach* 58, 1981: -1...d2xGe1=G+ -2.Gb4-e1 c3xGd2 -3.Gb8-b4 b4xGc3 -4.Sa3-b5 b5-b4 -5.b7-b8=G b6-b5 (-6.a6xQ/B/Sb7). Triple Ceriani-Frolkin: capture of three promoted grasshoppers! Last move PxG=G+. The last move was obviously -1...d2xe1=G+. But what kind of piece was captured? White is missing 3 pawns. The black pawn now on d2 came from the b-file which required 2 more captures. That accounts for the 3 missing white pieces and also means that the white gh-pawns all promoted (since they were not captured on the cd-files). To promote on b8 and f8, they made 4 captures, which accounts for the 4 missing black pieces (QBSS). The retrocage on ranks 6-8 can only be released by retracting ...f7-f6, but this must be preceded by two unpromotions on f8. The only type of white piece that could retract back into f8 is a grasshopper (-Gf8-h6). Retracting a knight to g6 by -Sg6-f4 is impossible because the knight would give check before moving to f4. So the white gh-pawns both promoted to grasshoppers! It will take a long time for White to arrange the release of the cage. The immediate task is to avoid retrostalemate when the 5 retractions of the black pawn on d2 are exhausted. To accomplish that, White must uncapture a black piece which can then make waiting moves. The try 2.Rh4-f4? c3xGd2 -3.Gh6-d2 b4xGc3 -4.Sa3-b5 b5-b4 -5.Gf8-h6 b6-b5 -6.f7-f8=G is one move too slow. It's retrostalemate because -6...b7-b6 makes a promotion on b8 impossible. Therefore White's uncapture will have to be made by the pawn that promoted on b8. Amazingly, the only white piece that can get to b8 in time is a grasshopper! A grasshopper that was captured on e1. So the previous moves were -1...d2xe1=G+ -2.Gb4-e1 c3xGd2 -3.Gb8-b4 b4xGc3 -4.Sb5-a3, unblocking the b-file, -4...b5-b4 -5.b7-b8=G b6-b5 -6.a6xQ/B/Sb7. Then while Black shuffles the piece uncaptured on b7, White can manoeuvre their grasshoppers (c3 d2) to f8 for unpromotion. After the white gh-pawns both retract from f7, Black can unplay ...f7-f6, releasing the cage.



(24) Nikita Plaksin, *Die Schwalbe* 71, 1981: -1...d2xNc1=N+ -2.Ne2-c1 c3xNd2 -3.Nb8-e2 b4xNc3 -4.b7-b8=N b5-b4 (-5.a6xQ/R/B/Sb7). Triple Ceriani-Frolkin: capture of three promoted nightriders! Last move PxN=N+. The solution is basically the same as problem 23. This time the only type of white piece that can retract to f8 or return to b8 in time for unpromotion is a nightrider. Another difference is that White must uncapture on b7 before Black retracts ...b6-b5. Otherwise there cannot be a white rook on h8.

(25) Andriy Frolkin: -1.g7-g8=N+ a2-a1=N -2.b7-b8=N Ke2-d2 -3.Rf3-e3++. The last three single moves are all promotions to nightrider! Black is in check from the nightrider on g8. A discovered

check by -1.Re4>e3+? would have to be a capture, otherwise Black would already be in check by Qh6. However, the 4 missing black pieces were captured elsewhere. All 16 white pieces are on the board, including 6 pawns and 2 nightriders. So the white ah-pawns promoted. Too many captures would be needed for the e-pawn to promote. Black is missing QBSP. Two of them were captured by white pawns on the cd-files. Black has 6 pawns and a nightrider. Either the black a-pawn or h-pawn promoted on a1 or h1 without making a capturing. So one of the white pawns that promoted made a capture to let that black pawn pass and promote. For example, let's say a6xBb7 to free the black a-pawn. That accounts for 3 captures. But what happened to the missing black h-pawn? If it promoted, then the white h-pawn had to capture a piece on g7 (h6xQg7 perhaps) to let it pass. And if the black h-pawn did not promote, it was captured on the h-file. In either case, all missing pieces are accounted for and no capture was possible on e3, b8, or g8. Therefore, the last move was -1.g7-g8=N+. Black's preceding move was not -1...b7-b6? because then the bishop from c8 could not have been captured by a white pawn. The preceding move was not -1.Ke2-d2? because the king would be in triple check on e2. So the move had to be -1...a2-a1=N. Now White must retract a move that gives Black some reverse mobility. The only possibility is -2.b7-b8=N, which allows -2...Ke2-d2 when the double check -3.Rf3-e3++ is legal.

(26) Andriy Frolikin: -1.e7-e8=G+ a2-a1=G -2.h7-h8=G b2-b1=G -3.Qh8-g8 Sg8-h6 (then Pe7>e5, Kg6-h6, e6xBf5). The last four single moves are all promotions to grasshopper! The only missing white piece is the light-square bishop. It was captured on f5 by the black e-pawn. White has 6 pawns and 2 grasshoppers, so two white pawns promoted. Black is in check by Ge8. The last move was not -1.Gc6-e8+? because the black king would already be in check by Gc6. So the last move was -1.e7-e8=G+. Given the kingside pawn formation (white g7, black g4 h4), the white pawns originating from the gh-files, one of which promoted, had to make at least 2 captures (hxg, gxh). Black has 5 pawns and 2 grasshoppers. The two black promotions occurred on the abc-files without Black making a capture. Given the queenside pawn formation (white a3 b3 b5), this could only happen by means of 3 captures by White. This accounts for all missing pieces. No other captures were made in the retroplay. Black's move before -1.e7-e8=G+ was not -1...e6xBf5? because then the white e-pawn could not have reached e7 (and also because the black king would be in an impossible check by the bishop on f5, which could not have captured -2.Be4xf5+?). It was also not -1...b2-b1=G? because White would then be in check by Ga1 with Black to play. So Black's move had to be -1...a2-a1=G. Now White must somehow release the black cage on the kingside before the black retractions are exhausted, resulting in retrostalemate. The try -2.bxa3? a3-a2 does not work because the white bishop could not be on f8 with pawns on b2 d2. The try -2.e6-e7? b2-b1=G -3.e5-e6 e6xBf5 fails because the black king would be in an impossible check by the bishop on f5, which could not have captured -4.Be4xf5+? So the cage must be released by -2.h7-h8=G b2-b1=G -3.Qh8-g8 Sg8-h6, with a further release by -4.e6-e7 Kh6-g6 -5.e5-e6 e6xBf5. The forward sequence of queenside pawn play, with White capturing 3 officers, was: black ...b4, white a4xb5, black ...a2, white bxa3, black ...b2, white cxb3. The black c-pawn then promoted on c1 and moved elsewhere.

Another new problem by Andriy Frolikin uses a similar position with standard pieces to achieve allumwandlung in four single moves! See *The Puzzling Side of Chess* 197, December 2020.

¡Adiós, amigos!

#### Recordatorio: 11th World Chess Composition Tournament.

Recordamos a nuestros socios que la fecha límite para el envío de los originales que vayan a participar en este torneo por equipos es el 1 de julio de 2021. No obstante, el capitán, Miguel Uris, deberá contar con los problemas con cierta antelación, a fin de elaborar el correspondiente dossier. También conviene disponer del tiempo suficiente para la revisión de las obras, el proceso de selección de los trabajos a enviar, el estudio de posibles mejoras y pulidos, o cualquier otra eventualidad que pudiera surgir. Por esta razón, se ha considerado que tales envíos al capitán deberán hacerse antes del 1 de mayo de 2021.

