



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 34

Abril de 2021

Sumario:

Veredicto Problemas 2020 (#2) (M.G.García).....	1053
Ejercicio de reconstrucción nº 34 (J.A.Coello).....	1058
Un mate aparente que se esfuma (Redacción).....	1058
Concursos Problemas 2021 (Jubileo Imanol Zurutuza-60, #2, y Concurso temático, h#2) (Redacción).....	1059
A new task? (M.Uris, L.Zaragozá).....	1071
Three reflexmate twomovers from 1982 (L.Lyons).....	1073
Problemas de ordenador (1) (J.M.Plantón).....	1074
Problema selecto (I.Zurutuza).....	1080
Celebrating 150th birth anniversary of Henri Rinck (A.Kumar).....	1081
Restricciones compositivas (L.Gómez).....	1083
Opciones de restauración (15): promoción (M.Uris).....	1085
Recompensas (I.Zurutuza).....	1088
Selección de finales (P.Cañizares).....	1090
Borrones de escribano (21) (J.A.Coello).....	1091
Obituario: Mark Basisty (Redacción).....	1096
Regents in the Kingdom of Perpetuum Mobile. Stamma hasn't met Philidor yet... (V.Kapusta).....	1097
Introducción a las piezas de fantasía (P.Cañizares).....	1112

Veredicto Problemas 2020 (#2)

Mario Guido García - Salta, Argentina

Un agradecimiento especial a los organizadores del torneo y a todos los participantes.

Después de la fecha de cierre del torneo, he recibido del director todos los problemas en archivos en formato pdf —diagramas, soluciones y comentarios—.

He considerado la opinión no vinculante de tres solucionadores, que han calificado los problemas con una puntuación de 0 a 4, incluidas las puntuaciones de media escala. Asimismo, he tenido en cuenta los aspectos técnicos específicos de este género de la composición, los comentarios de los autores de los problemas y los resultados de las investigaciones relacionadas con posibles anticipaciones.

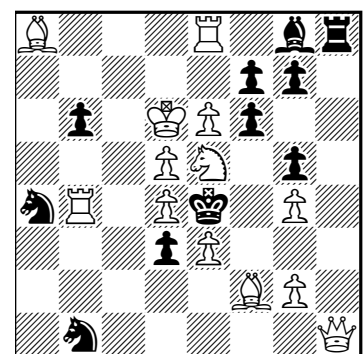
Mi ranking es:

1º premio. Gérard Doukhan, José Antonio Coello (720)

1.Cf3? [2.exf7#] 1...Cc5 2.dxc5#, 1...d2 2.Dxb1#, 1...fxe6 2.dxe6#, 1...Ah7!; 1.Cc4? [2.exf7#] 1...Ah7 2.g3#, 1...d2 2.Dxb1#, 1...fxe6 2.dxe6#, 1...Cc5!; 1.Cc6? [2.exf7#] 1...Cc5 2.dxc5#, 1...Ah7 2.g3#, 1...d2 2.Dxb1#, 1...fxe6!; **1.Cd7!** [2.exf7#] 1...Cc5 2.dxc5#, 1...Ah7 2.g3#, 1...d2 2.Dxb1#, 1...fxe6 2.dxe6#.

Hay que tener cuidado para activar la batería Te8-Pe6, porque se puede desactivar cualquiera de las otras tres baterías Dh1-Pg2, Tb4-Pd4 o Aa8-Pd5, que no son ficticias, ya que siempre dan un mate descubierto. Un colmo ejecutado con notable esplendor.

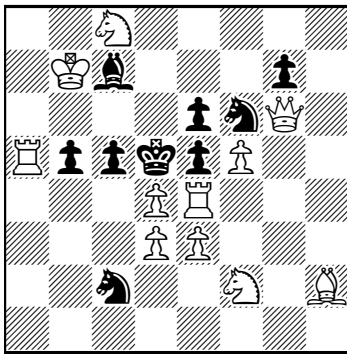
1º premio
Gérard Doukhan
José Antonio Coello



(13+11)

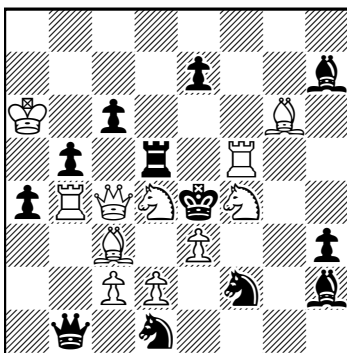
#2

2º premio
Miguel Uris



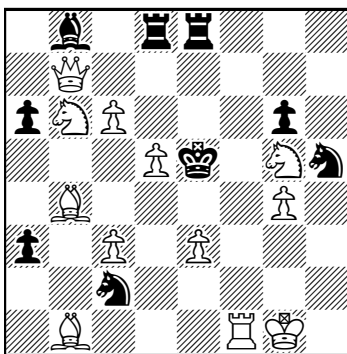
(11+9) #2

3º premio
Pavel Murashev



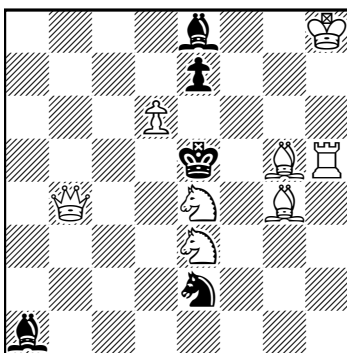
(11+12) #2

4º premio
Vladimir Sorochan



(12+9) #2

6º premio
Kabe Moen



(8+5) #2

2º premio. Miguel Uris (728)

1.Ta6? [2.Ce7#] 1...cxd4!; 1.Dg2? [2.Txe5#] 1...Cxe4 2.Dxe4#, 1...Cxe3!; 1.dxe5? [2.Ce7#] 1...Ad6 2.Cb6#, 1...Axe5 2.Txe5#, 1...exf5 2.Df7#, 1...Cg8 2.Dxe6#, 1...c4 2.Txb5#, 1...Ad8!; 1. Df7? [2.Dxe6#] 1...cxd4 2.Txb5#, 1...Cxd4!; 1.Txb5? [2.Txc5#] 1...Cxe4 2.Dxe6#, 1...Ad6 2.Cb6#, 1...Ab6 2.Txe5#, 1...exf5 2.Df7#, 1...exd4 2.Ce7#, 1...Cd7 2.Dxe6#, 1...Cxd4!; **1.Cd1!** [2.Cc3#] 1...exf5 2.Df7#, 1...Cxe4 2.Dxe6#, 1...cxd4 2.Txb5#, 1...b4 2.Txc5#, 1...Axa5 2.Txe5#, 1...exd4 2.Ce7#.

Armoniosa conexión de un tema, el Tver, con su pseudo-tema, el "Pseudo-Tver".

3º premio. Pavel Murashev (768)

*1...Ag8 2.Txd5#, 1...Txf5 2.De6#, 1...Txd4 2.Dxc6#; 1.Cd3? [2.Te5,Tf4#] 1...Txf5 2.Dxc6#, 1...Cxd3 2.Dxd3#, 1...Axc6!; 1.Ah5? [2.Af3#] 1...Txf5 2.Cxb5#, 1...Txd4 2.De6#, 1...Cg4 2.Dd3#, 1...Axf5!; **1.De2!** [2.Df3#] 1...Txf5 2.Cb3#, 1...Txd4 2.Txd4#.

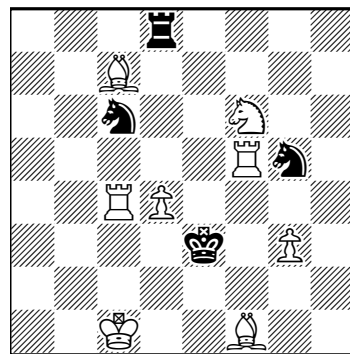
Ocultos, pero están, un Zagoruiko y un cambio recíproco de mates. Reunir estos dos temas es digno de honor.

4º premio. Vladimir Sorochan (807)

1.Tf4? [2.Cf3,Cf7#] 1...Txd5 2.Cc4#, 1...Cxe3!; 1.e4? [2.Cc4#] 1...Ce3 2.Cf7#, 1...Cf4 2.Dg7#, 1...Aa7!; 1.c7? [2.Cc4#] 1...Cxe3 2.Cf7#, 1...Cf4!; **1.Df7!** [2.Cc4#] 1...Cxe3 2.Cf3#, 1...Te6 2.Dxe6#.

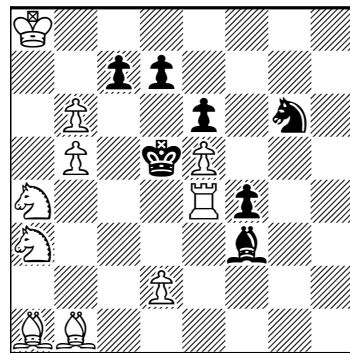
Muy buen balance de juego entre el ensayo 1.c7? y la clave 1.Df7!, con otros ensayos que albergan Dombrovskis y Pseudo-Le Grand.

5º premio
Gérard Doukhan



(8+4) #2

Premio especial
José Antonio Coello
después de A. Kuzovkov



(10+7) #2

5º premio. Gérard Doukhan (774)

1.Tf4? [2.Cg4,Tc3#] 1...Ce5!; 1.Ab6? [2.Tc3#] 1...Ce5 2.d5#, 1...Ce4 2.Cg4#, 1...Cf3!; **1.d5!** [2.Cg4#] 1...Ce5 2.Ab6#, 1...Cd4 2.Tc3#.

Una combinación del tema Barnes y del Pseudo-Lender, en Meredith, muy bien orquestada.

6º premio. Kabe Moen (765)

*1...Cf4 2.Af6# 1...Ac6 2.Ah6#; **1.Cf6!** [2.Dc5#] 1...Ac6 2.Ah4#, 1...exf6 2.Af4#, 1...Cf4 2.Dxf4#, 1...Ad4 2.Cc4#, 1...Af7 2.Cd7#, 1...exd6 2.De4#.

Buen juego, donde destacan los mates en estrella del alfil.

Premio especial. José Antonio Coello (708)

1.d3? [2.Aa2#] 1...c5 2.Cc3#, 1...Ad1!; 1.d4? [2.Cc3#] 1...Axe4 2.Aa2#, 1...Cxe5!; 1.Tb4? [2.Aa2#] 1...Cxe5 2.Td4#, 1...c5!; 1.Cc4? [2.Td4#] 1...c5 2.Cc3#, 1...Axe4!;

1.Cc2! [2.Cb4#] 1...Cxe5 2.Td4#, 1...c5 2.Cc3#, 1...Axe4 2.Aa2#.

El autor adiciona un Pseudo-Le Grand recíproco al problema de Alexander Kuzovkov, *Die Schwalbe* 1984 [Blancas: Rh2 Tf4 Ac2 Ac1 Cb4 Cb3 c5 f5 f3; Negras: Re5 Tc8 Th5 Ab8 Cg6 d7 c6 f6 h4], que presenta un Pseudo-Le Grand cíclico y un Hannelius cíclico. Ingenioso.

Premio especial. Zoltán Labai (815)

*1...Rxb5 2.c4#, 1...axb5 2.Dxe4#, 1...cxb4 2.Dd5#; 1.Ta5? [2.Dxe4#] 1...d5 2.Dxa6#, 1...Ac3, Ae3 2.C(x)e3#, 1...Dd6!; **1.Dxa6!** [2.Txc5#] 1...Rd5 2.c4#, 1...cxb4 2.Ta5#, 1...Axb4 2.Ce3#.

Las movidas Dxa6 y Ta5 aparecen invertidas como clave y mate, pero ante distintas movidas negras, y la clave de toma y daca permite la transferencia del mate c4 a las distintas fugas del rey. Un contenido que tiene notas conocidas y de moda, pero con una melodía distinta de las que estamos acostumbrados.

Premio especial. Jordi Breu (709)

1.Cc5? [2.Cxd3, f4#] 1...Dxc5 2.Txc5#, 1...Dxf3!; 1.Cg5? [2.f4#] 1...Ae6 2.Cf7#, 1...Axd7!; 1.C4d6? [2.f4#] 1...Ce6 2.Cf7#, 1...Cxe8!; 1.C4f6? [2.f4#] 1...Tg4 2.Cxg4#, 1...Txd7!; 1.Cxg3? [2.f4#] 1...hxg3!; 1.Cxc3? [2.f4#] 1...Axc3+!; 1.Cf2? [2.Cxd3, f4#] 1...gxf2!; 1.Cd2? [2.f4#] 1...cxd2!; **1.C8d6!** [2.f4#] 1...Ce6 2.Cf7#.

Comparado con el problema de Dante Hugo Rizzetti, *Il Due Mosse* 1956 [Blancas: Ra8 Db7 Tb4 Th4 Ab8 Ah7 Ce7 Ce3 c3 e2 f2; Negras: Re4 Dd4 Tg8 Tg6 Ae8 Af4 Cc6 Ch5 c5 b3 h3 c2], realiza la idea en forma perfecta. La roseta del caballo completa falla; el otro caballo debe venir en ayuda para definir el conflicto. Un problema que ahora además de bello es denso.

1ª mención de honor. Zoltán Labai, Miroslav Svítek (722)

*1...Cg3, Cg7 2.Txg4#, 1...f5 2.Ab7#; 1.Ae6? [2.De3#] 1...Tg3!; 1.Rxc4? [2.De3#] 1...Tg3!; **1.Da2!** [2.Dxc4#] 1...Rf4 2.Txg4#, 1...Rd5 2.Da8#, 1...Rd3 2.De2#.

El negro evita la amenaza Dxc4 por doble motivo: por apertura de línea por el rey, que permite una guardia indirecta de la línea de mate —cuando se posibilita 2...Txc4 o 2...e4—, y por acceso del rey a una casilla de fuga distante —cuando se posibilita 2...Rg3 o Rc6 o Rd2—. Una propuesta interesante.

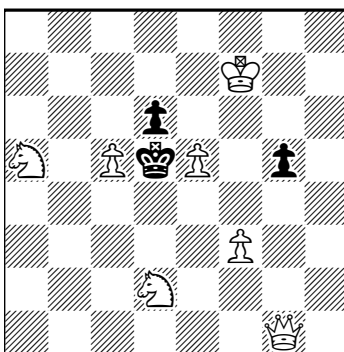
2ª mención de honor. Luis Gómez Palazón (724)

1.Cdc4? (bloqueo), 1...dxc5 2.Dd1#, 1...dxe5 2.Cb6#, 1...g4!; 1.Dg4? (bloqueo), 1...dxc5 2.De4#, 1...dxe5 2.Dc4#, 1...Rxc5!; **1.Cdb3!** [2.Dd4#] 1...dxc5 2.Dxc5#, 1...dxe5 2.Dd1#, 1...Rxe5 2.Dxg5#.

Económico, sencillo y agradable Zagoruiko.

3ª mención de honor. Gerhard Maleika (733)

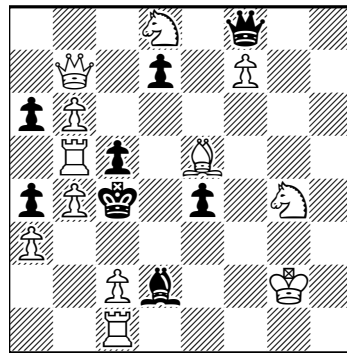
2ª mención de honor Luis Gómez



(7+3)

#2

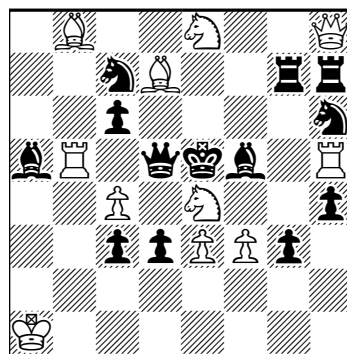
Premio especial Zoltán Labai



(12+8)

#2

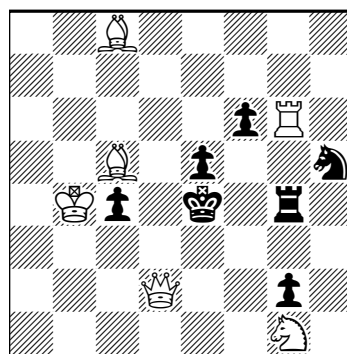
Premio especial Jordi Breu después de Dante H. Rizzetti



(11+13)

#2

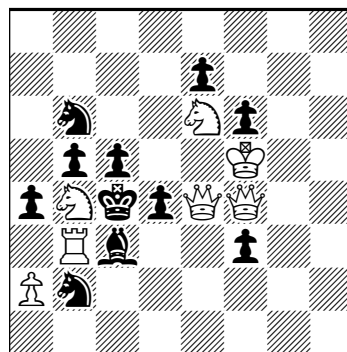
1ª mención de honor Zoltán Labai Miroslav Svítek



(6+7)

#2

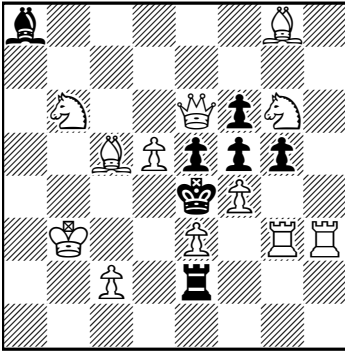
3ª mención de honor Gerhard Maleika



(7+11)

#2

4ª mención de honor
Bruno Colaneri



(12+7) #2

*1...cxb4 2.Dc7#; 1.Dc1? [2.Dxc3#] 1...Cd1 2.Dd3#, 1...Cd5 2.Dxd5#, 1...cxb4 2.Dxd4#, 1...axb3!; 1.Dc6? [2.Dxc5#] 1...Cd7 2.Dd5#, 1...Axb4 2.Dxd4#, 1...Cd3!; 1.Dc2? [2.Dxc3#] 1...Cd1 2.Dd3#, 1...cxb4 2.Dxd4#, 1...axb3 2.Dxb3#, 1...Cd5!; **1.Dc7!** [2.Dxc5#] 1...Cd3 2.Dxd3#, 1...Cd7 2.Dd5#, 1...Axb4 2.Dxd4#.