Una vez más, animamos a todos los socios a componer para este torneo, al tiempo que rogamos que, si alguien dispone ya de trabajos finalizados —para cualquiera de las secciones—, se los haga llegar al capitán, quien periódicamente nos informará de la situación general.

## Borrones de escribano (20)

José Antonio Coello Alonso

Inicio los comentarios a la serie 19 dando la bienvenida a esta sección al amigo Ramón Zorroza (RZ), quien participa por primera vez y une su nombre al de los ya asiduos Jordi Breu (JB), Ricardo Franceschini (RF), Luis Gómez (LG), Hans Nieuwhart (HN), Manuel Sanz (MS), Miguel Uris (MU) e Imanol Zurutuza (IZ). Los ocho participantes han enviado sus trabajos, como ya es habitual, con disparidad de criterios a la hora de pulir sus acabados, lo que demuestra la variada imaginación para conseguir los mismos objetivos y me pone en aprietos a la hora de seleccionar el mejor trabajo, en función de su economía y del máximo respeto posible a las ideas de los autores, en cada caso.

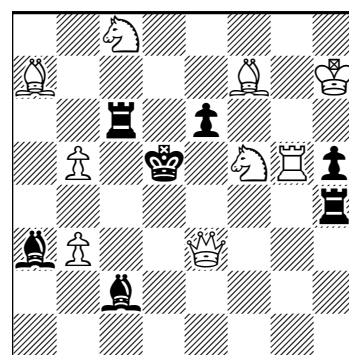
Y paso ya a comentar uno a uno los resultados recibidos en esta serie.

Es curioso que ninguno de los ocho participantes haya coincidido conmigo a la hora de evitar el dual que se produce tras el desplazamiento de la TNa6 a c6, recurso en el que sí ha habido coincidencia total para evitar la demolición. Así lo han visto MS, RZ, IZ, HN y RF. Este último envía una segunda versión, para dejar un solo mate tras la defensa 1...Tc7, en el que baja toda la posición una casilla, reubicando el CB en f8, de forma que, sin aportación de material, consigue evitar el dual que afea el arreglo. Y esa misma idea han tenido los demás participantes, JB, LG y MU, quienes, con ese desplazamiento masivo, demuestran que no es preciso mover la torre de su sitio y mantienen la economía. Considero que mi reforma (135b) respeta más la posición del autor, y me sorprende que no haya habido repetición en el recurso.

Casi todos los participantes hemos coincidido en el recurso de cambiar el Ca6 por PNb6 para controlar c5 y cerrar el paso a la Tb7, para evitar la doble solución, pero no todos hemos conseguido evitar el dual que viene de origen y que el veterano JB ha resuelto con elegancia y mejorando su economía, como podemos ver en el diagrama 136b, a mi juicio la mejor restauración de las recibidas. También evitan el dual LG y MU, quienes cambian el Pc3 a e2, y lo mantienen como yo RF e IZ. Solamente la versión de RZ no utiliza el recurso general y, con el cambio de color y ubicación de un peón, elimina la demolición, pero permite un grave dual en la defensa temática, lo que invalida su trabajo. Un recurso muy similar, para ganar en economía, es el que utilizan en sus versiones MS y HN, quienes, a cambio del Ca6, ubican el peón en b4 y la Ta4 en c4, prescindiendo del Ca2 y del Pb3, lo que no deja de ser interesante y original. Pero considero más adecuado el arreglo de Jordi Breu.

En mi comentario de presentación de este *borrón*, ya intuía la posibilidad de mejorar la economía del problema, que yo conseguí con 15 piezas (8-7) y tratando de respetar en lo posible la posición del autor, despojándolo del material superfluo que no sirve para nada y que hace insoluble el problema. Para hacerlo soluble bastaba eliminar el Ad1, que provoca la insolubilidad, y el resto de piezas que el autor pone de adorno, con una demostración manifiesta de cómo no se debe componer. Todos los participantes han metido la tijera a placer, y lo han hecho soluble y eliminado el dual, con parecidas economías. Entre todas, selecciono la recogida en el diagrama 137b, por su buen acabado, aunque dista mucho de parecerse en algo al original, y consigue hacer medianamente bueno un problema espantosamente malo. Con la misma economía y cambiando el color del único peón, y, por tanto, la clave, nos llega la versión de

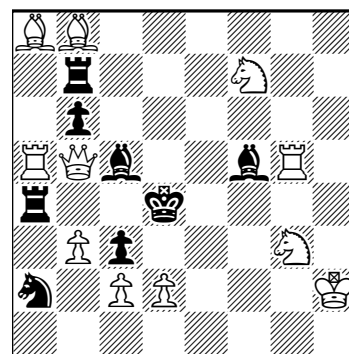
(135b) corrección  
José Antonio Coello



(9+7)

#2

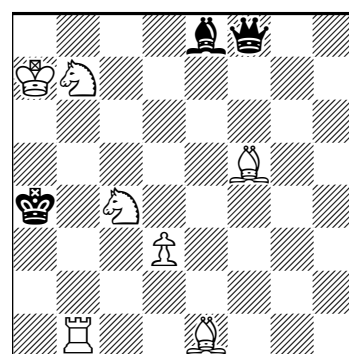
(136b) corrección  
Jordi Breu



(11+8)

#2

(137b) corrección  
Manuel Sanz



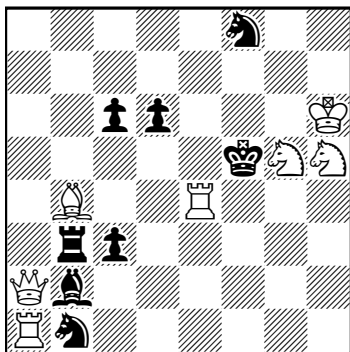
(7+3)

#2

RF, cuya posición reproduzco por los puntos en común que contiene con la de MS [Blancas: Rf2 Tb1 Ab7 Ad2 Ca6 Cc4; Negras: Ra4 Df8 Ad7 f3].

Sin duda, la mejor reforma de todas las recibidas es la reproducida en el diagrama (138b), en la que han coincidido MS y HN y que solo difiere de la que hice con MU en que nosotros convertimos en PN la Tb5, que ahora se comprueba que podía haber sido eliminada, ganando en economía. Tam-

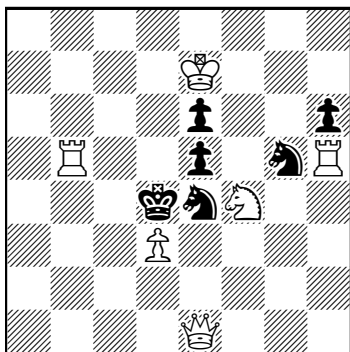
(138b) corrección,  
Manuel Sanz,  
Hans Nieuwhart



(7+8)

#2

(139b) corrección  
José Antonio Coello



(6+6)

b) ♙ e5

#2

bién gana en economía la versión de RF, quien elimina el Cf8 a cambio de un PNd7, pero pierde el ensayo 1.Da7?, que realiza el tema Rudenko. También se pierde en el trabajo de JB, quien prefiere conservar el ensayo 1.Ae7?, con las dos amenazas causantes de las demoliciones, lo que no deja de tener su punto de originalidad, aunque a costa de perder en economía. Con ligeras variaciones y los mismos resultados se reciben los trabajos de LG, quien añade un Pbd6, el de IZ, quien incorpora un Pnc7 y traslada el Ab4 a a5, perdiendo el Rudenko, y RZ, con unos desplazamientos que le hacen perder en economía, pero arregla la obra. Una vez más, se comprueban las posibilidades que hay de lograr los mismos objetivos con diferentes sistemas. El amigo argentino RF, siempre celoso en aportar documentación que afecte a estos problemas demolidos, informa que el autor publicó una versión corregida y ampliada en *Schachmatnoe ovozrenie*, en 1984 [Blancas: Rh4 Da2 Te2 Ta1 Ab7 Aab4 Cf8 Ce6 g5 g3; Negras: Rf5 Tc7 Tb3 Aa8 Ab2 Cb5 Cb1 h7 g4 c3], que plantea cinco mates transferidos, y que se encuentra recogida en la colección de Albrecht (ID 19.392). Agradezco a Ricardo Franceschini esta información complementaria.

Imanol Zurutuza y Ricardo Franceschini me informan de que este problema recibió el premio en el 4º concurso temático de la SEPA, que exigía, como tema, cambios de mate en un juego de Corrección negra, cambiándose la casilla por autobstrucción en la jugada correctora, entre el juego aparente y el juego real. Y, además, se requería una posición en Meredith. En mi reforma (139b), ambas condiciones se mantienen, con el siguiente juego:

\*1...Ce~ o Cc5 (obstrucción); 2.Dxe5 o Tb4#

1.Txe5! 1...Ce~ o Cc3 (obstrucción); 2.Da1 o De3#

En la posición b), cambiando el color del peón añadido, se evita la clave de a) y se mantiene como clave la demolición del original, quedando debidamente arreglado el problema, con el tema exigido, enriquecido con el gemelo y manteniendo su condición de Meredith. Se ha rescatado un bello problema.

No ha habido coincidencias con esta versión mía, pero sí se ha logrado el objetivo, con diferentes formas de hacer el gemelo. Interesante y original es la versión de JB, añadiendo un Pbb4, que en el gemelo traslada a e5, pero tiene el inconveniente de que se pierde el mate de la defensa correctora en a), pero este mate se mantiene en la posición b), cambiado entre el juego aparente y el juego real. En una segunda versión, desplazando la Tb5 a a5 y añadiendo un PNa6, invierte el juego, con la leyenda del gemelo Pa6→e5. Muy interesante su trabajo. Como lo es el recibido de LG, quien coincide con la segunda versión de JB, pero dejando en la posición a) la torre en a5 y el PNe5, con el gemelo Pe5→a6, que viene a ser lo mismo, con inversión de las posiciones. Idéntico resultado se observa en la versión de MS, con diferente leyenda en el gemelo, al desplazar la torre de a5 a b5, y el PNa6 lo convierte en blanco y sitúa en b4. IZ se ha limitado a corregir el problema añadiendo como yo PNe5, pero no ha intentado descubrir el gemelo. RF tampoco hace gemelo y, sin aportar material, sitúa la TB en e5, cambiando la clave (1.Tb5!), dejando el problema arreglado, y envía una versión interesante y económica, sin el Pnh6 y con la Th5 en g5, con clave 1.Th5! Las versiones de HN y RZ también son correctas, aunque los dos han incorporado material adicional para conseguir sus propósitos, con diferentes recursos. MU no ha participado, pues era cono-

de mi arreglo, en correspondencia personal. Este *borrón* ha sido muy interesante, por la variación de posibilidades para su arreglo, y demuestra la riqueza de recursos a utilizar en el campo de la restauración.

Legalizar este problema no ha planteado mucha complicación, ya que al estar libre la columna 'a' se puede aprovechar esa circunstancia para desplazar toda la posición una casilla a la izquierda y el peón blanco que queda en g4 justifica bien su presencia, mientras que en el original era imposible. Ese movimiento masivo no es suficiente para su arreglo, ya que la dama puede dar mate con 1.Dh7#, que se evita con solo añadir un PNg5, que provoca una defensa añadida, que aporta variedad. Esa era mi versión de arreglo, con la que ha coincidido JB y casi MS, quien sitúa el PN en g6, pero las versiones coincidentes de LG y MU (140b) hacen que nuestro arreglo sea menos económico, con el ahorro de un caballo blanco, a cambio de un peón en b3, por lo que considero mejor su versión. Los demás participantes no utilizan el recurso del desplazamiento de la posición, y tanto RF como IZ y RZ cambian el PNg4 por un PNg5, arreglando el problema, pero sin ganancia de variante. Y, por último, HN legaliza la obra con tres desplazamientos: el Cc3 a b4, el Cc1 a h1 y el Re1 a d1. No agrega defensa, pero ahorra el Ph2.

Se plantea a continuación la nueva remesa de demolidos, nº 20, que someto al análisis y posterior arreglo de los seguidores de esta sección.

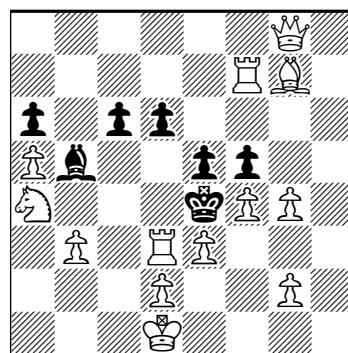
Una vez hube corregido este problema (141a), invité al amigo Imanol Zurutuza a realizar la misma tarea, y su arreglo resultó más ingenioso que el mío. Con unos cambios bien elaborados, consigue evitar la doble solución 1.Ab6?, dejando únicamente la ideada por el autor, 1.Td4!, y, manteniendo el mismo juego defensivo, incorpora una atractiva prueba no temática, ganando en economía cualitativa, con 20 piezas en juego. Una restauración realmente atractiva, que me permito proponer a los amigos restauradores, con la seguridad de que disfrutarán con su arreglo.

Después de 125 años de su publicación, no tengo constancia de que este bello problema (142a) haya sido reformado, para eliminar las dos soluciones no deseadas, 1.Dxc8? y 1.Rxf1?, que arruinan la obra. Mediante un recurso bastante sencillo se consigue mantener la solución del autor, 1.e5!, y convertir una de las demoliciones en un intento finamente refutado (15 piezas).

El problema de esta composición (143a) es que resulta insoluble, ya que el intento 1.Cf4! (2.Dd4#) fracasa ante 1...Cxe1!! La pérdida económica que me he visto obligado a hacer para conseguir hacerlo soluble (21 piezas) se ve compensada por el incremento de su variedad y su juego virtual.