Dos damas blancas con ataques paralelos. Una idea que precisa dos damas para su concepción, y siendo la idea agradable se justifican.

4ª mención de honor. Bruno Colaneri (819)

1.Txg5! [2.Dxf5#] 1...Axd5+ 2.Dxd5#, 1...Txe3+ 2.Txe3#, 1...fxg5 2.Dxe5#.

Tentador ensayo es 1.Dxf6, que tiene mates distintos a la solución.

5ª mención de honor. Dragan Stojnic (809)

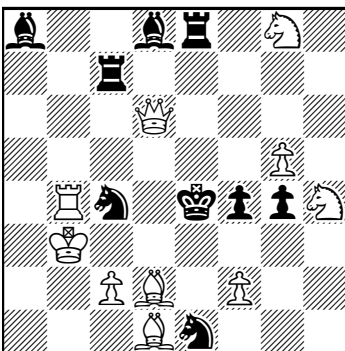
1.Rc3? [2.Dd4#] 1...Ad5 2.Dxf4#, 1...Cf3!; 1.c3? [2.Dd4#] 1...Cf3 2.Ac2#, 1...Ad5!; **1.Ac3!** [2.Dd4#] 1...Cf3 2.Dd3#, 1...Ad5 2.Dg6#, 1...Cxc2 2.Axc2#, 1...Td7 2.Txc4#, 1...Af6 2.Cxf6#.

El autor presenta una corrección blanca de arriba a c3 en tercer grado, en forma ideal, por los cambios de mate tras ambas defensas temáticas, Cf3 y Ad5. Una propuesta interesante.

Mención de honor especial. Luis Gómez Palazón (810)

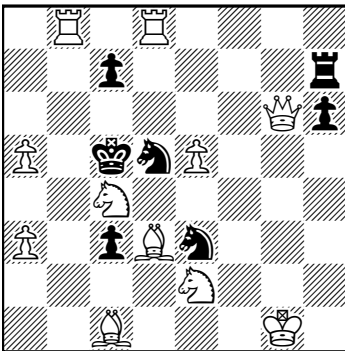
1.Td6? [2.Tc6#] 1...Cf6 2.Axe3#, 1...cxd6 2.Dxd6#, 1...Cb6!; 1.Cb6? [2.Ca4#] 1...Cxb6 2.Axe3#, 1...cxb6 2.Dd6#, 1...Cf6!; 1.a4? [2.Tb5#] 1...Cb6 2.Aa3#, 1...c6 2.Dd6#, 1...Cf6!; **1.Cd4!** [2.Cb3#] 1...Cb6 2.Dc6#, 1...Cf6 2.Tb5#, 1...Rxd4 2.Axe3#.

5ª mención de honor
Dragan Stojnic



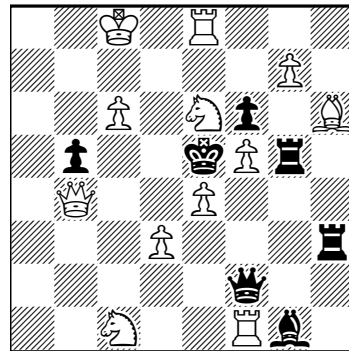
(10+9) #2

Mención de honor especial
Luis Gómez



(11+7) #2

Mención de honor especial
Bruno Colaneri



(12+7) #2

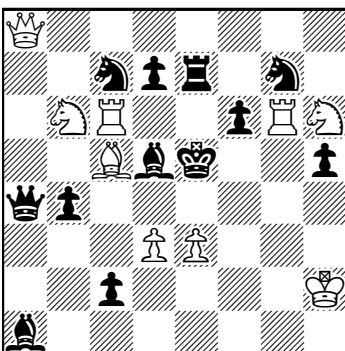
Trasferencias de mates y una variante Dombrovskis. Un problema con mucho contenido, lindo de solucionar.

Mención de honor especial. Bruno Colaneri (822)

1.Rd7! [2.Dd6#] 1...Txd3+ 2.Cxd3#, 1...Txg7+ 2.Cxg7#, 1...Dd4+ 2.Cxd4#, 1...Dc5 2.Cxc5#, 1...Da7+ 2.Cc7#.

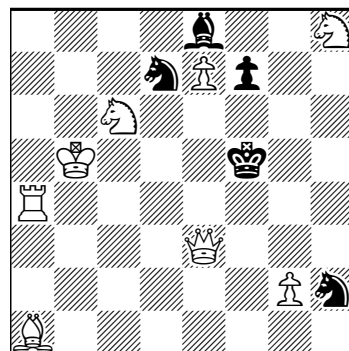
La clave acerca el rey, para exponerlo a tres jaques por dos piezas que activan la batería TC. Idea sencilla y efectiva.

Recomendado
Miroslav Svítek, Miguel Uris



(9+12) #2

Recomendado
Kabe Moen



(8+5) #2

Recomendado. Miroslav Svítek, Miguel Uris (705)

*1...Ae6,Cce6,Cge6 2.Ad6#, 1...Te6 2.Cxd7#, 1...f5 2.Ad6#; **1.Tcxf6!** [2.Ad6#] 1...Ae6 2.De4#, 1...Cce6, Cb5,Cce8 2.Dxd5#, 1...Cge6,Cf5, Cge8 2.T(x)f5#, 1...Te6 2.Cf7#, 1...Dc6 2.Dxa1#.

Un típico Luukkonen, donde 1...Te6 hace a un agregado especial.

Recomendado. Kabe Moen (763)

1.Ag7? (bloqueo), 1...Ch~ 2.g4#, 1...Cg4 2.Cd4#, 1...Cd~ 2.D(x)e5#, 1...f6!; **1.Th4!** (bloqueo), 1...Ch~ 2.g4#, 1...Cg4 2.Th5#, 1...Cd~ 2.D(x)e5#, 1...f6 2.Cd4#.

Agradables juegos en eco.

Recomendado. Kabe Moen (767)

1.Cxc6? [2.Te3#] 1...Dc3 2.Cxa5#, 1...Cc4 2.Ce7#, 1...Cg4 2.Axf5#, 1...Cxc6 2.Dxc6#, 1...Ad4,Ac1 2.Db1#, 1...Dd4!; **1.Cxf5!** [2.Te3#] 1...Dc3,Dd4 2.Cxh6#, 1...Cc4 2.Dxc6#, 1...Cg4 2.Cfxg7#, 1...Cxf5 2.Axf5#, 1...Ad4,Ac1 2.Db1#.

Un trabajo que se distingue por su gran economía cuando se lo compara con trabajos ya clásicos como Touw Hian Bwee, Memorial Cacciari 1974, 4ª mención de honor [Blancas: Rg2 Dh6 Td7 Tb2 Aa7 Cf6 Cd3 g3 e2; Negras : Re3 Tb8 Tg8 Cb3 Ch3 f7 c5 f4 g4] y Cornelis Goldschmeding, *Schakend Nederland* 1967, 1º premio [Blancas: Ra7 Dd2 Te6 Ab7 Ac7 Cg7 Cf5 d4 h3 g2; Negras: Rf4 Dc2 Tg4 Aa5 Ce8 Cf1 b6 d6 g5 h4 e3 f2].

(706) Nikolai Akimov (Kazakistan)

1.Axg4? [2.Af3,Ah3#] 1...Cg5!; 1.Ab5? [2.Af1#] 1...Ae2!; **1.Cf3!** [2.Ch4#] 1...Cf5,Cg6 2.De2#, 1...Ax f3 2.Ah3#, 1...Rxf3 2.0-0#.

Bonita clave, que da fuga, y una fuga que permite el enroque.

(770) Alberto Armeni (Italia)

1.Da2? [2.Td6#] 1...gxf3!; **1.Db3!** [2.Td6#] 1...Cxf4 2.Ce3#, 1...Ae5,Af8 2.T(x)e5#, 1...Td7 2.Cb6#, 1...gxf3 2.Dxf3#.

Cuatro mates explotando la clavada del caballo. Una media roseta que el caballo no puede realizar.

(813) José Carlos Rábano (España)

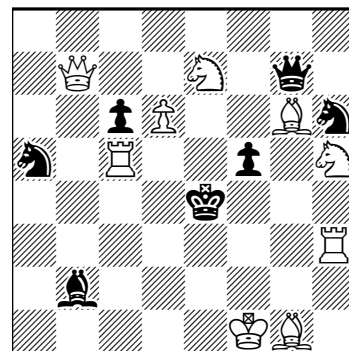
1.Rc3! [2.Cg8#] 1...Cxd3 2.Rxd3#, 1...Cexf3 2.Rb4#, 1...Cxc4 2.Rxc4#, 1...Cxc6 2.Rd2#, 1...Axb6 2.Cf5#, 1...Axe7 2.Axe7#

Linda clave, que desclava al caballo blanco y al caballo negro. Agradables variantes.

(725) Kabe Moen (USA)

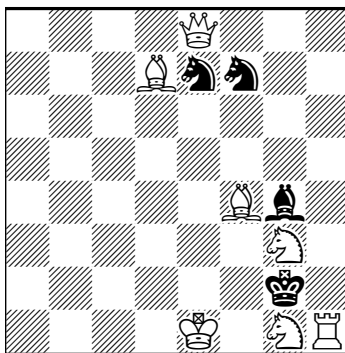
a) 1.Ad5? [2.Cb2#] 1...Tg7!; 1.Ag4? [2.Cb2#] 1...Td7!; **1.Cf4!** [2.Axc6#] 1...Td7 2.Ad5#, 1...Tg7 2.Ag4#, 1...Te7 2.Ae4#, 1...Rxa4 2.Txa7#. b) 1.Cdb4? [2.Axc6#] 1...Tf7!; 1.Cf4? [2.Axc6#] 1...Tb7!; **1.Ad5!** [2.Cb2#] 1...Tb7 2.Cb4#, 1...Tf7 2.Cf4#, 1...Te7 2.Ce5#, 1...Rxa4 2.Txa7#.

El tema Banny decora muy lindo a una semibatería típica

Recomendado Kabe Moen

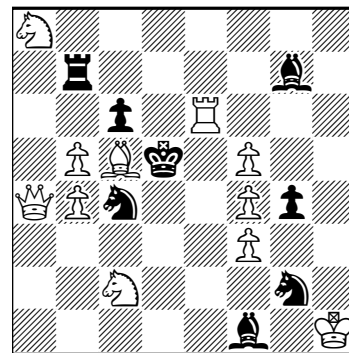
(9+7)

#2

Recomendado especial Nikolai Akimov

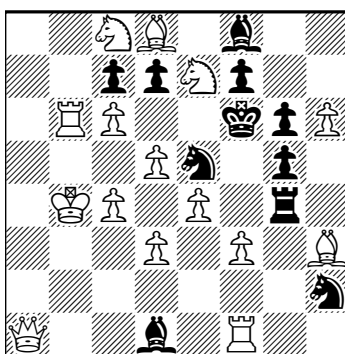
(7+4)

#2

Recomendado especial Alberto Armeni

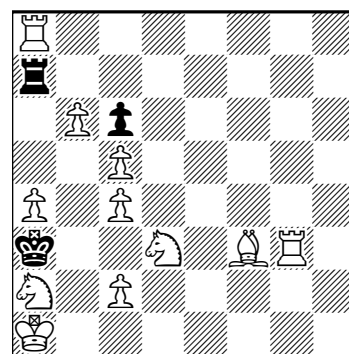
(11+8)

#2

Recomendado especial José Carlos Rábano

(15+11)

#2

Recomendado especial Kabe Moen

(11+3)

b) ♖b6→g6

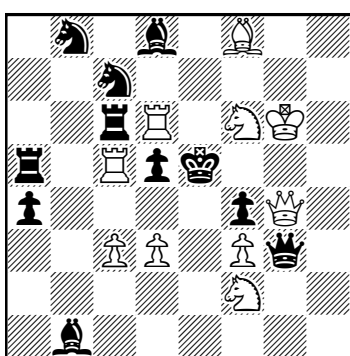
#2

Ejercicio de reconstrucción nº 34

José Antonio Coello Alonso

El ejercicio propuesto con el nº 33, cuya posición podemos ver en el diagrama 1, se trata de una versión corregida, en la que me limité a desplazar el alfil que el autor puso en h4 a d8, con el fin de evitar la doble solución 1.Tdxc6, que amenaza 2.Ad6#, y que se refuta con 1...Ae7!, por intercepción. Ese simple desplazamiento es suficiente para corregir el problema. También con la incorporación de un PNb7 o d7 se elimina la demolición, como han apuntado algunos concursantes. Ninguno ha coincidido conmigo, pero sí ha habido coincidencia entre algunos participantes, que han situado ese alfil en h6, con ánimo de capturar la pieza atacante (Af8). Así lo han enviado Karol Mlynka, quien vuelve a honrarnos con su presencia, pues no participaba desde el ejercicio 19, Ramón Zorroza, Antonio Garofalo y Miguel Uris, quien envía otra versión en la que baja toda la posición una fila para ahorrar el Cb8, con ligeros reajustes. En la misma línea, Imanol Zurutuza versiona su posición, más económica que la primera, en la que incorpora un PNd7. Jordi Breu, Hans Nieuwhart y Manuel Sanz han coincidido conmigo en emplazar el AN en d8, y han utilizado otra estrategia para ahorrar el Cb8, con solo añadir un PBd7, para evitar 1.Cd7#, lo que hace su versión más económica. El único que ha mantenido el alfil en h4, como en el original, y evita la demolición añadiendo un PNb7, ha sido Luis Gómez, que baja a g2 la posición de la dama negra, para añadir una defensa más (1...Axf2 2.Ag7#), ganando variedad. Y, por último, la posición remitida por Luis Carlos Onetxa resulta insoluble, tal vez por un error en su diagrama, ya que viene sin el necesario alfil negro, pero su arreglo va en la línea de los demás.

(1) **László Talaber**
Problemas, 1970 (v)
 corrección J. A. Coello



(10+11) #2

Ha resultado muy gratificante ver las sutilezas que se pueden descubrir en el intento de alcanzar el mismo objetivo, y esta experiencia me anima a proponer en este y, posiblemente, en otros ejercicios venideros, problemas corregidos por mí, que respeten en su integridad el juego defensivo presente en el original del autor. Es el caso del ejercicio nº 34, cuyas pistas se facilitan a continuación.

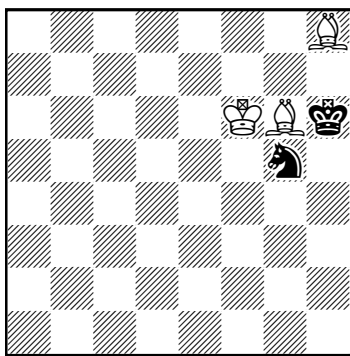
1. Rb8! (bloqueo), 1...Ca~ 2.D(x)c3#, 1...Cb~ 2.D(x)d3#, 1...Aa~ 2.Da7#, 1...Ag~ 2.A(x)f2#, 1...Ae3 2.Dxd6#, 1...d5 2.Dc5#, 1...e5 2.Td5#, 1...f6,f5 2.Cxe6#

Las soluciones se deberán enviar a <jantoniocoello@gmail.com>, antes del 31 de mayo de 2021.

Un mate aparente que se esfuma

Redacción

(1) **Álvaro Albaina**
Original



(3+2) -1 & #1

En el diagrama 1 las Blancas retroceden una jugada y dan mate.

Posición aristócrata, con solamente cinco piezas en el tablero (Baby), que presenta un mate aparente, 1.Ag7# —mate de Boden—, con dos alfiles. Pero nótese que este mate deviene imposible tras cualquier retracción previa.

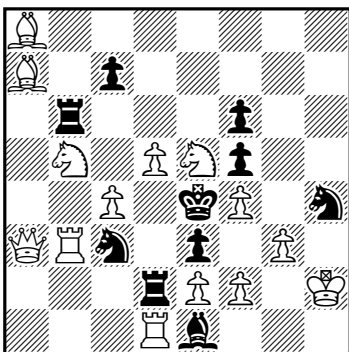
Solución (1): la única manera de resolver el problema es que el alfil de h8 venga de promoción en el último movimiento. Mas este movimiento no pudo ser -1.h8=A, ya que entonces 1.h8=D/T? se refuta con 1...Ch7!, por lo que es obligado que el alfil venga de g7, por captura y promoción, en cuyo caso se puede dar mate con 1.g8=C# (mate de Bird). Pero, ¿qué pieza se capturó en h8? La última jugada

no pudo ser -1.gxTh8=A?, porque en tal caso la tentativa de mate con 1.g8=C? se refutaría con 1...TxCg8!, ni tampoco -1.gx(D/A)h8=A?, porque en ese caso el Pg7 estaría clavado. Por tanto, se debe retroceder -1.PxCh8=A, seguido de mate con 1.Pg8=C#!