El genial jugador y compositor también fue víctima de las demoliciones en esta obra indebidamente galardonada (144a), ya que, además de ser

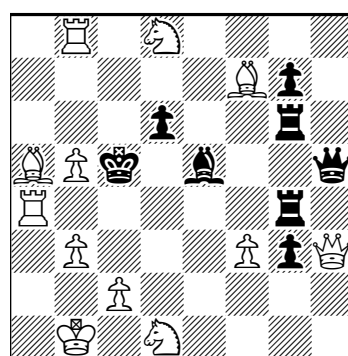
(140b) corrección  
Miguel Uris, Luis Gómez



(13+7)

#2

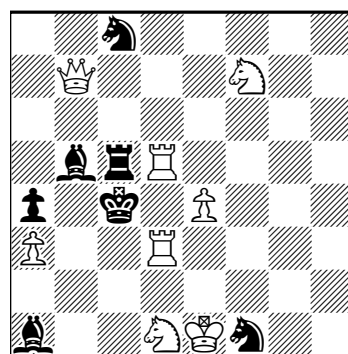
(141a) Boris G. Genkin  
Land og Folk, 1966



(12+8)

#2

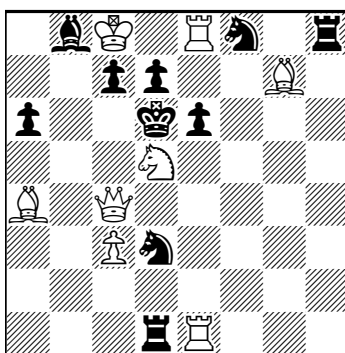
(142a) W. Bishop  
The Cambrian, 1895



(8+7)

#2

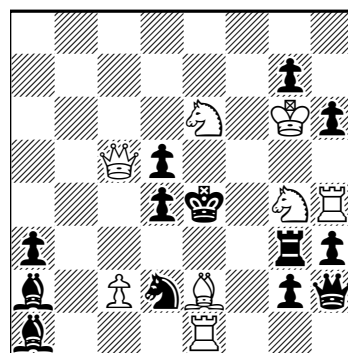
(143a) P. Barron  
L'Italia Scacchistica, 1951



(8+10)

#2

(144a) Paul Keres  
Schackvarlden, 1933  
Premio

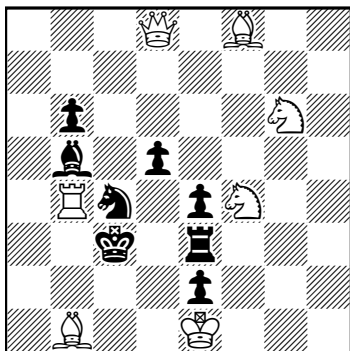


(8+13)

#2

insoluble, la idea del autor contiene cuatro soluciones no deseadas, que incomprensiblemente escaparon a su análisis y al del juez que la premió. La traigo a esta sección en la confianza de que algún agudo restaurador mejore mi arreglo, con el que no estoy totalmente satisfecho, ya que, aunque elimino todas las demoliciones y hago soluble el problema, en mi reforma se pierde una

**(145a) Zvi Hashavit**  
*Jerusalem Post*, 1957

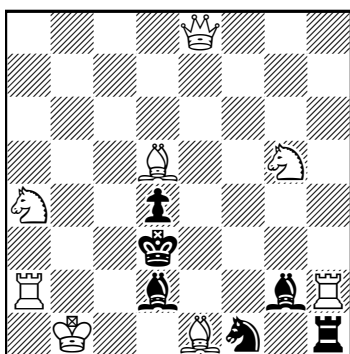


(7+8) #2

defensa temática y me he visto obligado a alterar algo su esquema. En el intento he utilizado un total de 22 piezas. Intuyo que tendré dificultades para valorar los trabajos que se reciban, pero merecerá la pena, si se consigue rescatar con más coherencia esta atractiva composición.

De nuevo planteo otro problema (145a) doblemente demolido, ya que, como en el anterior, resulta insoluble la intención del autor, y contiene una solución no deseada (1.Df6+). Su arreglo me ha dejado más satisfecho, pese a que he tenido que sacrificar algo su economía (18 piezas), pero está justificado, ya que además de rescatar la idea del autor elimino la doble solución y muchos duales tras los movimientos del caballo, incorporando dos intentos que fracasan por sus únicas refutaciones.

**(146a) Spyros Bikos**  
*Problemas*, 1952



(8+6) #2

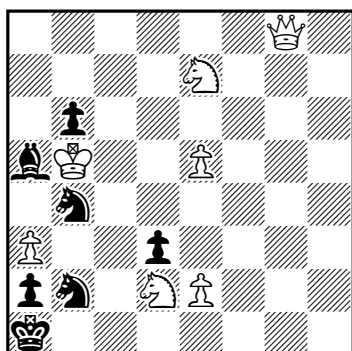
El compositor heleno, autor de un conocido y muy cultivado tema, también echó algún borrón, como es el caso con el que cierro esta serie (146a). El trabajo es bastante mediocre en su juego real, y está agravado por las cuatro soluciones que lo arruinan aún más. La intención es 1.De6!, con la amenaza 2.Ac4#, que evitan tres únicas defensas de escaso empaque. Pero tiene cuatro soluciones más, que parece imposible que no fueran consideradas por el autor, que demostró poco celo con el acabado y pulido de esta obra. Con cuatro pasos bien precisados he eliminado una a una las cuatro soluciones no deseadas y, además, lo he dejado en posición Meredith, manteniendo la misma solución original, por lo que sigue siendo un problema mediocre, pero despojado de los defectos tan ostensibles que contenía. No ofrecerá muchas dificultades su arreglo a los sagaces restauradores fieles a esta sección.

Los trabajos deberán enviarse a <jantoniocoello@gmail.com>, antes del 28 de febrero de 2021.

### Three reflexmate twomovers from 1981

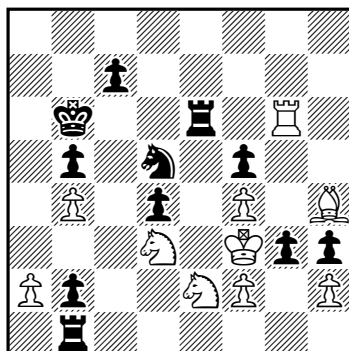
Linden Lyons - Melbourne, Australia

**(1) Alexander Grin**  
*The Problemist*, 1981



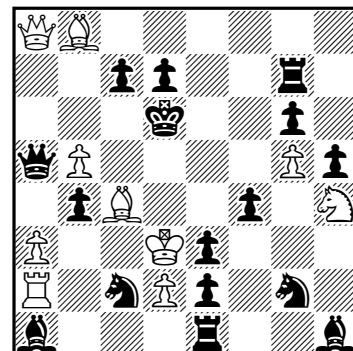
(7+7) r#2

**(2) Milan R. Vukceovich**  
*Chess by Milan* (1981)



(10+11) r#2

**(3) William E. F. Fillery**  
*The Problemist*, 1981  
Dedicated to I. L. Stein  
Commendation



(10+16) r#2

In **1**, the key of which is 1.Qa8 (-), the black knights guard the white squares around the white king. A move by one or the other of the black knights relinquishes control of two of those white squares. But once White self-blocks on one square, the black knight that has leapt into action regains control of the second square whilst also attacking the white king: 1...Sa4/Sd1 2.Sc4 Sc3#, 1...Sc4 2.a4 Sa3#, 1...Sa6/Sd5 2.Sc6 Sc7#, and 1...Sc6/Sc2 2.Qa6 Sd4#. Black's other mobile piece is his d-pawn. Should this pawn move, it eventually delivers mate by promotion: 1...dxe2 2.Sf1 exf1#.

The queen could be replaced with a rook, but the post-key play is impressive and the white knight on d2 works particularly hard: it guards b1 in the initial position, performs a self-block on c4 after 1...Sa4/Sd1, denies the black pawn on d3 access to d2, and sacrifices itself after 1...dxe2.

Of note in the initial position of **2** is that the white king can safely move to g3. The key is 1.Se5, and White threatens to self-block on g3 with his f2-pawn (2.fxg3 Rf1#), simultaneously clearing the f1-f3 line for the black rook on the first rank. White's northern knight has moved out of range of that line and is therefore unable to cut off the line of attack of the black rook.

Black's defences immobilise the f2-pawn. In three variations, this is achieved when the black pawn vacates g3. The drawback for Black is that this pawn puts itself within one step of promotion. It is up to White in each case to determine how best to self-block on g3 so that a promotion mate is facilitated rather than hindered: 1...gxf2 2.Rg3 f1R#, 1...g2 2.Sg3 g1S#, and 1...gxh2 2.Bg3 h1B#. White's moves to g3 are not only self-blocks but also interferences. Specifically, his rook interferes with his bishop when it moves to g3 and vice versa (a Grimshaw), and his southern knight, in addition to relinquishing control of g1, interferes with his rook when it moves to g3. It is a nice touch that the type of piece that White employs on his second move is the same type of piece to which Black promotes.

The defence 1...Rf1 pins the f2-pawn, but this pin is also the error. It prevents the pawn from effectively guarding e3, enabling an unpinned e6-rook to deliver mate there. The northern white knight therefore opens the gate along the e-file and closes another one along the sixth rank: 2.Sc6 Re3#.

It is worth pointing out the try 1.Sc5? The threat is the same, and there is the changed mate 1...Rf1 2.Rgg~ Re3#, but there is the rather clever refutation 1...Kc6! 2.Rxe6#, in which Black has placed his king in a mating net. Meanwhile, the try 1.Sxb2? simply fails to 1...Rxb2!, as White has no satisfactory response.

The most appealing feature of **3** is that, throughout the course of the solution, the white king journeys west to the c-file and as far east as the f-file! The set play variations must deal with the fact that the white king has flight squares on c2 and e4, and the king does indeed go to c2 on two occasions: 1...Qxa3+ 2.Kxc2 Rc1# and 1...Qxb5 2.Kxc2 Qxc4#. White self-blocks on c2 in 1...Qb6 2.Rxc2 Qd4#, while the western black knight ends up guarding the same square in any variation where Black covers e4: 1...Qxa8/Sxh4 2.axb4 Sxb4#. Yet what White must watch out for in the initial position is being compelled to deliver mate against the black king: 1...Re7! 2.Qd5#.

White's second-move replies after the key, 1.Ke4!, are changed from those that take place in the set play. The new flight squares for the white king are d3 and f3. White self-blocks on d3 in the threat (2.Bd3 Qxa8#) and on f3 in 1...Qxb5 2.Sf3 Qf5#, while the black queen covers both flights in 1...Qxa3/Qb6 2.dxe3 Qxe3# and 1...Qxa8+ 2.Bd5 Qxd5#. After the battery check 1...Sxh4+, the white king makes his way to f4, and Black's second move covers not only f4 but also g3: 2.Kxf4 Be5#. Black's final defence is 1...Re7+, a check in which the set 2.Qd5# is no longer possible. What occurs instead is 2.Kf3 Sd4#.

---

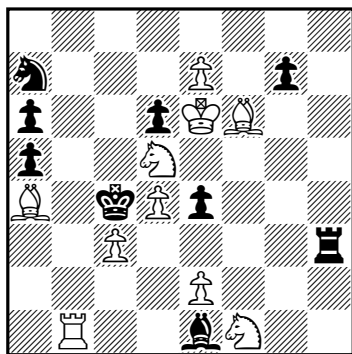
If you want to receive (stop receiving) each new issue of *Problemas* by email, free of charge, send an empty email message to "sepa.problemas@gmail.com" mentioning the word "subscription" ("unsubscription") in the subject and you will be included in (excluded from) the distribution list.

## Recompensas

### Imanol Zurutuza

**(1) Miguel Uris**

Federación Polaca de Ajedrez,  
2019 - 5º premio

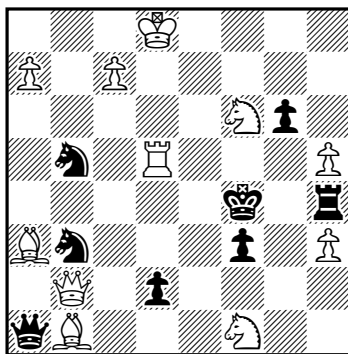


(10+9)

#2

**(2) Miguel Uris**

Federación Polaca de Ajedrez,  
2019 - 6ª mención de honor

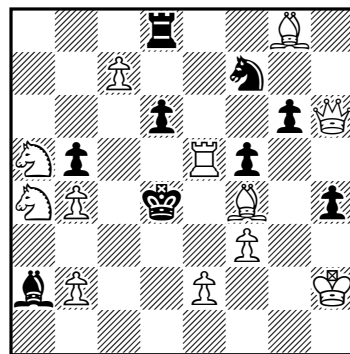


(11+8)

#2

**(3) Miguel Uris**

Fédération Royale  
Marocaine des Echecs, 2020  
5ª mención de honor

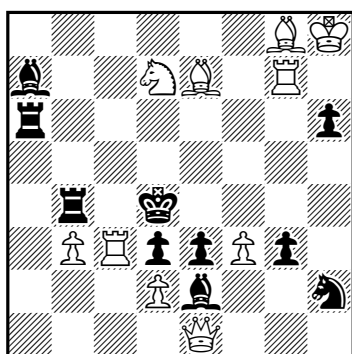


(12+9)

#2

**(4) Miguel Uris**

Fédération Royale Marocaine  
des Echecs, 2020  
1er recomendado

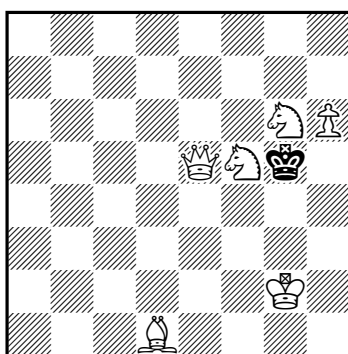


(10+10)

#2

**(5) Miguel Uris**

Luis Gómez  
Memorial S. Kirilichenko, 2020  
Premio especial

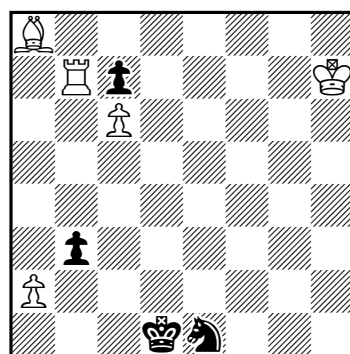


(6+1)

b) ♖e5-&gt;g7 #2

**(6) Luis Miguel Martín**

239º T.T. SuperProblem,  
2020 - 4ª mención de honor



(5+4)

h#4

**(1) Miguel Uris**, Federación Polaca de Ajedrez, 2019, 5º premio, #2: \*1...Cb5 2.Ab3#, 1.Tc1? [2.Cb6#] 1...Txc3 2.Cfe3#, 1...Cc8!; 1.Tb6? [2.Ab3#] 1...Cb5 2.Tc6#, 1...Txc3!; 1.e8=D! [2.Ab3#] 1...Cc6 2.Dxc6#, 1...Txc3 2.Cb6#. *“Bardzo interesujący zestaw tematyczny: Lukkonen (1...Wc3/Gc3), trzykrotny paradoks Dombrowskisa (a,b,e), zamiana i transformacja matów. Autor wyszczególnił też temat z różnicowaniem matów 2.Sfe3/Sd2# jako pseudo Mäkihovi, będący w rzeczywistości nienazwaną ciekawą kombinacją tematów Mäkihovi – Ruchlis (patrz SuperProblem TT247 - sędzia W. Markowcuj), niestety Sf1, matujący w tym wariacie, jest zbędny w rozwiązaniu.”* (Jarosław Brzozowicz)