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

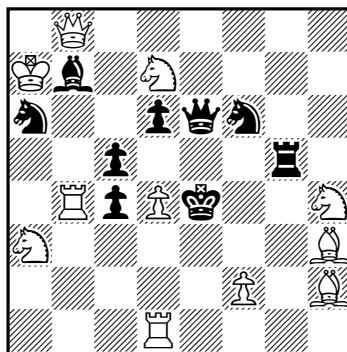
Directores: sección #2, Miguel Uris; sección h#2, Luis Miguel Martín (envío de inéditos: sepa.problemas@gmail.com; anuncio del concurso en la página 984, boletín nº 32, de octubre de 2020). Jueces: #2, Imanol Zurutuza; h#2, Menachem Witztum. El plazo de admisión de originales finalizará el 31 de agosto de 2021.

(902) Miguel Uris
Valencia



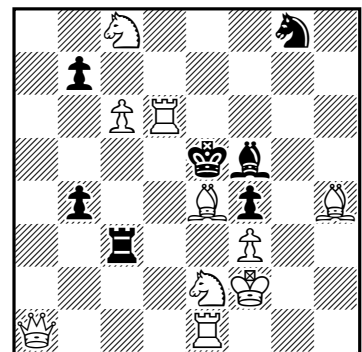
(14+10) #2

(903) Miguel Uris
Valencia



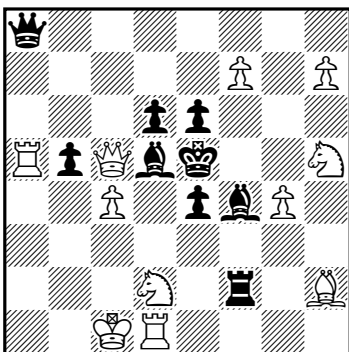
(11+9) #2

(904) Luis Gómez
Villanueva del Río Segura



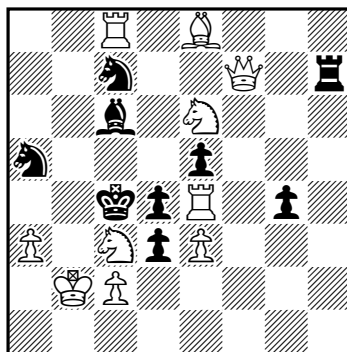
(10+7) #2

(905) Luis Gómez
Villanueva del Río Segura



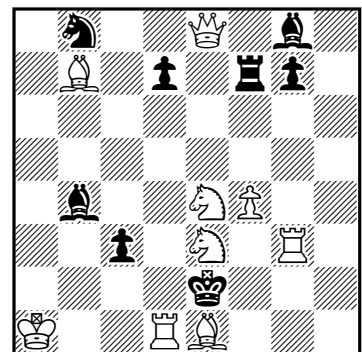
(11+9) #2

(906) Luis Gómez
Villanueva del Río Segura



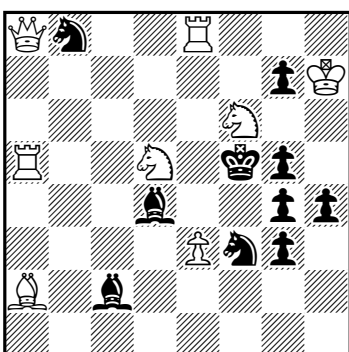
(10+9) #2

(907) Jorge Kapros
Argentina



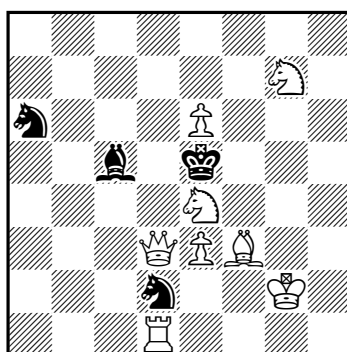
(9+8) #2

(908) Jorge Kapros
Argentina



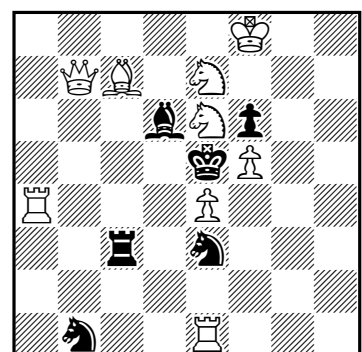
(8+10) #2

(909) Kabe Moen
Estados Unidos



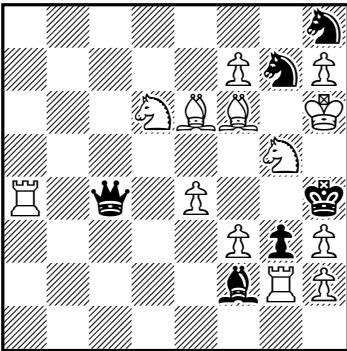
(8+4) #2

(910) Jorge Kapros
Argentina



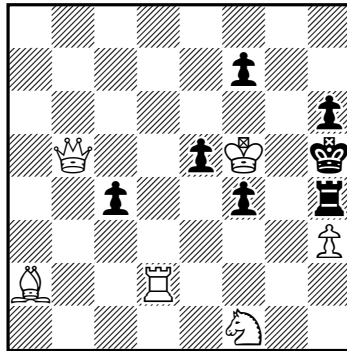
(9+6) #2

(911) Miroslav Svítek
Zoltán Labai
 Chequia / Eslovaquia



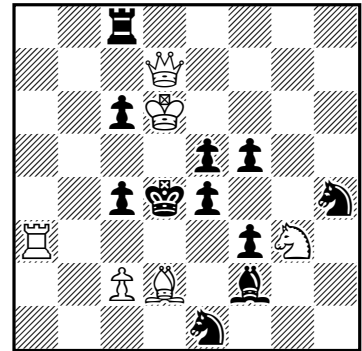
(13+6) #2

(912) Luis Zaragozá
Miguel Uris
 Valencia



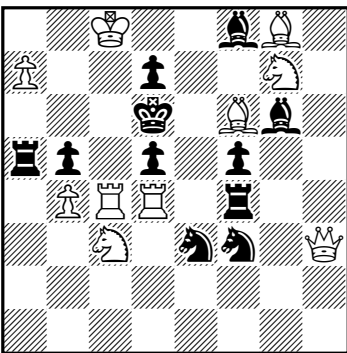
(6+7) #2

(913) Miguel Uris
Luis Zaragozá
 Valencia



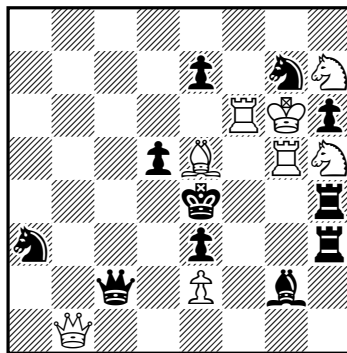
(6+11) #2

(914) José Antonio López
 Barcelona



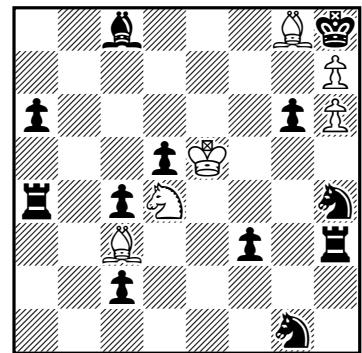
(10+11) #2

(915) José Antonio López
 Barcelona



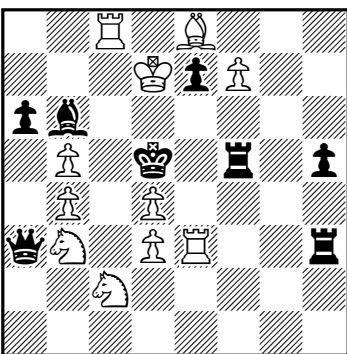
(8+11) #2

(916) Alberto Armeni
 Italia



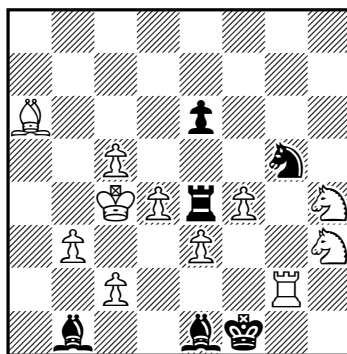
(6+12) #2

(917) Alberto Armeni
 Italia



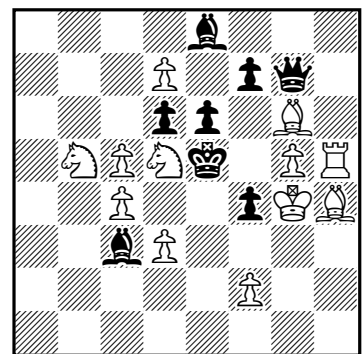
(11+8) #2

(918) Alberto Armeni
 Italia



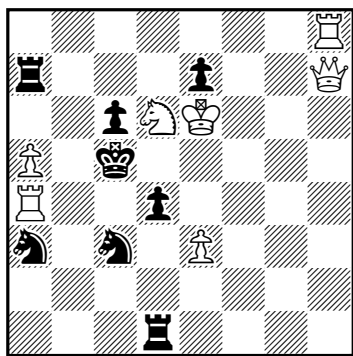
(11+6) #2

(919) José Antonio Garzón
 Valencia



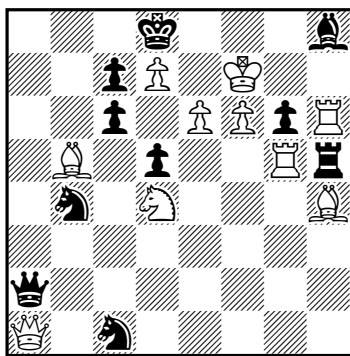
(12+8) #2

(920) José Antonio Garzón
Valencia



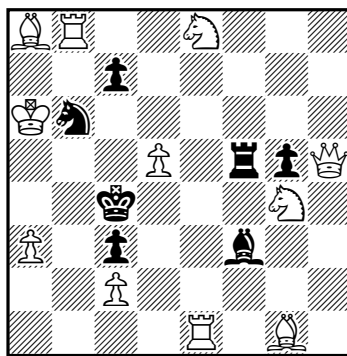
(7+8) #2

(921) José Antonio Garzón
Valencia



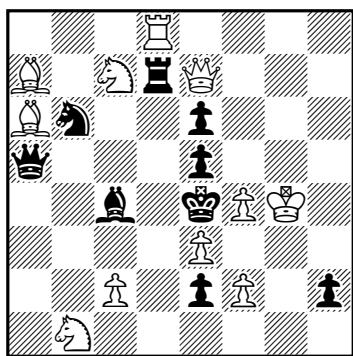
(10+10) #2

(922) Luis Zaragoza
Valencia



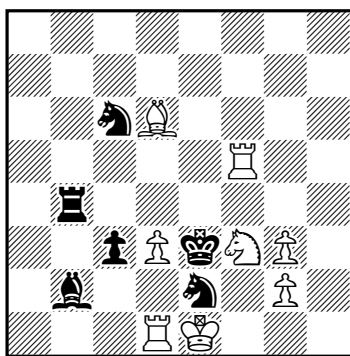
(11+7) #2

(923) Luis Zaragoza
Miguel Uris
después de Dante H. Rizzetti
Valencia



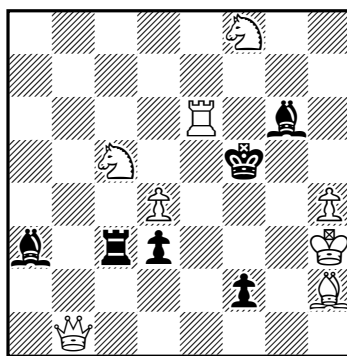
(11+9) #2

(924) Steven B. Dowd
Estados Unidos



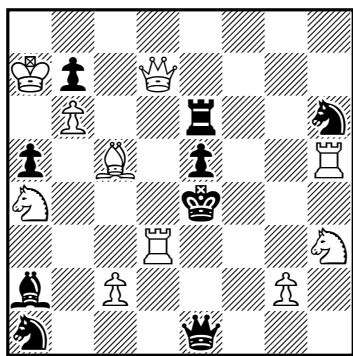
(8+6) #2

(925) Luis Gómez
Villanueva del Río Segura



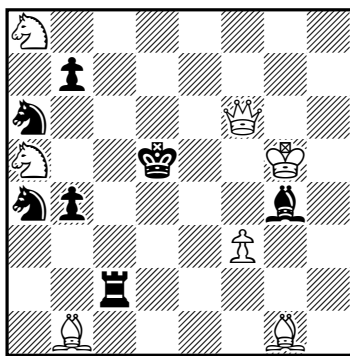
(8+6) #2

(926) Daniel Wirajaya
Indonesia



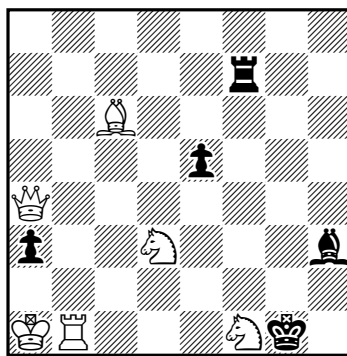
(10+9) #2

(927) Stanislav Juříček
Chequia



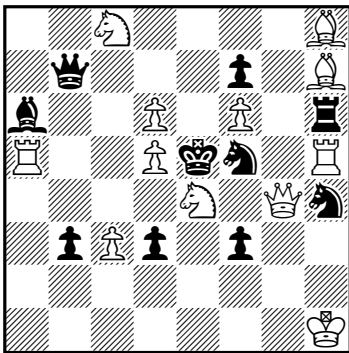
(7+7) #2

(928) Karol Mlynka
Eslovaquia



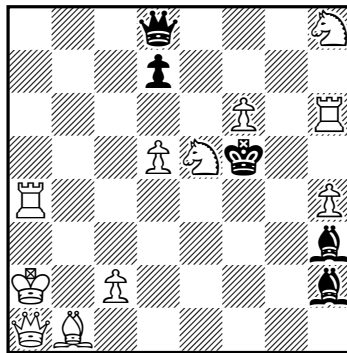
(6+5) #2

(929) Gérard Doukhan
Jean-Marc Loustau
 Francia



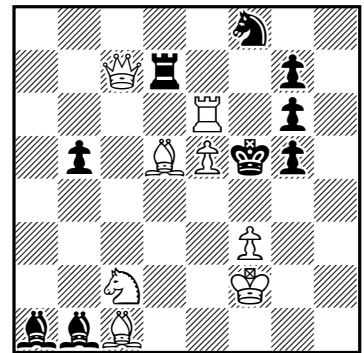
(12+10) #2

(930) Kabe Moen
 Estados Unidos



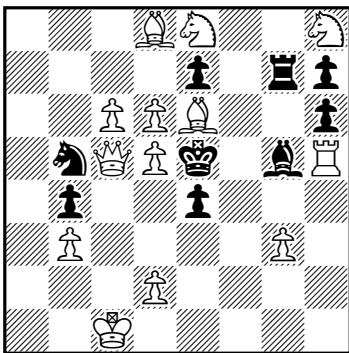
(11+5) #2

(931) Miroslav Svítek
Zoltán Labai
 Chequia / Eslovaquia



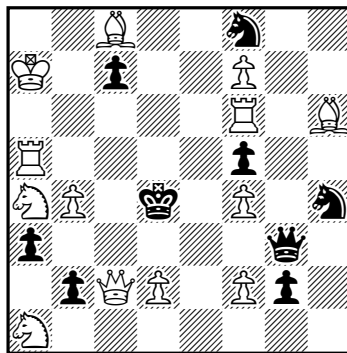
(8+9) #2

(932) Luis Gómez
 Villanueva del Río Segura



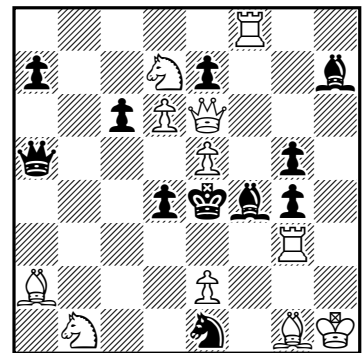
(13+9) #2

(933) José Antonio López
 Barcelona



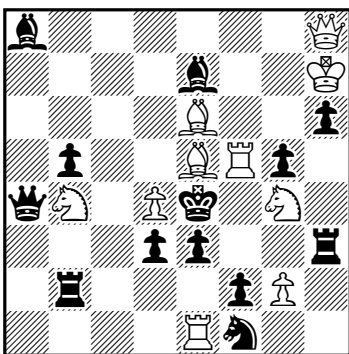
(13+9) #2

(934) José Antonio López
 Barcelona



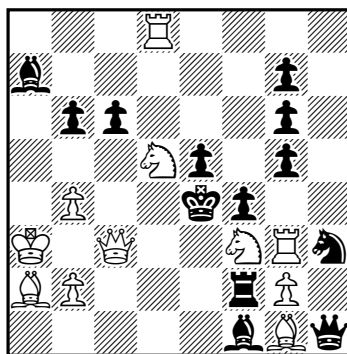
(11+11) #2

(935) Juan Ramón Piqué
 Barcelona



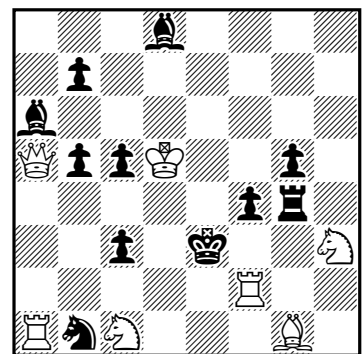
(10+13) #2

(936) Vladimir Sorochan
 Rusia



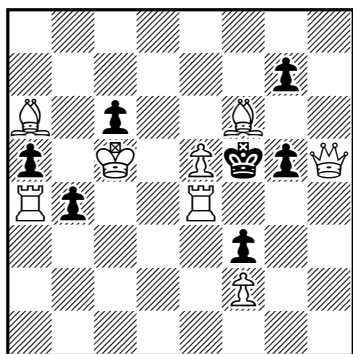
(11+13) #2

(937) Miguel Uris
Miroslav Svítek
 Valencia / Chequia



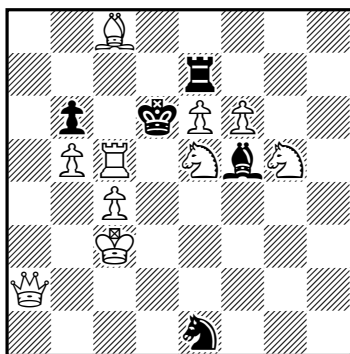
(7+11) #2

(938) Steven B. Dowd
Estados Unidos



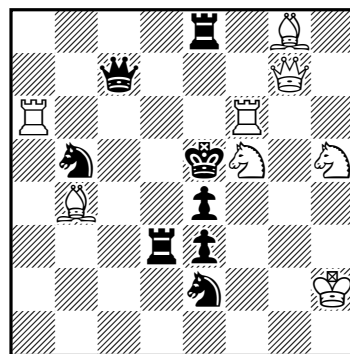
(8+7) #2

(939) Antonio Tarnawiecki
Steven B. Dowd
Perú / Estados Unidos



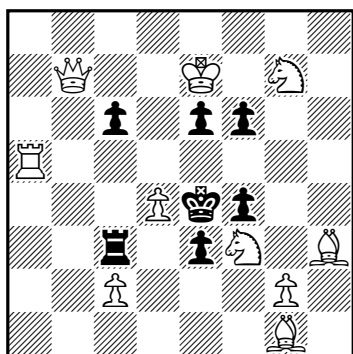
(10+5) #2

(940) Steven B. Dowd
Estados Unidos



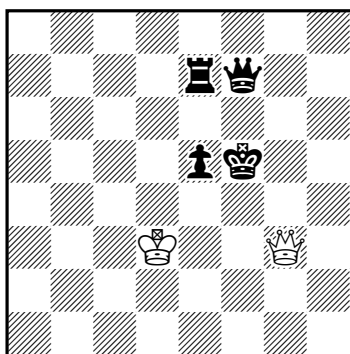
(8+8) #2

(941) Steven B. Dowd
Estados Unidos



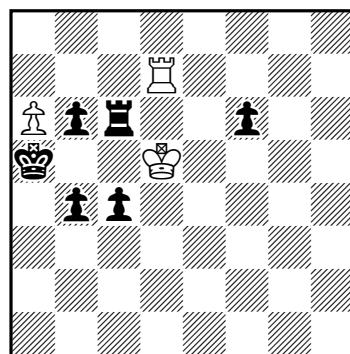
(10+7) #2

(942) Mihaiu Cioflanca
Rumanía



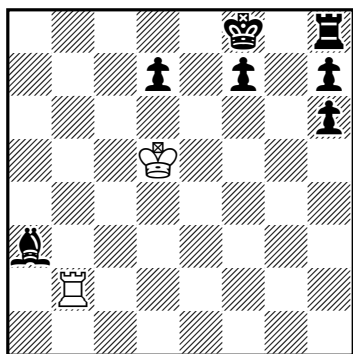
(2+4) 2.1.1.1 h#2

(943) Mihaiu Cioflanca
Rumanía



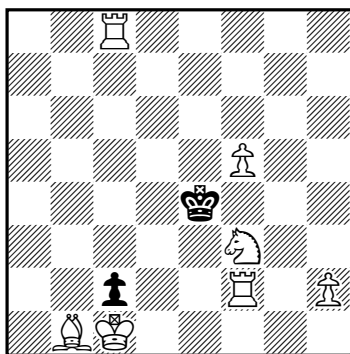
(3+6) 2.1.1.1 h#2

(944) Mihaiu Cioflanca
Rumanía



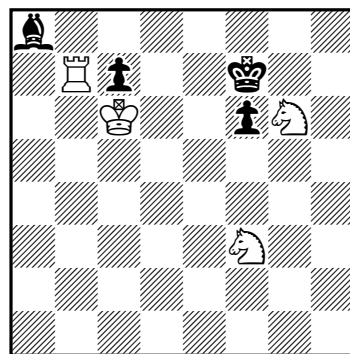
(2+7) 2.1.1.1 h#2

(945) Vitaly Medintsev
Rusia



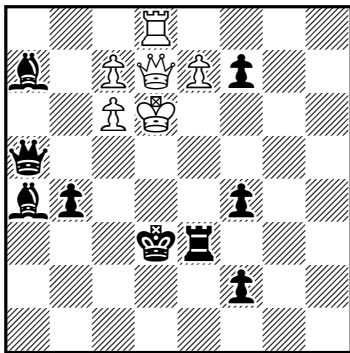
(7+2) 2.1.1.1 h#2

(946) Vitaly Medintsev
Rusia



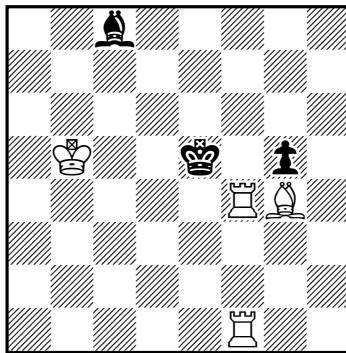
(4+4) b) ♘f3 h#2

(947) Vitaly Medintsev
Rusia



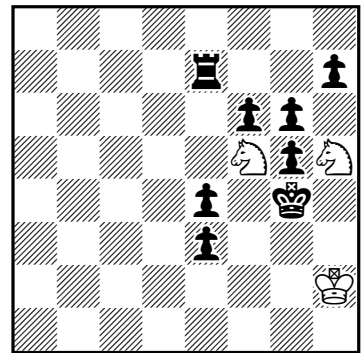
(6+9) 3.1.1.1 h#2

(948) Dmitry Grinchenko
Ucrania



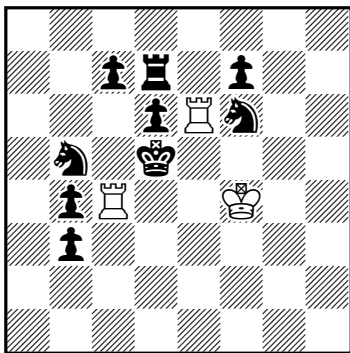
(4+3) 2.1.1.1 h#2

(949) Dmitry Grinchenko
Ucrania



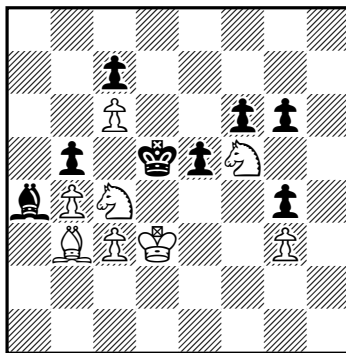
(3+8) 3.1.1.1 h#2

(950) Volodimir Ryabtsev
Ucrania



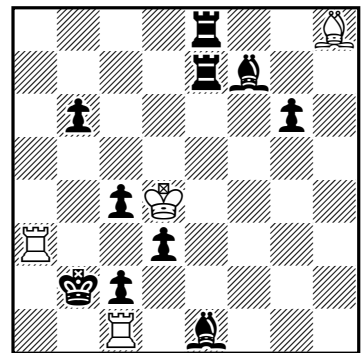
(3+9) 2.1.1.1 h#2

(951) Mykola Vasyuchko
Ucrania



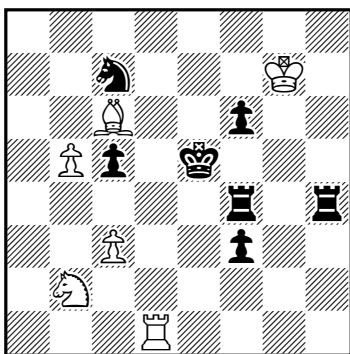
(8+8) 3.1.1.1 h#2

(952) Mykola Vasyuchko
Ucrania



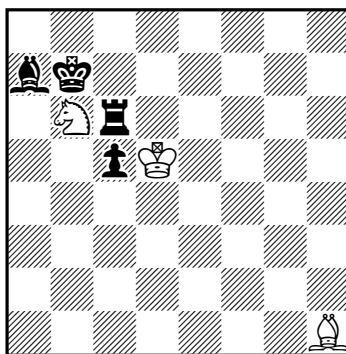
(4+10) 2.1.1.1 h#2

(953) Mykola Vasyuchko
Mykola Cherniavskiy
Ucrania



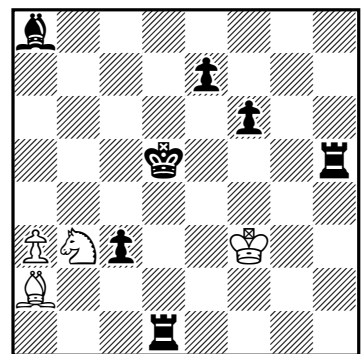
(6+7) 2.1.1.1 h#2

(954) Alberto Armeni
Italia



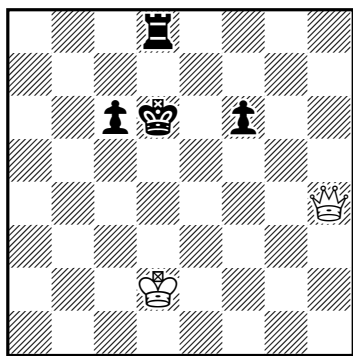
(3+4) 2.1.1.1 h#2

(955) Alberto Armeni
Italia



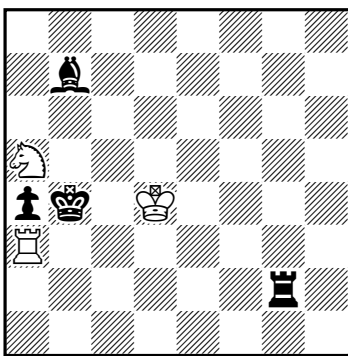
(4+7) 2.1.1.1 h#2

(956) Alberto Armeni
Italia



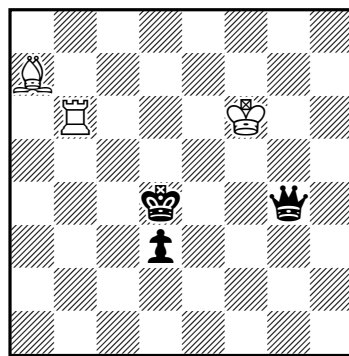
(2+4) 2.1.1.1 h#2

(957) Alberto Armeni
Italia



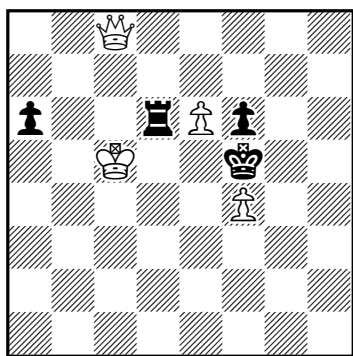
(3+4) 2.1.1.1 h#2

(958) Anton Bidleň
Eslovaquia



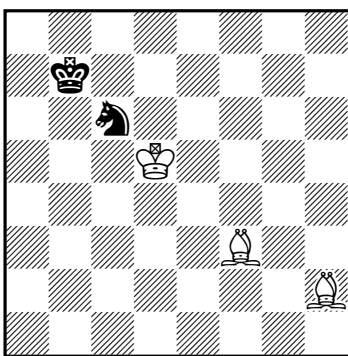
(3+3) 2.1.1.1 h#2

(959) Anton Bidleň
Eslovaquia



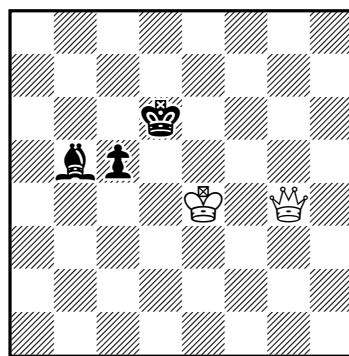
(4+4) 2.1.1.1 h#2

(960) Gennady Chumakov
Rusia



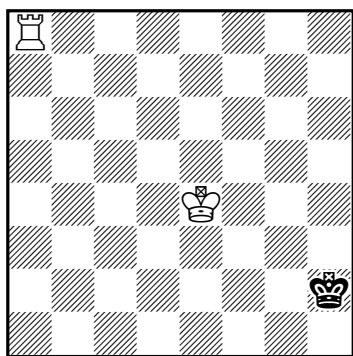
(3+2) 2.1.1.1 h#2

(961) Gennady Chumakov
Rusia



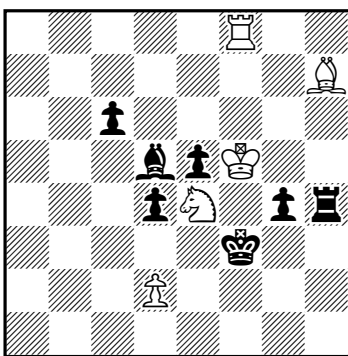
(2+3) b) ♖c5 h#2

(962) Karol Mlynka
Eslovaquia



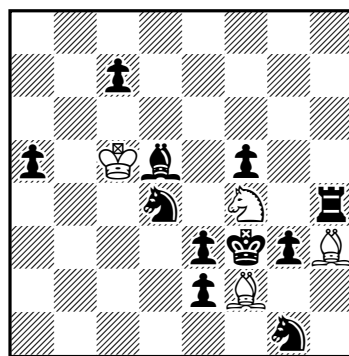
(2+1) 2.1.1.1 h#2*
b) ♖h2→g1

(963) Miguel Uris
Valencia



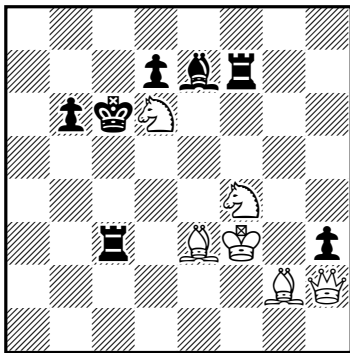
(5+7) 2.1.1.1 h#2

(964) Miguel Uris
Luis Zaragoza
Valencia



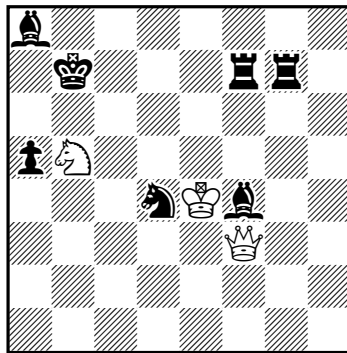
(4+11) 2.1.1.1 h#2

(965) Viktor Syzonenko
Ucrania



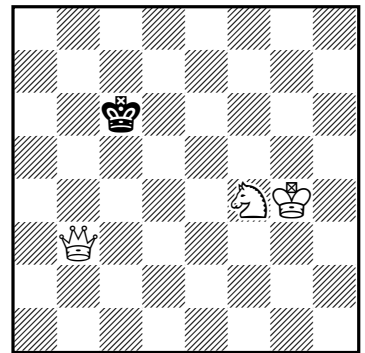
(6+7) 2.1.1.1 h#2

(966) Kıvanç Çefle
Turquia



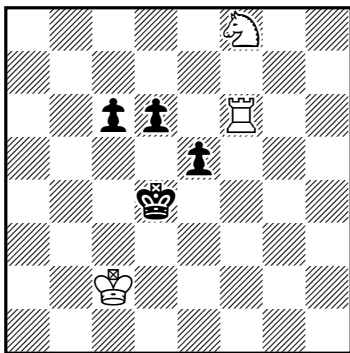
(3+7) 2.1.1.1 h#2

(967) Mykhailo Galma
Ucrania



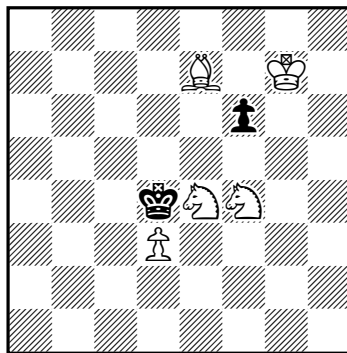
(3+1) 2.1.1.1 h#2

(968) Mykhailo Galma
Ucrania



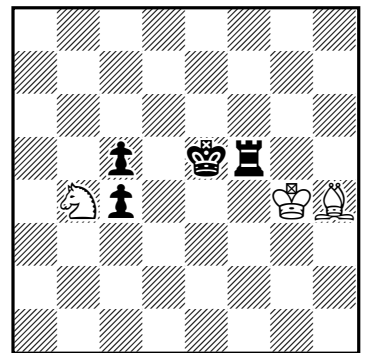
(3+4) b) ♜e5→e7 h#2

(969) Mykhailo Galma
Ucrania



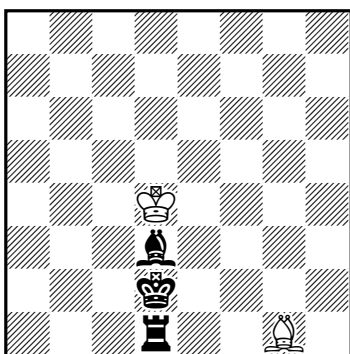
(5+2) b) ♞g7→b2 h#2

(970) Mykhailo Galma
Ucrania



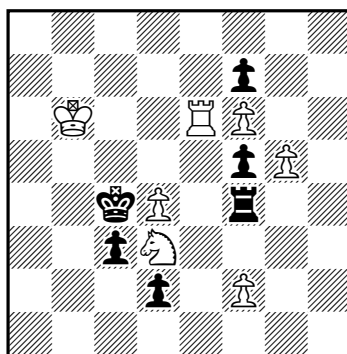
(3+4) b) ♜c4→c3 h#2

(971) Mykhailo Galma
Ucrania



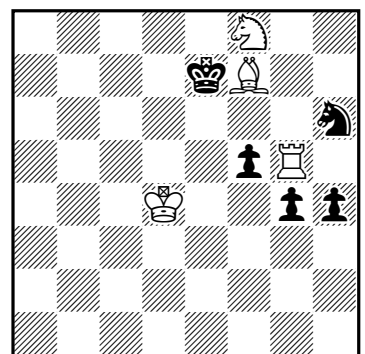
(2+3) b) ♞g1 h#2

(972) Mykola Vasyuchko
Mykhailo Galma
Ucrania



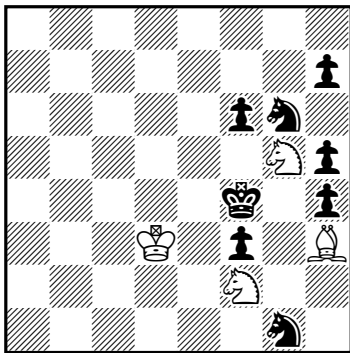
(7+6) 3.1.1.1 h#2

(973) Mykola Vasyuchko
Mykhailo Galma
Ucrania



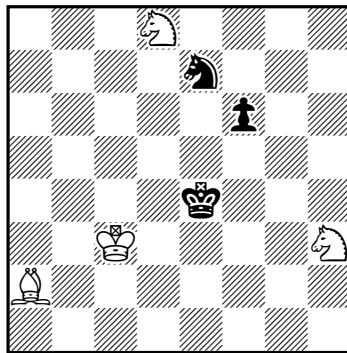
(4+5) b) ♞d4→d5 h#2

(974) Mykola Vasyuchko
Mykhailo Galma
 Ucraina



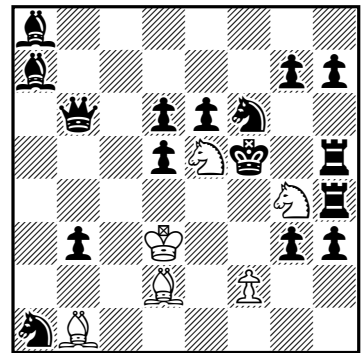
(4+8) 3.1.1.1 h#2

(975) Mykola Vasyuchko
Mykhailo Galma
 Ucraina



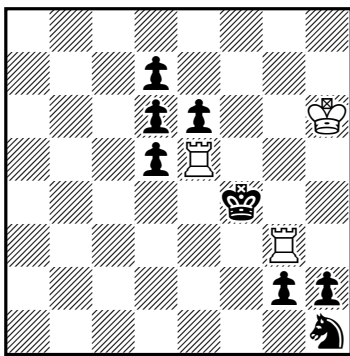
(4+3) 2.1.1.1 h#2

(976) Mykola Vasyuchko
Mykhailo Galma
 Ucraina



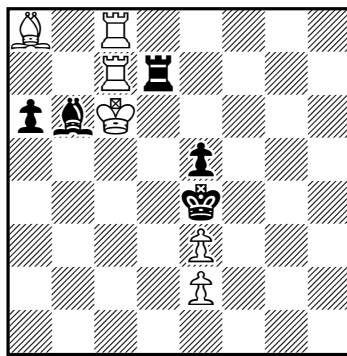
(6+16) b) ♜a8→f3 h#2

(977) Mykola Vasyuchko
Mykhailo Galma
 Ucraina



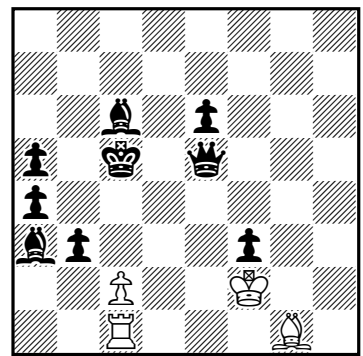
(3+8) b) ♜h1→e4 h#2
 c) ♙e6→f2

(978) Mykola Vasyuchko
Mykhailo Galma
 Ucraina



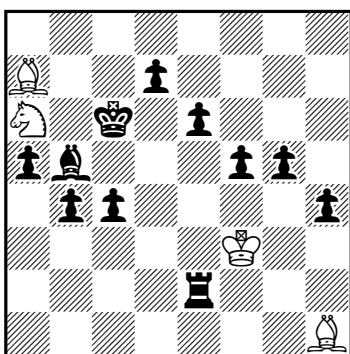
(6+5) b) ♙e2 h#2

(979) Mykola Vasyuchko
Mykhailo Galma
 Ucraina



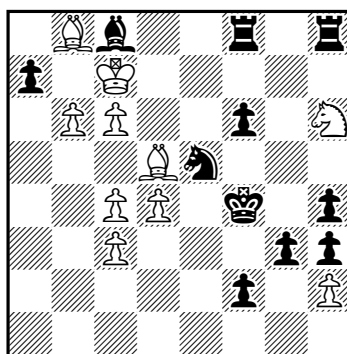
(4+9) b) ♙e6→c4 h#2

(980) Mykola Vasyuchko
Mykhailo Galma
 Ucraina



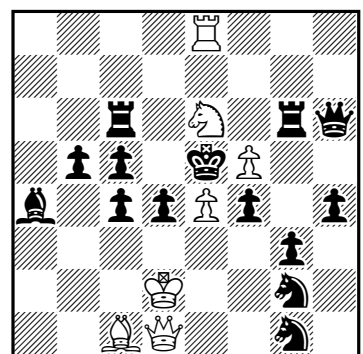
(4+11) 3.1.1.1 h#2

(981) Mykola Vasyuchko
Mykhailo Galma
 Ucraina



(10+11) 2.1.1.1 h#2