**(2) Miguel Uris**, Federación Polaca de Ajedrez, 2019, 6ª mención de honor: \*1...g~ 2.Tf5#, 1...C5~ 2.A(x)d6#, 1...C3~ 2.Dxd2#, 1...d1=~ 2.Dh2#, 1...D~ 2.De5#; 1.hxg6? [2.Tf5#] 1...Cd6,C5d4 2.A(x)d6#, 1...Th5 2.Cxh5#, 1...C3d4 2.Dxd2#, 1...d1=D 2.Dh2#, 1...Dxb1 2.De5#, 1...Th8+!; 1.Ac5? [2.Ae3#] 1...d1=C 2.Dh2#, 1...C5d4 2.Ad6#, 1...Cxc5,C3d4 2.Dxd2#, 1...Dxa7 2.De5#, 1...f2!; 1.Axg6! [2.Tf5#] 1...d1=D 2.Dh2#, 1...C5d4,Cd6 2.A(x)d6#, 1...Txb5 2.Cxh5#, 1...C3d4 2.Dxd2#, 1...Db1,Dxf1 2.De5#. *“Autor zaprezentował kombinację zamian motywacji ruchów obronnych w złudach i rozwiązaniu po groźbach 2.Wf5/Ge3# wg schematu abAB-cbCA, dodatkowo obrona d1H z tematem Ropke.”* (Jarosław Brzozowicz)

**(3) Miguel Uris**, Fédération Royale Marocaine des Echecs, 2020, 5ª mención de honor, #2: \*1...C~ 2.Cc6#, 1...Cxe5 2.Ae3#, 1...Ac4 2.Cc6#; 1.c8=D? [2.Dc3#] 1...dxe5 2.Dc5#, 1...Ac4 2.Cc6#, 1...Txc8!; 1.Dg5? [2.Dg1#] 1...Cxc5 2.Cc6#, 1...dxe5!; 1.Cc3? [2.Cxb5#] 1...dxe5 2.Ae3#, 1...Ac4



2.Cc6#, 1...Tb8!; 1.Dg7? [2.Ae3#] 1...Cxe5 2.Cc6#, 1...dxe5!; 1.Cb6! [2.Cc6#] 1...Cxe5 2.Ae3#, 1...Ad5 2.Txd5#. “Сочетание черной коррекции, ле Гранда, эффекта Домбровскиса и перемены игры. Указанная автором фаза 1. Qg5? [2. Qg1#], 1... Sxg5 2. Sc6 (B) #, 1... dxe5 (c)! является лишней и только ухудшает впечатление о задаче.” (Михаил Храмцевич)

(4) **Miguel Uris**, Fédération Royale Marocaine des Echecs, 2020, 1<sup>er</sup> recomendado, #2: \*1...Ab6 2.Af6#, 1...Tab6 2.Ac5#, 1.Da1? [2.Tc4#] 1...Te6 2.Tc5#, 1...Txa1 2.Af6#, 1...exd2!; 1.Dg1? [2.Dxe3#] 1...Cg4,Cf1 2.Tg4#, 1...Te6!; 1.Tc5! [2.Td5#] 1...Te6 2.Da1#, 1...Tb5,Txb3 2.Tc4#, 1...exd2 2.Dg1#, 1...Axf3 2.Dxe3#, 1...Ta5 2.Af6#, 1...Axc5 2.Axc5#, 1...Cxf3 2.Tg4#, 1...Td6 2.Da1#. “Тверская тема в синтезе с темой Банного и темой Салазара.” (Михаил Храмцевич)

(5) **Miguel Uris, Luis Gómez**, Memorial S. Kirilichenko, 2020, Premio especial, #2: a) 1.Ag4! bloqueo, 1...Rxc4 2.Ce3#, 1...Rxc6 2.Dg7#, b) 1.Ah5! bloqueo, 1...Rxf5 2.De5#, 1...Rxh5 2.Cf4#, ““Cross” of a black king in a twin with a couple of harmonious options. Elegantly implemented after P1151008 Vladimir Kozhakin & Oleg P. Saks, 895 Mezija 04/1997. FEN: 8/5N2/4PkNQ/4p3/4K3/8/8/8. B: pe5→d6.” (Mykola Cherniavskiy)

(6) **Luis Miguel Martín**, 239° T.T. SuperProblem, 2020 - 4<sup>a</sup> mención de honor, h#4: 1.bxa2! Rb2 2.a1R! Bb7 3.Rb1 Ba6 4.Rc1 Be2# [2.a1Q? Bb7 3.Qb1+; 2.a1B? Bb7 3.Bxb2? ... 4.Bc1; 2.a1S? Bb7 3.Sb3 Ba6 4.Sc1 Be2+ 5.Sxe2!; 1.b2? Rxb2 2.b1R?]. “Curious reciprocal changing captures of Black Pawn and White Rook on b2 in tries.” (Ivan Antipin)

## Claves malas (4): jaque al rey negro

Luis Gómez

A partir de la segunda mitad del siglo XIX comenzó a surgir un gran número de compositores que empezaron a darle forma y fondo al mágico mundo del problema de #2. Se crearon los primeros temas: Grimshaw, Mackenzie, Nowotny, etc. A nivel constructivo también estaba todo por desarrollar. Así, era frecuente, por ejemplo, encontrar problemas donde la economía no era asunto prioritario, en pos, simplemente, de dificultar la clave. También había otros cuya clave pasaba por ser una jugada con jaque, aunque no pasó mucho tiempo en que problemas así dejaran de ser del gusto general de los compositores y muy pocas veces pasaron el filtro de los jueces. En esta ocasión veremos algunos ejemplos con clave acompañada de un jaque.

En el problema 1, vemos que su contenido temático es el de defensas en la misma casilla, al repetirse varias en un mismo escaque:

1.Txf4+!

1...Axf4 2.Dxd3#, 1...Ad4 2.Te5#, 1...Td4 2.Dxe2#,  
1...Cbd4 2.Txa5#, 1...Cfd4+ 2.Tdf5#

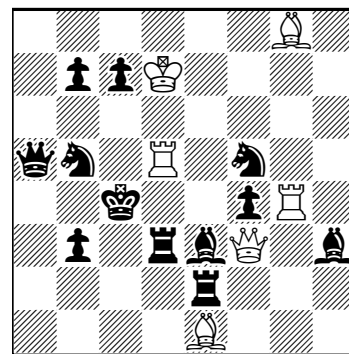
Problemas de corte monofásico con esta cualidad eran frecuentes en aquella primera etapa. Véase el problema 2.

1.e4+!

1...Rxc4 2.Ae6#, 1...Rxe4 2.Txf4#, 1...Axe4 2.Tg5#,  
1...fxe3 a.p.+ 2.Cxe3#

Hoy en día, problemas de este tipo deben ofrecer algo más para ser realmente considerados por el resto de problemistas y solucionistas. Estos problemas deben ser, al menos, polifásicos, y contener algún tema determinado o la fusión de varios. Hay algunos que funcionan bien con el asunto hoy planteado; por ejemplo, el tema Barthelemy y el Checking Key Extravagance, que veremos a continuación.