(982) Mykola Vasyuchko
Mykhailo Galma
 Ucraina



(7+14) 2.1.1.1 h#2

- (902) Miguel Uris: 1.De7! [2.Cc6#] 1...Cxd5 2.Txe3#, 1...Txd5 2.Td4#, 1...fxe5 2.Dxe5#, 1...Cg6 2.f3#, 1...Cf3+ 2.exf3#, 1...Td6,Txe6 2.Cxc3#, 1...Cxe2 2.Txe3#, 1...Txe2 2.Td4#.
- (903) Miguel Uris: 1.Txc4! [2.d5#] 1...d5 2.Df4#, 1...Cd5 2.dxc5#, 1...Ad5 2.Db1#, 1...Td5 2.Ag2#, 1...Dd5 2.Cxf6#, 1...Rd5 2.Dxb7#, 1...De5 2.dxe5#, 1...cxd4 2.T~xd4#, 1...Dxc4 2.Cxf6#.
- (904) Luis Gómez: 1.Cd4! [2.Td5#] 1...Tc5 2.Axf5#, 1...Ae6 2.Ad3#, 1...Txf3+ 2.Cxf3#, 1...Tc2+ 2.Cxc2#, 1...bxc6 2.Cxc6#, 1...Axe4 2.Txe4#, 1...Ce7,Cf6 2.A(x)f6#.
- (905) Luis Gómez: 1.De3! [2.Dc3#] 1...b4 2.Dxe4#, 1...Axc4 2.Cxc4#, 1...Txd2 2.Axf4#, 1...Tf3 2.Cxf3#, 1...D~ 2.h8=D#.
- (906) Luis Gómez: 1.exd4! [2.d5#] 1...Ad5 2.Ab5#, 1...Cd5 2.dxe5#, 1...Cxe6 2.Dxe6#, 1...Cb5 2.Cg7#, 1...Cb3 2.cxb3#, 1...exd4 2.Txd4#, 1...dxc2 2.Df1#, 1...Axe4 2.Ab5#.
- (907) Jorge M. Kapros: 1.Th3! [2.Cg3#] 1...Cc6 2.Aa6#, 1...d5 2.Db5#, 1...Te7 2.Dh5#, 1...Ae7 2.Cxc3#.
- (908) Jorge M. Kapros: 1.Ch5! [2.Ce7#] 1...Cc6 2.Dc8#, 1...Ac5 2.Cxg7#, 1...Ab3 2.e4#.
- (909) Kabe Moen: 1.Dd8! [2.Dg5#] 1...Cxe4 2.Td5#, 1...Cxf3 2.Dd5#, 1...Axe3 2.Dd6#, 1...Ae7 2.Dd4#.
- (910) Jorge M. Kapros: 1.Db2! [2.Dh2#] 1...Ce3~ 2.Ta5#, 1...Cc4 2.Db5#, 1...Cd5 2.exd5#, 1...Cxf5! 2.exf5#, 1...Cd2 2.Dxc3#.
- (911) Miroslav Svítek, Zoltán Labai: 1.e5! [2.Cge4#] 1...Df4 2.Txf4#, 1...Dg4 2.Txg4#, 1...Cf5+ 2.Cxf5#, 1...Cxf7+ 2.Cgxf7#, 1...Ae3 2.hxg3#, 1...Cxe6 2.Cf5#, 1...Ce8,Ch5 2.Cf5#.
- (912) Luis Zaragoza, Miguel Uris: 1.Th2! (bloqueo), 1...Tg4 2.hxg4#, 1...f3 2.Cg3#, 1...c3 2.Axf7#, 1...Txh3 2.Txh3#, 1...f6 2.De8#, 1...e4 2.Rf6#.
- (913) Luis Zaragoza, Miguel Uris: 1.Af4! [2.Axe5#] 1...Cd3 2.c3#, 1...Cg6 2.Cxf5#, 1...Axc3 2.Ae3#, 1...c3 2.Ta4#, 1...exf4 2.Dg7#, 1...Te8 2.Rxc6#.
- (914) José Antonio López Parcerisa: 1.Dxf5! [2.Dxd7#] 1...Txf5 2.Ce4#, 1...Cxf5 2.Txd5#, 1...Axf5 2.Ce8#, 1...Txa7 2.Cxb5#, 1...Ce5 2.Dxe5#, 1...Ae8 2.Cxe8#.
- (915) José Antonio López Parcerisa: 1.Ac3! [2.Te5#] 1...exf6 2.C7xf6#, 1...Cf5 2.Te6#, 1...hxg5 2.Cxg5#, 1...d4 2.Db7#, 1...Tg4,Txh5 2.T(x)g4#, 1...Cc4 2.Dxc2#, 1...Tg3 2.Cxg3#.
- (916) Alberto Armeni: 1.Rxd5! [2.C~#] 1...Ae6+ 2.Cxe6#, 1...Ab7+ 2.Cc6#, 1...Ta5+ 2.Cb5#, 1...Ta3 2.Cb3#, 1...Cf5 2.Cxf5#, 1...f3~ 2.Cf3#, 1...c1=D 2.Cc2#, 1...Ce2 2.Cxe2#.
- (917) Alberto Armeni: 1.Rxe7! [2.Ac6#] 1...Ac5+ 2.Txc5#, 1...Ad8+ 2.Txd8#, 1...Te5+,Tf6 2.T(x)e5#, 1...Txf7+ 2.Axf7#, 1...Dxb4+ 2.Cxb4#, 1...Txe3+ 2.Cxe3#.
- (918) Alberto Armeni: 1.Rd3! [2.Tg1#] 1...Cf3,Cxh3 2.Rxe4#, 1...Txd4+ 2.Rxd4#, 1...Txe3+ 2.Rxe3#, 1...Axc2+ 2.Rxc2#, 1...Af2 2.Rd2#.
- (919) José Antonio Garzón: 1.Ag3! [2.Axf4#] 1...fxg3 2.f4#, 1...Df6 2.gxf6#, 1...exd5 2.dxe8=D#, 1...Ad2 2.d4#, 1...f5+ 2.gxf6 e.p.#.
- (920) José Antonio Garzón: 1.Db1! [2.Db4#,Db6#] 1...Caxb1 2.Tc4#, 1...Ccxbl 2.Th5#, 1...Txb1 2.exd4#, 1...Tb7 2.Cxb7#, 1...Cd5 2.Ce4#, 1...Cxa4 2.Th5#.
- (921) José Antonio Garzón: 1.Txd5! [2.e7#] 1...Cxd5 2.Cxc6#, 1...Dxd5, De2 2.Da8#, 1...Txd5,Te5 2.Txh8#, 1...Axf6 2.Axf6#, 1...cxd5 2.e7#.
- (922) Luis Zaragoza: 1.Df7! [2.Dxc7#] 1...Cxd5 2.Tb4#, 1...Axd5 2.Te4#, 1...Txd5 2.Ce5, 1...c6,c5 2.Cd6#, 1...Cxa8,Cd7,Ca4 2.Tb4#, 1...Tf6,Txf7 2.Ce5#.
- (923) Luis Zaragoza, Miguel Uris, después de Dante H. Rizzetti: 1.Cd5! [2.Cf6#] 1...exd5 2.Dxe5#, 1...Cxd5 2.f3#, 1...Axd5 2.Ad3#, 1...Txd5 2.Dh7#, 1...Dxd5 2.Cc3#, 1...Rxd5 2.Ab7#, 1...exf4 2.Dxe6#.
- (924) Steven B. Dowd: 1.Cd4! [2.Cc2#] 1...Ccxdl 2.Te5#, 1...Txd4 2.Tf3#, 1...Rxd4 2.Ac5#, 1...Cexdl 2.Af4#.
- (925) Luis Gómez: 1.Cfd7? [2.Tf6,Te5#] 1...f1=D+ 2.Dxf1#, 1...Txc5!; 1.Ae5? [2.Tf6#] 1...f1=D+ 2.Dxf1#, 1...Txc5 2.Dxd3#, 1...Axc5!; 1.Ce4! [2.Te5#] 1...f1=D+ 2.Dxf1#, 1...d2+ 2.Cxc3#, 1...Ad6 2.Cxd6#, 1...Tc5 2.Cd6#.
- (926) Daniel Wirajaya: 1.A~? [2.Cc5#] 1...Db4 2.Te3#, 1...Cb3 2.Dd5#, 1...Tc6!; 1.Ad6? [2.Cc5#] 1...Cb3 2.Dxb7#, 1...Db4! (2.Te3?); 1.Ad4? [2.Cc5#] 1...Tc6 2.Txe5#, 1...Cb3! (2.Dd5?); 1.Ae3! [2.Cc5#] 1...Tc6 2.Cg5#, 1...Db4 2.Cf2#, 1...Cb3 2.Dd5#, 1...Dxe3 2.Cc3#, (1...Dc3 2.Cxc3,Cf2#).

- (927) Stanislav Juříček: *1...Tc6 2.Ae4#, 1...Ae6 2.Dd4#; 1.Cc7?+ 1...Txc7 2.Ae4#, 1...Cxc7!; 1.Axc2? [2.Ab3,Ae4#] 1...Ae6 2.Dd4#, 1...Cb6,Cb2 2.Cxb6,Ae4#, 1...Axf3!; 1.Ad4? ~ 2.De5#, 1...Te2!; 1.Ah2? [2.Dd6, De5#] 1...Axf3,Ae6,Tc6 2.De5#, 1...Txb2!; 1.Ac5! [2.Dd6#] 1...C6xc5 2.Cc7#, 1...Rxc5 2.De5#, 1...C4xc5 2.Cb6#, 1...Axf3 2.Df5#, 1...Ae6 2.Dd4#, 1...Txc5 2.Ae4#.
- (928) Karol Mlynka: *1...Ta7 2.Dxa7#, 1...Ag4 2.Dxg4#; 1.Da7+? Tf2 2.Dxf2#, 1...Txa7!; 1.Dg4+? Ag2 2.Dxg2#, 1...Axc4!; 1.De4? ~ 2.Dh1#, 1...Tf3!; 1.Dc2! ~ 2.Dh2#, 1...Txf1 2.Df2#, 1...Axf1 2.Dg2#, 1...Tf2 2.Dxf2#, 1...Ag2 2.Dxg2#.
- (929) Gérard Doukhan, Jean-Marc Loustau: 1.Ce4~? [2.Dg3,Dd4,De4#] 1...Dxc8 2.Dg3#, 1...Dxd5 2.De4#, 1...Db4!; 1.Cc5! [2.Dd4,De4#] 1...Dxd5 2.Dg3#, 1...Db4 2.Cd7#, 1...Txb5,Rxd5 2.De4#, 1...Dxc8!; 1.Cg5! [2.De4#] 1...Cg3+ 2.Dxg3#, 1...Cg7 2.Dd4#, 1...Dxc8 2.Cxf7#, 1...Db4 2.Cxf7#, 1...Cxd6 2.Cxf7,Cxf3,Dd4,Dg3#.
- (930) Kabe Moen: *1...Af4 2.c4#, 1...Axe5 2.c3#; 1.Ceg6! [2.Th5#] 1...Af4 2.Txf4#, 1...Ae5 2.Dxe5#, 1...Ag4 2.c4#, 1...Dxf6 2.c3#, 1...Dxh8 2.Ce7#.
- (931) Miroslav Svítek, Zoltan Labai: 1.Te8? [2.Ae4#] 1...Axc2 2.Dxc2#, 1...Txd5 2.Df7#, 1...Axe5 2.Dxe5#, 1...Ad4+ 2.Cxd4#, 1...Te7!; 1.Rg3! [2.Ce3#] 1...Axc2 2.Dxc2#, 1...Txd5 2.Df7#, 1...Axe5+ 2.Dxe5#, 1...Ad4 2.Cxd4#, 1...g4 2.fxc4#.
- (932) Luis Gómez: *1...C~ 2.?; 1.Ab6? (bloqueo), 1...C~ 2.D(x)d4#, 1...e3 2.Dxe3#, 1...T~ 2.C(x)f7#, 1...exd6!; 1.d7? (bloqueo), 1...C~ (Cd4) 2.A(x)c7#, 1...e3 2.Dxe3#, 1...T~ 2.C(x)f7#, 1...Cd6!; 1.Dxb4? (bloqueo), 1...C~ (Cd6) 2.D(x)c3#, 1...e3 2.Df4#, 1...T~ 2.C(x)f7#, 1...exd6 2.Af6#, 1...Cd4!; 1.De3! (bloqueo), 1...C~ (Cd6) 2.d4#, 1...Cd4 2.Df4#, 1...exd6 2.Af6#, 1...T~ 2.C(x)f7#.
- (933) José Antonio López Parcerisa: 1.Cb6? [2.Td5,Dc4#] 1...cxb6 2.Td6#, 1...Db3 2.Cxb3#, 1...Dd3!; 1.Ag7? [2.Td6,Tg6#] 1...Dd3 2.Te6#, 1...Dc3 2.Tc6#, 1...Dxg7 2.Cb3#, 1...Ce6!; 1.Ab7? [2.Td5#] 1...Dd3 2.Dc5#, 1...Dc3 2.Dxc3#, 1...Db3 2.Cxb3#, 1...c7~ 2.Td6#, 1...Df3!; 1.Aa6! [2.Dc4#] 1...Dd3 2.Dxd3#, 1...Dc3 2.dxc3#, 1...Db3 2.Cxb3#.
- (934) José Antonio López Parcerisa: *1...d3 2.Dc4#, 1...Dxe5 2.Cc5#, 1...Axe5 2.Txg4#; 1.Dc4! [2.Dxd4#] 1...Dxe5 2.Cc3#, 1...Axe5 2.Te3#, 1...c5 2.Dd5#, 1...Db4,Dd2 2.Dxc6#, 1...Cf3,Cc2 2.Dd3#, 1...Dc5,Dd5,Da4,Dc3,Db6 2.C(x)c3#, 1...Ae3 2.Txe3#.
- (935) Joan Ramón Piqué: 1.Tf3? [2.Af5#] 1...Txf3!; 1.Tf6? [2.Af5#] 1...Axb4!; 1.Txf2? [2.Af5#] 1...Txb4!; 1.Tf8? [2.Af5#] 1...Dxb4!; 1.Tf7! [2.Af5#] 1...Axb4 2.Cf6#, 1...Txb4 2.Cxf2#, 1...Dxb4 2.Dxa8#, 1...Tf3 2.gxf3#, 1...Af6 2.Cxf6#, 1...Cg3 2.Txe3#.
- (936) Vladimir Sorochan: *1...Rf5 2.Dxe5#; 1.Cc7? [2.Dxe5#] 1...Txf3!; 1.Ce7? [2.Dxe5#] 1...Txf3 2.Dxf3#, 1...Ab8!; 1.Ce3? [2.Dxe5#] 1...Txf3 2.Dxc6#, 1...Ab8!; 1.Dxc6! [2.Dxg6#] 1...Txf3+ 2.Ce3#, 1...Rf5 2.Ce7#, 1...Rd3 2.Dc4#.
- (937) Miguel Uris, Miroslav Svítek: 1.Ta4? [2.Te4#] 1...f3 2.Te2#, 1...Cd2 2.Dxc3#, 1...b4 2.Dxc5#, 1...bxa4 2.Dxc5#, 1...c4!; 1.Taa2! [2.Tae2#] 1...f3 2.Tfe2#, 1...Cd2 2.Dxc3#, 1...b4 2.Dxc5#, 1...c2 2.De1#.
- (938) Steven B. Dowd: *1...Rxe4 2.Dg4#, 1...Re6 2.Ac8#, 1...g6 2.Dg4#, 1...b3 2.Ac8#; 1.Rxc6? 1...gxf6!; 1.Te~? [2.Ac8#] 1...gxf6!; 1.Ac4? 1...b3!; 1.Axc5? 1...Rxe4!; 1.Ad8? 1...Rxe4!; 1.Axc7? 1...Re6!; 1.e6! (bloqueo), 1...Rxe4 2.Dg4#, 1...g6 2.Dxf3#, 1...b3 2.Dxg5#, 1...gxf6 2.Dh7#, 1...Rxf6 2.Df7#.
- (939) Antonio Tarnawiecki, Steven B Dowd: *1...Rxc5 2.Da3#; 1.Dh2? [2.Tc6,Cd7,Cd3#] 1...Rxc5!; 1.Da6? [2.Dxb6#] 1...Tc7 2.Td5#, 1...Rxc5 2.Da3#, 1...Ae4 2.Cxe4#, 1...Tb7!; 1.Cg4! [2.Tc6#] 1...Tc7 2.Td5#, 1...bxc5 2.Dh2#, 1...Rxc5 2.Da3#, 1...Axc4 2.Ce4#, 1...Ae4 2.Cxe4#.
- (940) Steven B. Dowd: 1.Ch6? [2.Tf5#] 1...Rd4+ 2.Tfd6#, 1...Dxg7!; 1.Ch4? [2.Tf5#] 1...Rd4+ 2.Tfd6#, 1...Dxg7!; 1.Cd4! [2.Tf5#] 1...Cbxd4 2.Dxc7#, 1...Rxd4+ 2.Tfd6#, 1...Txd4 2.Dg5#, 1...Cexd4 2.Dg3#, 1...Dxg7 2.Cc6#.
- (941) Steven B. Dowd: 1.Rxe6? [2.Af5#] 1...Tc5!; 1.Ch5? [2.Cxf6#] 1...Txc2!; 1.Db1! (bloqueo), 1...Ta3,Tc4 2.c3#, 1...Tc5 2.c4#, 1...Td3 2.cxd3#, 1...Tb3 2.cxb3#, 1...c5 2.Db7#, 1...e5 2.Af5#, 1...f5 2.Te5#, 1...e2 2.Cd2#, 1...Txc2 2.Dxc2#.
- (942) Mihai Cioflanca: 1.Dd5+ Re2 2.Re4 Dg4#, 1.Re6 Re4 2.Td7 Dxe5#.
- (943) Mihai Cioflanca: 1.Rxa6 Rxc6 2.Ra5 Ta7#, 1.Rb5 Re4 2.Rc5 Td5#.
- (944) Mihai Cioflanca: 1.Rg7 Re5 2.Af8 Tg2#, 1.Ad6 Rxd6 2.Re8 Tb8#.

- (945) Vitaly Medintsev: 1.Rf4 Rd2 2.c1=C Tc4#, 1.Rd5 Rb2 2.c1=T Td2#.
- (946) Vitaly Medintsev: a) 1.Re6 Rc5 2.c6 Cd4#, b) 1.Rg8 Rb5 2.c5 Ad5#.
- (947) Vitaly Medintsev: 1.Axc6 Rxc6+ 2.Re2 Dd1#, 1.Txe7 Rxe7+ 2.Re3 Dd3#, 1.Dxc7+ Rxc7+ 2.Re4 Dd5#.
- (948) Dmitry Grinchenko: 1.gxf4 Rc4 2.Re4 Te1#, 1.Axg4 Rc6 2.Re6 Te4#.
- (949) Dmitry Grinchenko: 1.Rf3 Rg1 2.g4 Cd4#, 1.Rxf5 Rg3 2.Te5 Cg7#, 1.Rxh5 Rh3 2.h6 Cg3#.
- (950) Volodimir Ryabtsev: 1.Rxc4 Re3 2.d5 Tc6#, 1.Rxe6 Rg5 2.Cd5 Te4#.
- (951) Mykola Vasyuchko: 1.Axb3 Rd2 2.Rxc4 Ce3#, 1.gxf5 Re2 2.Re4 Cd2#, 1.Re6 Re4 2.bxc4 Axc4#.
- (952) Mykola Vasyuchko: 1.Ae6 Re3+ 2.Rxc1 Ta1#, 1.Te6 Rxc4+ 2.Rxa3 Ta1#.
- (953) Mykola Vasyuchko, Mykola Cherniavskiy: 1.Cd5 Rg6 2.Re4 Te1#, 1.Td4 Rf7 2.Rd6 Cc4#.
- (954) Alberto Armeni: 1.Te6 Cd7 2.Ra8 Rxe6#, 1.Tc8 Rd6+ 2.Rb8 Cd7#.
- (955) Alberto Armeni: 1.Rc4+ Re3 2.Tc5 Cd4#, 1.Re6+ Rf4 2.Td6 Cc5#.
- (956) Alberto Armeni: 1.Rc5+ Rc3 2.Td5 Db4#, 1.Re5+ Re3 2.Td6 De4#.
- (957) Alberto Armeni: 1.Rxa3 Rc3 2.Ta2 Cc4#, 1.Rxa5 Rc5 2.Ra6 Txa4#.
- (958) Anton Bidleň: 1.Re3 Re5 2.Df3 Tb2#, 1.Df3+ Re6 2.Re4 Tb4#.
- (959) Anton Bidleň: 1.Td7 Rc6 2.Rxe6 Dxd7#, 1.Re4 Rb4 2.Rd5 Dc4#.
- (960) Gennady Chumakov: 1.Ra7 Rxc6 2.Ra8 Rb6#, 1.Ca7 Rd6+ 2.Rb8 Rd7#.
- (961) Gennady Chumakov: a) 1.Ac4 Rf4 2.Rd5 Dd7#, b) 1.Dc6+ Re3 2.Rc5 Dd4#.
- (962) Karol Mlynka: a) 1...Rf3 2.Rh3 Th8#, 1.Rg1 Rf3 2.Rf1 Ta1#, 1.Rh3 Rf4 2.Rh4 Th8#, b) 1...Rf3 2.Rf1 Ta1#, 1.Rf1 Re3 2.Re1 Ta1#, 1.Rh2 Rf3 2.Rh3 Th8#.
- (963) Miguel Uris: 1.Th5+ Rg6+ 2.Rxe4 Rxh5#, 1.Ae6+ Rf6 2.Rf4 Rxe6#.
- (964) Miguel Uris, Luis Zaragoza: 1.Rxf2 Rxd5 2.Cdf3 Cd3#, 1.Rxf4 Rxd4 2.Af3 Axe3#.
- (965) Viktor Syzonenko: 1.Txe3+ Rxe3+ 2.Rc5 Cd3#, 1.Txf4+ Rxf4+ 2.Rxd6 Rf5#.
- (966) Kıvanç Çefle: 1.Ra6+ Rxd4 2.Ac6 Dxc6#, 1.Td7 Rxf4+ 2.Rc8 Dxa8#.
- (967) Mykhailo Galma: 1.Rc5 Rf5 2.Rd4 Ce6#, 1.Rd6 Rg5 2.Re5 Dd5#.
- (968) Mykhailo Galma: a) 1.Rd5 Rc3 2.e4 Tf5#, b) 1.Re5 Rd3 2.d5 Cd7#.
- (969) Mykhailo Galma: a) 1.Re3 Rxf6 2.Rd4 Ac5#, b) 1.Re5 Rc3 2.f5 Ad6#.
- (970) Mykhailo Galma: a) 1.Tf3 Rxf3 2.Rd4 Af6#, b) 1.Rd4 Rxf5 2.c4 Af2#.
- (971) Mykhailo Galma: a) 1.Re1 Re3 2.Af1 Af2#, b) 1.Rc1 Rc3 2.Te1 Txe1#.
- (972) Mykola Vasyuchko, Mykhailo Galma: 1.Rxd3 Rc5 2.c2 Te3#, 1.Rxd4 Rb5 2.Te4 Td6#, 1.Rd5 Rc7 2.Rxe6 Cxf4#.
- (973) Mykola Vasyuchko, Mykhailo Galma: a) 1.Rf6 Re3 2.Rxg5 Ch7#, b) 1.Rxf8 Re6 2.Cg8 Txg8#.
- (974) Mykola Vasyuchko, Mykhailo Galma: 1.Re5 Rc4 2.Cf4 Cf7#, 1.Rxg5 Re3 2.h6 Ce4#, 1.Rg3 Rd2 2.Rxf2 Ce4#.
- (975) Mykola Vasyuchko, Mykhailo Galma: 1.Re5 Rd3 2.Cf5 Cf7#, 1.Rf5 Rd4 2.Cg6 Ae6#.
- (976) Mykola Vasyuchko, Mykhailo Galma: a) 1.dxe5 Re2+ 2.Rxg4 f3#, b) 1.Axg4 Rc3+ 2.Rxe5 f4#.
- (977) Mykola Vasyuchko, Mykhailo Galma: a) 1.Rxg3 Rg5 2.Cf2 Te3#, b) 1.dxe5 Rh5 2.Rf5 Tf3#, c) 1.Rxe5 Rg6 2.Re6 Te3#.
- (978) Mykola Vasyuchko, Mykhailo Galma: a) 1.Axe3 Rxd7+ 2.Rd4 Tc4#, b) 1.Td2 Rxb6+ 2.Rd3 Tc3#.
- (979) Mykola Vasyuchko, Mykhailo Galma: a) 1.Rd5 Rxf3 2.Ad6 c4#, b) 1.Rb4 Rf1 2.Db5 c3#.
- (980) Mykola Vasyuchko, Mykhailo Galma: 1.Aa4 Rxe2+ 2.Rb5 Cc7#, 1.Rd5 Ab8 2.Te3+ Rxe3#, 1.g4+ Rf4+ 2.Rd6 Ac5#.
- (981) Mykola Vasyuchko, Mykhailo Galma: 1.Cxc6 hxg3+ 2.Rxg3 Rxc6#, 1.axb6 dxe5 2.Rxe5 Rxb6#.
- (982) Mykola Vasyuchko, Mykhailo Galma: 1.Ac2 Cxd4+ 2.Rxd4 Rxc2#, 1.Ce1 Cxf4+ 2.Rxf4 Rxe1#.

A new task?

Miguel Uris - Luis Zaragoza

El tema Ferreau establece, como requisito, que todas las piezas negras existentes en la posición del planteo de un problema, incluido el rey negro, deben realizar al menos una defensa en el juego real.

Los arriba firmantes nos preguntamos si existiría la otra cara de la moneda, su equivalente con las piezas blancas. Un *task* cuyo requisito fuera que todas las piezas blancas del planteo dieran un mate en el juego real. En nuestro recuerdo no teníamos constancia de la existencia de un tema o *task* con dichos requisitos y características.

Así que nos pusimos a indagar en las bases de datos y libros de composición. Nada encontramos. No nos daba la certeza de que no existiera ya dicho *task*, pero sí una amplia probabilidad de que fuera así. Por lo que decidimos acometerlo.

Sabemos, por experiencia, que cuando unos requisitos son muy rígidos y rigurosos, esto reduce mucho la variedad de las posibles composiciones. Provoca que haya una menor diversidad de esquemas o mecanismos, y dificulta su fusión con otras temáticas. Por ello, con objeto de que existan opciones más flexibles, hemos convenido establecer este *task* en tres variedades posibles. Exponemos dicha escala, con diversos ejemplos de diferentes características.

Estándar

Todas las piezas blancas —un mínimo de tres— deben dar al menos un mate en el juego real. El rey blanco queda excluido de dicho requisito. Se permite que una misma pieza dé más de un mate y también tienen cabida los ‘duales defensivos’.