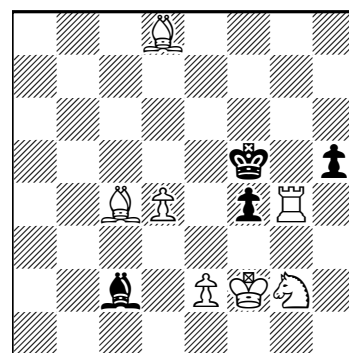
(1) **Charles W. Sheppard**  
*American Chess Bulletin*, 1851  
2º premio



(6+12)

#2

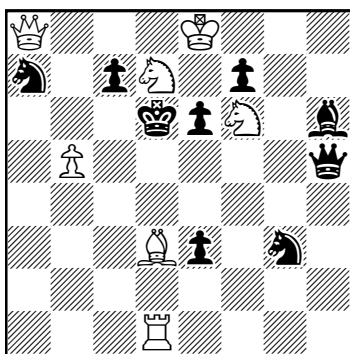
(2) **M. T. Archer**  
*Montreal Daily Witness*, 1903



(7+4)

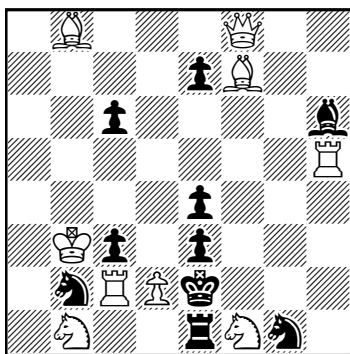
#2

**(3) Anatole Ianovcic**  
*Revista de Sah*, 1971  
 1er premio



(7+9) #2

**(4) Venelin Alajkov**  
*Shahmatna mis'l*, 1982  
 2º premio



(9+10) #2

Los dos ensayos del problema 3 son:

- 1.Ae2+? 1...Dd5!
- 1.Af5+? 1...Dxd1!

Y el juego real, el siguiente:

- 1.Rd8! (2.Ce8#)
- 1...Dg5 2.Af5#, 1...Ag5 2.Ae2#

El tema Barthelemy es una variante del tema Mackenzie. Aquí, una batería blanca ha de estar controlada por una pieza negra en dos puntos distintos.

O bien, temas como el *Checking Key Extravagance*, donde se deben presentar al menos tres ensayos y una clave, todos ellos con jaque (4).

- 1.d4+? 1...Rd1 2.Cxc3#, 1...Rxf1 2.Ac4#, 1...Rf3 2.Ch2#, 1...Rd3!
- 1.d3+? 1...Rd1 2.Cxc3#, 1...Rf3 2.Ch2#, 1...Rxd3 2.Dd8#, 1...Rxf1!
- 1.dxe3+? 1...Rd1 2.Cxc3#, 1...Rxf1 2.Ac4#, 1...Rd3 2.Dd8#, 1...Rf3!
- 1.dxc3+? 1...Rxf1 2.Ac4#, 1...Rf3 2.Ch2#, 1...Rd3 2.Dd8#, 1...Rd1!
- 1.Th2+!

- 1...Rd1 2.Cxc3#, 1...Rxf1 2.Ac4#, 1...Rf3 2.Ah5#, 1...Rd3 2.Dd8#

Como vemos, aparte de tener una armonía constructiva en varias fases, se fusiona con otros temas. En este caso el Albino y la fuga del rey negro en estrella.

Resumiendo, la publicación de problemas cuya clave sea un jaque debe estar totalmente justificada con un rico contenido temático y siempre en varias fases.

### Gnu-turnian dynamics!

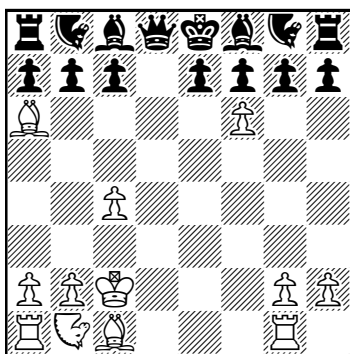
Andrew Buchanan - Singapore

Some puns are too imperious to resist. Guess the topical wordplay associated with problem 1!

A gnu is a fairy piece which combines the movement abilities of a knight and a camel. And a camel is a fairy piece like a knight, except it moves 3 squares orthogonally and 1 to the side, while the knight moves 2 and 1. Like a knight, a camel can't be blocked by intervening units.

Following WinChloe, the term "Gnus instead of knights" is nearly self-explanatory. For completeness, note that pawns may promote to gnus but not to knights.

**(1) Andrew Buchanan**  
 Original



(12+15) PG 8.5  
 Gnus instead of knights

If you want to tackle this problem without hints, you should do so now, because I see no way to avoid giving a spoiler next!

OK: so how else might the pun in problem 1 be gleefully manifested in other chess problems? One obscure concept in the PDB Glossary is Fake Game Array aka "FPI", standing for the equivalent Italian phrase "Falsa Posizione Iniziale". Conceived by Luigi Ceriani, this means a position which is exactly like the initial game array, except Black has the move. This is not inherently a fairy condition, but for parity reasons it can be achieved legally only in fairy circumstances such as Vertical Cylinder or Chess360. When conditions allow, we think FPI should preserve castling rights ("true FPI") but sometimes it's just not possible (e.g. Vertical Cylinder).

PDB boasts just 7 examples of FPI prior art:

- 4 are Vertical Cylinder problems by Luigi Ceriani, who uses FPI only to selectively disable castling rights. (Ceriani maybe preferred PRA rather than RS, then the default meta-convention.)
- 2 are cooked Imitator h#3 by John Niemann, and are actually illegal diagrams (gasp!), as Imitator cannot help switch parity. (Sound PAS h#2.5 with Imitator have since been found.)
- The final one by Hans Gruber, P1013307, is the most inspiring. He asks a simple question: how many SPG reach FPI with Circe? The answer is 40, all variations of a single pattern e.g. 1. Sa3 b5 2. Sxb5[+sBb7] Sh6 3. Sc3 Sg8 4. Sb1. (Essentially just non-unique Ortho-Reconstruction.)

Ortho-Reconstruction (which also originated with Ceriani) is a (forward or retro) manoeuvre changing the side to move in the position but leaving everything else unchanged. Later (and I think this is the predominant usage of the term today) Ortho-Reconstruction became a stipulation in its own right. Such problems ask the solver to find a way of using helpplay to swap the side to move.

So following Hans' 40, can other fairy pieces and conditions (individually or in combination) have fewer SPGs that reach the FPI? Ideally with a forward helpmate stipulation h#x.0.<sup>[1]</sup>

There is a subtlety here. Normally, an SPG realizes a diagram. But FPI is more than a diagram: it also has positional information. So an SPG to FPI is a shortest proof game to the game array diagram *such that White moved last, and (if possible) that castling rights are preserved.*

Let's go back and consider Vertical Cylinder. It takes a minimum of 9 single moves to triangulate. So a two-sided SPG to FPI will be 8.5 moves long. The only interaction between the two sides is that boisterous knights must avoid accidentally checking or colliding. The number of series-movers for White & Black respectively in 9 & 8 moves are 384 & 61,526. So the upper bound on the number of SPGs to FPI is the product 23,625,984, reduced only by eliminating a few cases where black knights would collide with white units. (I haven't computed the exact number.) So Hans is still winning "Hans' down"! (pun alert!)

Or how about Chess960?

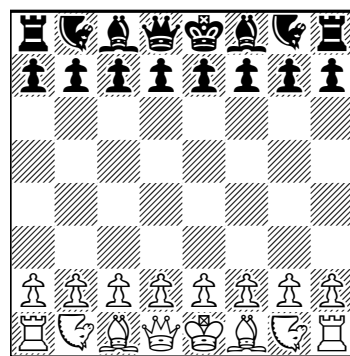
**Problem 2. Original.** Which Chess960 starting position (with kings on the kingside) gives the smallest number of possible SPGs to FPI?