(1) Estándar, bloqueo

1.Tc2! 1...Cd8~ o Cb3~ o a7~ o e4~ o e5 o c4; 2.Axe6 o Txc5 o Cb6# o Ag2 o Ce7 o dxc4#

(2) Estándar, bloqueo, Meredith

1.Rg3! 1...e6 o f6 o f5 o c5; 2.Cd7 o Af4 o Cc4 o Td5#

(3) Estándar, bloqueo, miniatura

1.Ab5! 1...c6 o c5 o e5; 2.Ac4 o Cc7 o Dc4#

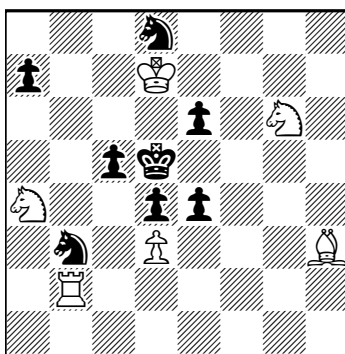
(4) Estándar, bloqueo, nueve mates

1.Td2! 1.Cf~ o Cd~ o A~ o b5 o d4 o g4 o f3+ o b2 o exd2; 2.Cxg5 o C(x)c3 o T(x)d4 o Cxc5 o Ac6 o Dxf4 o gxf3 o Ac2 o Cxd2#

(1) Luis Zaragoza

Miguel Uris

Original



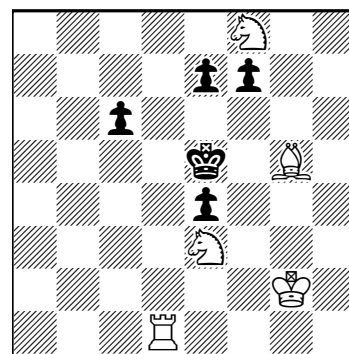
(6+8)

#2

(2) Miguel Uris

Luis Zaragoza

Original



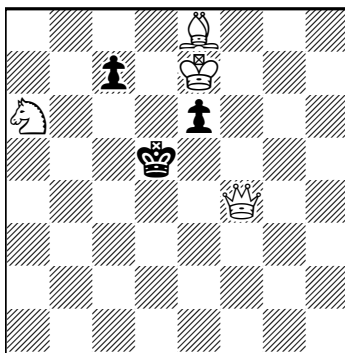
(5+5)

#2

(3) Luis Zaragoza

Miguel Uris

Original



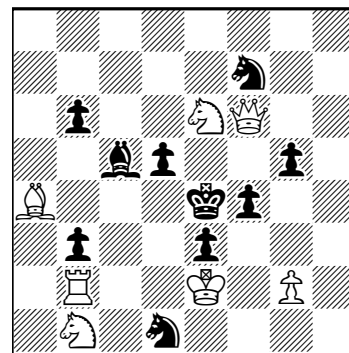
(4+3)

#2

(4) Miguel Uris

Luis Zaragoza

Original



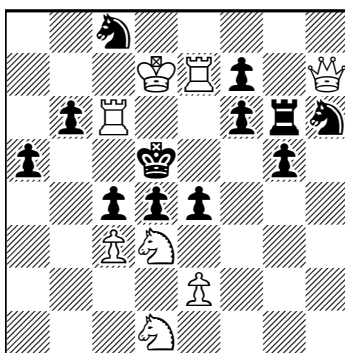
(7+10)

#2

(5) Luis Zaragoza

Miguel Uris

Original



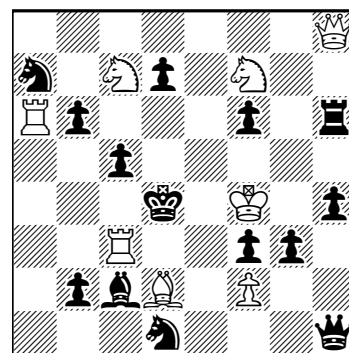
(8+12)

#2

(6) Miguel Uris

Luis Zaragoza

Original



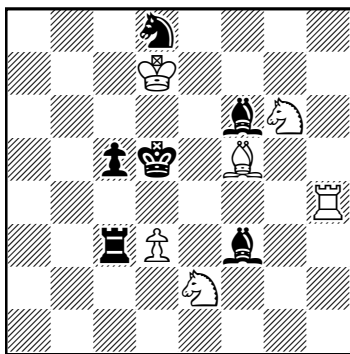
(8+14)

#2

(7) Luis Zaragoza

Miguel Uris

Original



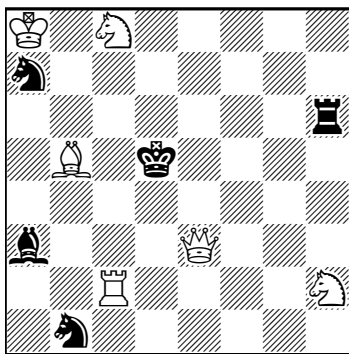
(6+6)

#2

(8) Miguel Uris

Luis Zaragoza

Original



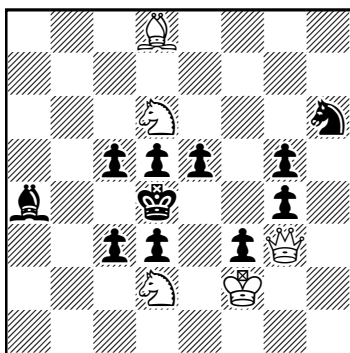
(6+5)

#2

(9) Luis Zaragoza

Miguel Uris

Original



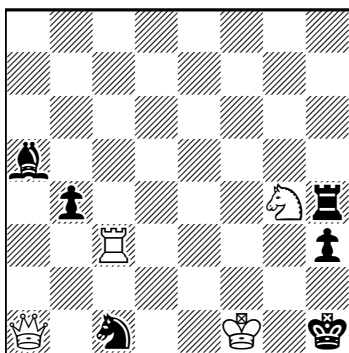
(5+11)

#2

(10) Miguel Uris

Luis Zaragoza

Original



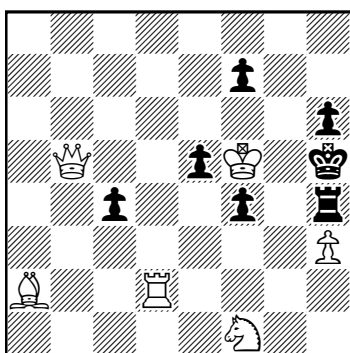
(4+6)

#2

(11) Luis Zaragoza

Miguel Uris

Problemas, 2021 (nº 912)



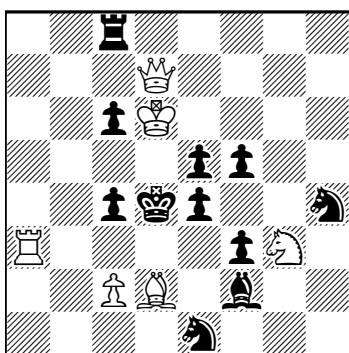
(6+7)

#2

(12) Miguel Uris

Luis Zaragoza

Problemas, 2021 (nº 913)



(6+11)

#2

- 1.Th2!** bloqueo
 1...Tg4 2.Pxg4#
 1...f3 2.Cg3#
 1...c3 2.Axf7#
 1...Txb3 2.Txb3#
 1...f6 2.De8#
 1...e4 2.Rf6#

- 1.Af4!** [2.Axe5#]
 1...Cd3 2.Pc3#
 1...Cg6 2.Cxf5#
 1...Axb3 2.Ae3#
 1...c3 2.Ta4#
 1...exf4 2.Dg7#
 1...Te8 2.Rxc6#

(5) Estándar, bloqueo, once mates. 1.e3! 1...Cc~ o Ch~ o T~ o b5 o f5 o a4 o g4 o cxd3 o dxe3 o dxc3 o exd3; 2.T(x)d6 o Dxf7 o Dxe4 o Tc5 o Te5 o Cb4 o Cf4 o c4 o Cxe3 o Cxc3 o e4#

(6) Estándar, amenaza. 1.Ce5! [2.Tc4#] 1...d5 o b5 o fxe5+ o Ab3,Ad3 o Cxc3 o Ce3 o Df1; 2.Ce6 o Td6 o Dxe5 o T(x)d3 o Ae3 o fxe3 o Cxf3#

(7) Estándar, amenaza, Meredith. 1.Ta4! [2.Cef4#] 1...Ce6 o Ag5 o Ae5 o c4 o Tc4 o Axe2; 2.Axe6 o Cxc3 o Ce7 o Ta5 o dxc4 o Ae4#

(8) Estándar, amenaza, aristocrático. 1.Cg4! [2.De5#] 1...Cc6 o Te6 o Th5 o Ab2 o Ad6; 2.Ac4 o Dd3 o Cf6 o Tc5 o Cb6#

Completo

Todas las piezas blancas —con un mínimo de tres—, incluido el rey blanco, deben dar al menos un mate en el juego real. Se permite que una misma pieza dé más de un mate, así como los ‘duales defensivos’.

(9) Completo, bloqueo 1.Dg1! 1...C~ o c4 o e4 o Ac2,Ad1 o Ac6,Ad7,Ae8 o Ab3,Ab5 o g3+ o c3~; 2.C(x)f5 o Ab6 o Af6 o Cb5 o Cb3 o Cb5,Cb3 o Rxf3 o Da1#

(10) Completo, amenaza 1.Tg3! [2.Tg1#] 1...h2 o Txb4 o Ab6 o Ce2; 2.Cf2 o Txb3 o Da8 o Rxe2#

Ideal

Esta última variedad es la más exigente y, a su vez, la más pura, por lo que, también, la que mayor dificultad de composición entraña. El tema en su máxima expresión. Se requiere que el blanco solo disponga de seis piezas, todas de diferente rango. Es decir: el rey, la dama, una torre, un alfil, un caballo y un peón. Cada una de ellas, incluido el rey, debe dar un solo mate. No son admitidos los ‘duales defensivos’, el negro solo dispondrá

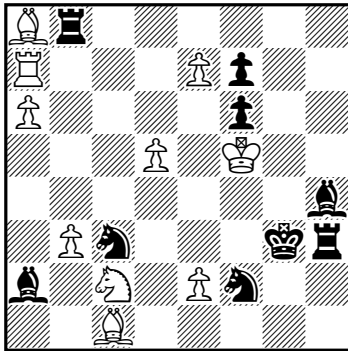
de seis defensas. En el diagrama **11** se muestra un problema de bloqueo y en el **12** uno de amenaza.

Una interesante posibilidad compositiva, con este *task*, podría estar en su fusión con un tema Ferreau, con solo seis piezas negras, y que también fuera cada una de diferente rango. No hay duda de que, si es posible su construcción, se trataría de un Meredith de una extrema dificultad compositiva. Ahí dejamos el guante, con el deseo de que lo recoja algún intrépido compositor.

Three reflexmate twomovers from 1982

Linden Lyons - Melbourne, Australia

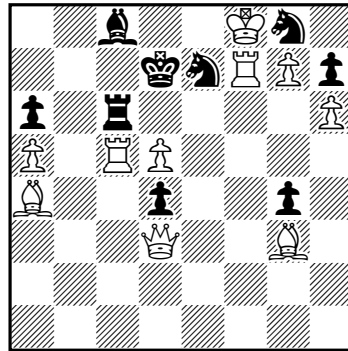
(1) Venelin G. Alaikov
Themes-64, 1982



(10+9)

r#2

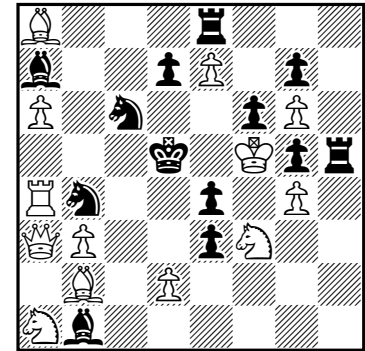
(2) Cyril George Rains
The Problemist, 1982



(10+9)

r#2

(3) Rafael Candela Sanz
Problemas, 1982
2nd Prize



(13+13)

r#2

The key of **1** is 1.b4!, which threatens to fully open the a2-e6 diagonal: 2.d6 Be6#. Perhaps the most obvious defence for Black is to remove his b2-bishop from that diagonal, but the new diagonal to which it moves is the same as that on which the white king resides: 1...Bb1 2.Be3 Bxc2#. Note that the presence of the white bishop on e3 prevents the e2-pawn from being able to move to e4. The line of attack of the black bishop cannot be blocked.

Black's next defence is 1...K~. Although this leaves f4 unguarded, it is only temporary, as the h3-rook now has access to f3. White only has to ensure that it is safe for the rook to move there, and he does so with 2.e3 Rf3#. Here, the presence of the white pawn on e3 prevents the c1-bishop from reaching f4. The action that we have seen on e3 in these two variations, whereby the bishop interferes with the pawn in one case and the pawn with the bishop in the other, constitutes a white bishop-pawn Grimshaw.

Meanwhile, a white rook-bishop Grimshaw takes place on b7 in the remaining two variations. Black's 1...Rb5 pins the white pawn on d5, but it is also able to move to that very square once the a7-rook interferes with the a8-bishop: 2.Rb7 Rxd5#. In the final variation, the bishop interferes with the rook to enable a black knight to arrive on e7: 1...Sxd5 2.Bb7 Sxe7#.

It is worth noting that it is of the utmost importance for White that the b-pawn move before the d-pawn. Should White play 1.d6?? (threat 2.b4 Be6), the a8-bishop suddenly finds itself guarding g2. Black need only play a random move with one of his western pieces to enable 2.Bf4#.

In **2**, there is the set variation 1...Bb7 2.Rb5 Rc8#, in which the white rook moves off the c-file, interferes with the a4-bishop, and thereby (indirectly) unpins the black rook. After the waiting-move key, 1.Rc1! (-), the white rook can no longer interfere with the white bishop in response to 1...Bb7. However, the bishop can now interfere with the rook whilst also (directly) unpinning the black rook: 2.Bc2 Rc8#.

Another white interference occurs in 1...Sxh6 2.Rf5 Sg6#. The white rook cuts off the white queen's guard of g6 and simultaneously unpins the e7-knight, which is able to deliver mate thanks not only to this interference and unpin but also to the fact that the other black knight has taken control of g8.

Should Black play 1...Sf6, White sees to it that that the knight has access to h7 with 2.Qxh7 Sxh7#, and in the event of 1...Kd8, White invites the unpinned black rook to the f-file with 2.Rf6 Rxf6#.

The a8-bishop pins the c6-knight in the initial position of **3**, so the key, 1.Bb7!, threatens to unpin that knight with 2.Bc8 Sxe7#. Any move by the b4-knight defeats the threat by letting the queen guard e7. If this move is made to the a-file, the a4-rook exploits the fact that the fourth rank has

been opened up and clears the e4-square for the southern black bishop: 1...Sa2/Sxa6 2.Rxe4 Bxe4#. If Black tries to correct the weakness of this variation by sending the knight to block the path of the bishop, new weaknesses arise for White to exploit. Specifically, the knight has access to e3 in 1...Sc2 2.dxe3 Sxe3# and guards f4 in 1...Sd3 2.Sxg5 Rxg5#.

The defence 1...Rxe7 prevents the possibility of a black knight landing on e7, but the problem for Black here is that the rook can deliver mate on e5 once the f3-knight unguards that square whilst also cutting off the b2-bishop: 2.Sd4 Re5#. The remaining variation is 1...exf3+ 2.d3 Bxd3#.

I was for a long time unable to determine the purpose of the a1-knight. It turns out that its ability to leap to c2 prevents an immediate 1.d4 exf3#.

Problemas de ordenador (1)

José Miguel Plantón

Es indudable la ayuda que para los compositores de problemas supone el auxilio de los programas de Ajedrez para la verificación de cada problema. Esto ha sido señalado ya con anterioridad en las páginas de Problemas.

Con el paso de los años, los programas de Ajedrez han sido perfeccionados y afinados llegando a un nivel de juego realmente muy bueno, que supera al de los humanos en partida viva, pero sin llegar a una comprensión real del juego. Trataré de ilustrar esta última afirmación con diferentes ejemplos.

¿Significa esto que la Inteligencia Artificial (IA) no existe? Abro aquí el debate, que puede ser acalorado.

Atrás quedaron los años y décadas de los titubeantes comienzos del Ajedrez Informático. Ahora la capacidad de juego de los mejores programas de Ajedrez del momento les permite prescindir de aquella trampa descarada que era dotar a los programas de una “base de aperturas”. ¡Qué bochorno!

Durante años asistimos a ese fraude que eran los programas de Ajedrez que se comercializaban con actualizadas bases de aperturas. Sí, estimados colegas, la mentira se instalaba también en el mundo del Ajedrez, como lo hace en la mayor parte de la sociedad. Pero... ¿era una mentira necesaria para poder ganar dinero comercializando programas y micros dedicados, y con los beneficios tener suficiente capital para seguir apoyando a los programadores? Dejo esto a su criterio.

En cualquier caso, como sabemos, la mentira, si se desliza sobre un arcidriche, poco dura. Y ahora, con los excelentes programas, aún menos.

Es fácil comprobar que hay 400 posiciones distintas tras la primera jugada (una de blancas y otra de negras). Después de la 2ª jugada ya tenemos 72.084 posiciones. Tras la 3ª jugada tenemos más de 9 millones de formas de comenzar. Después de 4 jugadas por cada bando existen más de 280 millones de posiciones diferentes. La cifra se multiplica aproximadamente por 1.000 cada vez que tomamos en consideración una jugada más. Tras la 6ª jugada existen alrededor de 300 billones de posiciones distintas y el ordenador más rápido que existe en la actualidad tardaría 4 días de funcionamiento ininterrumpido simplemente en plantear estas posiciones (otro asunto sería analizarlas). Cuando llegamos a la jugada 10 existen 169.518.829.100.544.000.000.000.000.000 formas de jugar en una partida de Ajedrez (lo de nombrar cuatrillones no se me da bien).

Puede que al llegar hasta aquí en la lectura estemos ya muy sorprendidos por la cifra, pero recordemos que sólo hemos hablado de 10 jugadas, y las bases de aperturas oscilan entre la 20 y la 25 (a veces más para determinadas líneas). ¿Se va comprendiendo a dónde queremos llegar?, ¿se intuye ya el gran absurdo en el que trabajan los generadores de bases de aperturas?

En fin, que como yo no soy matemático estimo que para 20 jugadas la cifra estará cerca de 10^{20} posiciones. Seguro que algún amable colega precisará mis datos.

A lo que íbamos: ¿cree alguien a estas alturas que un puñado de humanos trabajando con estas cifras astronómicas es capaz de decirle a un computador “juega esto, que es lo mejor, que lo tenemos comprobado, y para eso te dotamos de esta base de aperturas”?