Or can we do better with gnus? Biologists term a hoof animal an ungulate, so we expect that a gnu may be very good at "triangulating"! And indeed it so proves: it can execute a three-point-turn in just 3 moves (e.g. GNb1-a4-c3-b3). A knight visits alternately light and dark squares, while a camel (like an bishop) only accesses half the squares on the board. But combined, within a single chimeric unit, they have no parity constraint in time or space. So SPG to FPI takes 2.5 moves in  $4 \times 8 = 32$  ways, better than Circe but a little dull. However gnu synergizes magnificently with an obscure condition: AntiNeuKöko (which even *sounds* like "AntiGnuKöko"). See problem 3. This has way fewer SPGs than Circe: can you find the only one with a check?

AntiNeuKöko (ANK): A piece adjacent (in any of the usual 8 directions) to at least one other piece may only move in such a way that it is no longer adjacent to any piece. A piece *not* adjacent to any other piece may only move in such a way that it *becomes* adjacent to at least one other piece.

So, ANK condition implies bipolar swings for each piece, between sociable and shy. Orthodox knights cannot move from the game array, but with gnus instead of knights, players can begin with a shy camel move to clear the clinging pawn line. And the final move of a gnu must be a sociable camel move, as enters its homebase square again. Thus one would expect the gnu to have to execute an even number of alternately shy and sociable moves. So how could the parity be changed?

### (3) Andrew Buchanan Original

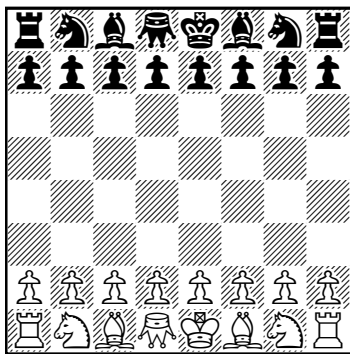


(16+16) 2.1.1.1 h#2  
SPG to FPI, including a check  
Gnus instead of knights  
AntiNeuKöko

<sup>[1]</sup> Setting up a h#x.0 gives us a reason for all this FPI rigmarole! Of course, we could instead try for h#x.5 and then there's no need for FPI. But where's the fun in that?

**(4) Andrew Buchanan**

*Original*

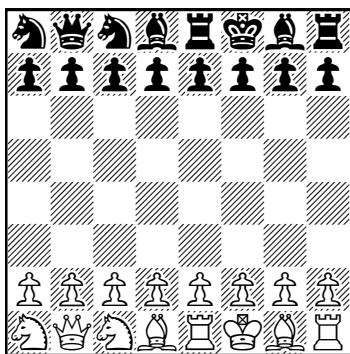


(16+16) SPG to FPI h#2

Köko Okök

Grasshoppers instead of queens

Solution to problem 2



(16+16) How many SPGs?

FPI Chess960

But köko okök grasshoppers triangulate even better than anti-gnuköko gnus! See problem 4.

A grasshopper moves as a queen but *only* by hopping over another piece of either colour, at any distance, to an empty square immediately beyond (or captures any enemy piece occupying that landing square). The piece hopped over is never affected.

Okök: a piece can move only if it is in contact with another piece.

Köko: after moving, a piece must be adjacent to another piece.

Challenge: can you find other interesting combinations of fairy pieces and conditions (not too contrived, please)?

**Solutions**

**Solution 1:** 1.f4 GNc5 2.f5 GNxd2 3.f6 GNxg1 4.Qxd7+ GNxd7 5.Kd1 GNxe2 6.Rg1 GNf5 7.Ba6 GNfg8 8.c4 GNb8+ 9.Kc2. So the black gnus are imposters: “Fake Gnus”! (C+ WinChloe v3.51)

**Solution 2:** In Chess960 (unusually for an FPI problem) we have a design choice. The first rank comprises 8 squares, divided into 3 rooms by the immovable bishops. To triangulate, it's necessary & sufficient that both knights are in the same room, together with at least one rook or queen. The minimum seems to be 6.5 moves by e.g. SQSBRKBR (Solution to 2), where Qb1 triangulates. There are 18 one-sided series in 7 single moves, and 489 in 6 single moves. black knights can't interfere with White's moves, so the full product of 18x489=8,802 solutions can be realized. It may seem as if the arrangement of pieces from d1-h1 is irrelevant but not so. Bd8 prevents movement from c8, while Kf1 discourages Sb8 from visiting e3 or g3. The other starting configurations that work (aside from left-right reflections that we explicitly excluded) are SRSBQKBR, SRSBBKQR & SRSBBKRQ, but these lose castling rights. There is no unique h#x.0. (C+ Jacobi v0.7.5)

**Solution 3:** h#2 (1) 1.GNh5 GNf4 2.GNg3 GNd5# and (2) 1.GNc5 GNa4 2.GNb3 GNd5#.

There are a total of 7 SPGs to FPI (C+ WinChloe v3.51):

- (1) 1.GNa4 GNc5 2.GNb6 GNa4 3.GNd5+! GNc5 4.GNa4 GNb8 5.GNb1 (the one with check!);
- (2) 1.GNa4 GNf5 2.GNd3 GNe4 3.GNe5 GNf5 4.GNc4 GNg8 5.GNb1;
- (3) 1.GNc4 GNf5 2.GNe5 GNc4 3.GNd3 GNf5 4.GNa4 GNg8 5.GNb1;
- (4-7) 1.GNh4 GNf5 2.GNe5(GNg6) GNc4,GNh4 3.GNg6(GNe5) GNf5 4.GNh4 GNg8 5.GNg1.

**Solution 4:** (C+ WinChloe v3.51) Fun tries: two uses of each condition! h#2: 1.h6! (1.h5? Köko)

Gb3 2.Th7 Gxg8#; PG in 3.5: 1.Sc3 Gd6 2.Sd5 Gd4 3.Sc3 Gd8 4.Sb1.

1.Sf3 Gf6 2.Se5 Gd4 3.Sf3 Gd8? Okök 4.Sg1

1.Sf3 Gd6 2.Sd4? Köko Gd3 3.Sc3 Gd8 4.Sg1

1.Sf3,Sh3 Gf6 2.Sg5 Gh4+ 3.Sf3 Gd8? Okök (3.Sh3? still in check Gd8) 4.Sg1

**Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA)**

Junta Directiva. Presidente: José Antonio Coello Alonso; vicepresidente: Luis Miguel Martín; secretario: Imanol Zurutuza; tesorero: Joaquim Crusats; vocales: José Miguel Plantón y Miguel Uris.

web: <http://sepa64.blogspot.com.es>; dirección electrónica: [sepa.problemas@gmail.com](mailto:sepa.problemas@gmail.com)

Revista Problemas, Boletín de la Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA): Editor: José Antonio Coello Alonso; ayudante de edición y corrector de estilo: Imanol Zurutuza; compaginador: Joaquim Crusats; colaboradores: Pedro Cañizares, Luis Miguel Martín, José Miguel Plantón, Jordi Breu, Joaquín Pérez de Arriaga, Miguel Uris, José A. Garzón y Luis Gómez.

© Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez (SEPA), España 2013.

Si desea recibir *Problemas* de forma gratuita, envíe un correo electrónico sin texto a [<sepa.problemas@gmail.com>](mailto:sepa.problemas@gmail.com) con la palabra “suscripción” en el asunto. Ejemplar de distribución gratuita.