Sinceramente, cada vez que le implantamos a un buen motor de juego una base de aperturas estamos capando su árbol de análisis e impidiéndole encontrar novedades que pueden resultar maravillosas. Afortunadamente esa tendencia está desapareciendo, aunque todavía perseveran en la trampa quienes ahora tienen a sus computadoras los 365 días del año, 24 horas al día, analizando incansablemente para generar nuevas bases de datos de apertura que a poco conducen, pues si un programa de Ajedrez hace uso de ellas lo único que demuestra es que sabe leer el fichero que contiene una base de aperturas, no que juega al Ajedrez.

El hecho de vivir rodeados de mentiras, falacias, triquiñuelas, picaresca, mimetizó durante décadas el truco. Y yo asistía perplejo a esa situación, viendo que nadie protestaba ante tamaño descaro.

Por definición, un programa de Ajedrez debe ser un conjunto de órdenes que, basadas en las reglas de juego, permitan jugar al mismo cualquier tipo de posición que se le plantee (ya sea desde la entablatura o con mates directos, estudios o combinaciones de partida viva), realizando todas las jugadas de forma correcta.

Sea como fuere, desde los comienzos del Ajedrez Electrónico, me fui interesando en todos los programas que iban saliendo al mercado y, posteriormente, en los de software libre, debido a la gran utilidad didáctica que tenían los programas para impartir clases de Ajedrez y realizar entrenamientos correctos. De eso han pasado ya muchos años, y ahora, a toro pasado, puedo realizar una retrospectiva de cómo fue la evolución de los ingenios electrónicos.

Me viene a la memoria una propaganda de cierto programa de Ajedrez que se comercializaba en 1981: “¡soluciona todos los mates en 1, 2 y hasta tres jugadas!”. Naturalmente, aquello me espoleaba. Y pronto encontré que aquello no era cierto (1).

Los mates de reculación no son precisamente un tema muy trabajado en la composición ajedrecística, pero a mí me agradan sobremanera.

La solución precisaba de una promoción, y el programa no contemplaba esa opción, por eso no lo solucionaba (con posterioridad veremos que también las subpromociones no se le dan demasiado bien a los programas). La maniobra era: 1.Th3 b3 2.Th1 gxlD+ 3.Dxh1#

Quedaba al descubierto un error en la programación. Lo que no estaba correctamente programado no podía ser afrontado por el programa. Entonces, su supuesta “inteligencia” no era tal.

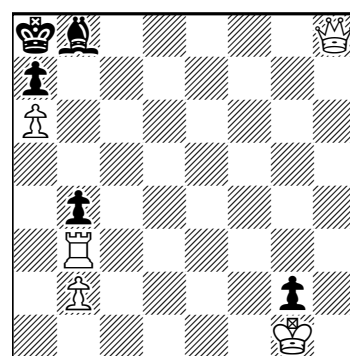
Los errores en la programación resultaban hartamente divertidos y motivaban situaciones curiosas. Por ejemplo: el micro dedicado Sensory Chess Challenger 8, de Fidelity Electronics, no contemplaba la ilegalidad de peones en octava fila a la hora de colocar posiciones para su análisis. De esa forma, por casualidad, acabé diseñando, a finales de los 80, la siguiente posición (2) de entrenamiento con los caballos para mis alumnos.

Quién es mano es indistinto, se trata de que cada jugador maniebre con sus caballos para intentar dar el Mate de la coz a su rival cuyo rey se encuentra protegido en su fortaleza por sus inmóviles peones.

Es realmente muy laborioso mantenerse al día en cuanto a motores de Ajedrez se refiere, pues semana tras semana hay nuevas versiones y se necesita mucho tiempo para testearlas. Desde los inicios, las características de los programas han ido oscilando balanceándose entre mala capacidad táctica, mala capacidad posicional, buena táctica, actualmente buena comprensión posicional, excelente táctica con limitaciones y un insultante desprecio hacia las estructuras de peones en aras de un excelente juego de piezas (Philidor vs Morphy).

A día de hoy, los defensores a ultranza de los programas de Ajedrez sostienen que los programas son excelentes tácticos. Sí, pero no. Si para llegar a una situación posicionalmente mejor se necesita

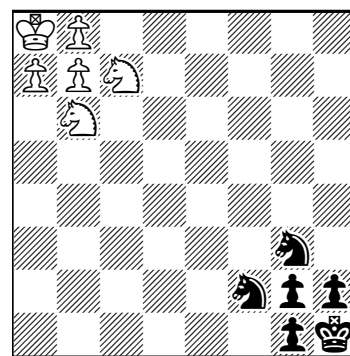
(1) Perci Daly
The City of London Chess Magazine, 1874



(5+5)

#3

(2) inédito

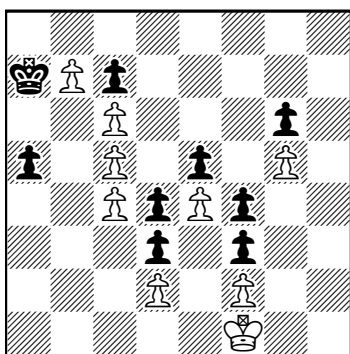


(6+6)

aplicar primero la táctica entonces los motores no lo “entienden” la mayoría de las veces (aunque van mejorando rápidamente). La profundidad en los análisis no les sirve de nada si al final de las líneas calculadas todavía no saben adónde se dirigen. Y, cuando se usan posiciones clave (tests) para evaluar un programa, los acérrimos defensores de los ajedrecistas no humanos usan diferentes argumentos como que “ese tipo de posición no puede suceder en una partida real” o “son demasiadas jugadas para que pueda encontrar la solución”. Como veremos pronto, se trata de argumentos falsos.

(3) Gustav Reichhelm

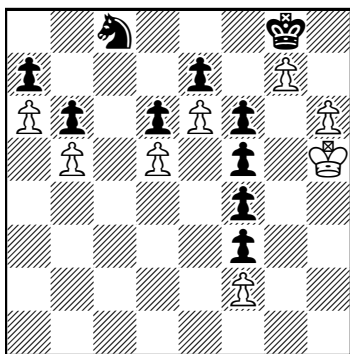
The Boston Weekly Globe,
1879



(9+9) #50

(4) Gustav Reichhelm

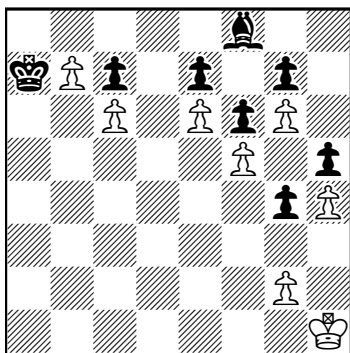
?, 1904



(8+10) +

(5) Gustav Reichhelm

New York Clipper, 1895



(8+8) +

Un test muy interesante es el que se reproduce en el diagrama 3.

1.Re1 Rb8 2.Rd1 Ra7 3.Rc1 Rb8 4.Rb2 Ra7 5.Rb3 Rb8 6.Ra4 Ra7 7.Rxa5 Rb8 8.Rb4 Ra7 9.Rb3 Rb8 10.Rb2 Ra7 11.Rc1 Rb8 12.Rd1 Ra7 13.Re1 Rb8 14.Rf1 Ra7 15.Rg1 Rb8 16.Rh2 Ra7 17.Rh3 Rb8 18.Rg4 Ra7 19.Rxf3 Rb8 20.Rg2 Ra7 21.Rf1 Rb8 22.Re1 Ra7 23.Rd1 Rb8 24.Rc1 Ra7 25.Rb2 Rb8 26.Ra3 Ra7 27.Rb4 Rb8 28.Rb5 Ra7 29.Ra5 Rb8 30.Ra6 f3 31.Ra5 Ra7 32.Rb4 Rb8 33.Rb3 Ra7 34.Rb2 Rb8 35.Rc1 Ra7 36.Rd1 Rb8 37.Re1 Ra7 38.Rf1 Rb8 39.Rg1 Ra7 40.Rh2 Rb8 41.Rg3 Ra7 42.Rxf3 Rb8 43.Rg4 Ra7 44.f4 exf4 45.e5 f3 46.Rxf3 Rb8 47.e6 Ra7 48.e7 Rb8 49.e8D+ Ra7 50.Da8#

Tuve conocimiento de este Mate directo en 50 jugadas a través del simpático libro *La guía del perfecto tramposo en Ajedrez*, de Antonio Gude, quien atribuía erróneamente su autoría a Kipping; ya hace muchos años que los “morlacos” encuentran la solución de este problema casi sin pestañear, aunque todavía hay algunos que no consiguen precisar que el mate es en 50 y no en más. Este mate implica, en una de las fases del juego, la comprensión por parte de los programas de que el blanco ha de forzar al negro a realizar un avance de peón, debilitándolo, para luego ir a capturarlo.

Como vemos, la maniobra es larga e incluye algo de microtáctica en su solución. Pero aunque la posición es estrambótica y “no se podría producir en una partida real”, los programas la comprenden y la solucionan. He de señalar que no es necesario realizar una configuración especial de los programas para que realicen el análisis y encuentren el mate.

El propio Reichhelm ensayó ideas similares varios años antes. De entre ellas he seleccionado la siguiente (4), en la que está añadida la presencia de un caballo torpón cuya sola presencia, a pesar de que no puede realizar jugada, provoca que resulte más difícil para el ordenador encontrar el comienzo de la victoria y necesita más tiempo de análisis, aunque la maniobra ganadora necesita de la mitad de jugadas que el anterior:

Este problema es resuelto con corrección por los ordenadores.

1.Rh4 Rh7 2.Rh3 Rg8 3.Rh2 Rh7 4.Rh1 Rg8 5.Rg1 Rh7 6.Rh2 Rg8 7.Rh3 Rh7 8.Rh4 Rg8 9.Rh5 Rh7 10.g8D+ Rxc8 11.Rg6 Rh8 12.Rf7 Rh7 13.Re8 Rxc6 14.Rd7 Rh5 15.Rxc8 Rh4 16.Rd7 Rh3 17.Rxe7 Rg2 18.Rxf6 Rxf2 19.e7 Rg1 20.e8D f2 21.Dg6+ Rh2 22.Dh6+ Rg2 23.Dxf4 f1D 24.Dxf1+ Rxf1 25.Rxf5 1-0

Y este otro (5), que incluye el alfil bloqueado, tampoco les ofrece gran dificultad:

1.Rg1 Rb8 2.Rf2 Ra7 3.Re3 Rb8 4.Rd4 Ra7 5.Rc5 Rb8 6.Rb5 Ra7 7.Ra5 Rb8 8.Ra6 g3 9.Rb5 Ra7 10.Rc4 Rb8 11.Rd4 Ra7 12.Re3 Rb8 13.Rf3 Ra7 14.Rxg3 Rb8 15.Rf4 Ra7 16.g4 hxg4 17.Rxg4

Rb8 18.h5 Ra7 19.h6 gxh6 20.g7 Axx7 21.Rh5 Af8 22.Rg6 h5 23.Rxh5 Ag7 24.Rg6 Af8 25.Rf7 Ah6 26.Rxe7 1-0

Pero, naturalmente, si el horizonte donde se halla la meta final se encuentra demasiado lejano podemos retrotraernos a los inicios del Ajedrez Informático: el comportamiento de los programas es deplorable, y bochornoso si eres programador.

Una vez más Reichhelm nos sirve un ejemplo (6), esta vez de suficiente longitud, para que entendamos que el humano sí comprende y aprehende, y aprende, cosa que los programas, hoy por hoy, no alcanzan a realizar. Se trata de una larga maniobra de rey que incluso un aprendiz puede visualizar en su mente o representarla gráficamente sobre un diagrama ayudándose de 6 o 7 líneas dibujadas que describan el plan:

1.Rc1 Ra8 2.Rd2 Rb8 3.Re3 Ra8 4.Rf3 Rb8 5.Rg3 Ra8 6.Rh4 Rb8 7.Rh5 Ra8 8.Rh6 Rb8 9.Rxh7 Ra8 10.Rg6 Rb8 11.Rg5 Ra8 12.Rh4 Rb8 13.Rg3 Ra8 14.Rf3 Rb8 15.Re3 Ra8 16.Rd4 Rb8 17.Rc5 Ra8 18.Rxb4 Rb8 19.Rc5 Ra8 20.Rd4 Rb8 21.Re3 Ra8 22.Rf3 Rb8 23.Rg3 Ra8 24.Rh4 Rb8 25.Rg5 Ra8 26.Rf6 Rb8 27.Re7 Ra8 28.Re8 Rb8 29.Rd8 b4 30.Re7 Ra8 31.Rf6 Rb8 32.Rg5 Ra8 33.Rh4 Rb8 34.Rg3 Ra8 35.Rf3 Rb8 36.Re3 Ra8 37.Rd4 Rb8 38.Rc4 Ra8 39.Rxb4 Rb8 40.Rc4 Ra8 41.Rd4 Rb8 42.Re3 Ra8 43.Rf3 Rb8 44.Rg3 Ra8 45.Rh4 Rb8 46.Rg5 Ra8 47.Rf6 Rb8 48.Re7 Ra8 49.Rd8 Rb8 50.b4 Ra8 51.b5 Rb8 52.b4 52axb5 53.Re7 Ra8 54.Rf6 Rb8 55.Rg5 Ra8 56.Rh4 Rb8 57.Rg3 Ra8 58.Rf3 Rb8 59.Re3 Ra8 60.Rd4 Rb8 61.Rc5 Ra8 62.Rxb5 Rb8 63.Rc5 Ra8 64.Rd4 Rb8 65.Re3 Ra8 66.Rf3 Rb8 67.Rg3 Ra8 68.Rh4 Rb8 69.Rg5 Ra8 70.Rf6 Rb8 71.Re7 Ra8 72.Rd8 Rb8 73.b5 Ra8 74.a6 bxa6 75.bxa6 Axa6 76.Rxd7 Ab5+ 77.Rd8 Rb7 78.d7 Rxb6 79.Re7 1-0

Por desgracia, existía la siguiente variante que mancilla la idea temática de Reichhelm: 52.bxa6 bxa6 53.b4 Rb7 54.b5 axb5 55.a6+ Rxb6 56.Rxc8 b4 57.Rxd7 b3 58.Rxe6 b2 59.d7 b1D 60.d8D+ Ra7 61.Dc8! con una victoria más rápida que con la maniobra del autor.

Vayamos ahora con la joya de la corona (7).

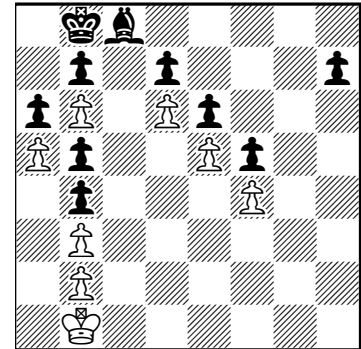
1.Re2! c4 —como se verá al final de la solución, el negro debe impedir que el blanco entre en d3— 2.Rf1!! —magistral retroceso que los programas de Ajedrez no detectan— 2...Ae3 3.Rg2 Ac1 4.Rh3 Ae3 5.Rg4 Ac1 6.Rh5 Ae3 7.Rg6 Ab6 8.Rf7 Ae3 9.Re7 Af2 10.Rd7 Ae3 11.Rc6 Af2 12.Rb5 Ae3 13.Rxc4 Ad2 14.Rd3 —finalmente llega a d3, casilla fatídica para el negro— 14...Ac1 15.f4+!! Axf4 16.Cf8# Ae3 17.Cg6# y Mate del hipopótamo.

Conceptualmente, la maniobra es calcada a la mostrada por Reichhelm en sus diferentes ejemplos, pero mucho más corta y en una posición que sí se puede dar en la práctica debido a la naturalidad de que la dotó Kasparian.

No hay actualmente ningún programa que encuentre esta solución si no está configurado para buscar mates directos, y los forofos argumentarán que 17 jugadas son muchas, pero lo cierto es que los morlacos anuncian en ella mate en 35 y luego afinan a mate en 26 o 24; o sea, que han visto un mate aún más lejano pero no ven el que tienen más cerca.

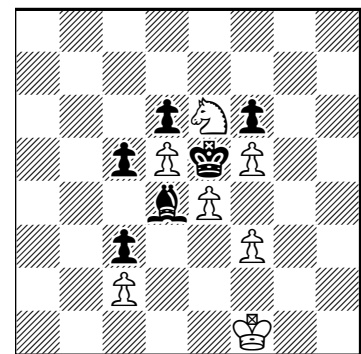
La siguiente posición (8) desmonta por completo, con lógica aplastante, la idea de que la lejanía del mate o de la solución es la culpable de que el programa falle en el análisis, y muestra a las claras

(6) Gustav Reichhelm
The American Chess Magazine, 1898



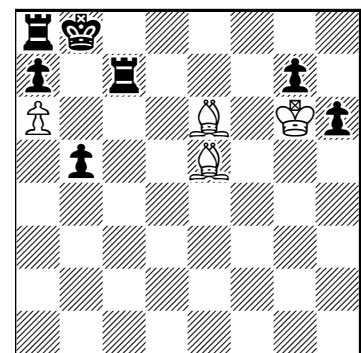
(8+10) +

(7) Genrikh M. Kasparyan
Shakhmaty v SSSR, 1947



(7+6) #17

(8) Julius Mendheim
The New York Clipper, 25 de mayo 1867



(4+7) #5

que lo que hay es un problema de comprensión:

1.Ad7 b4 2.Rf7 b3 3.Re8 b2 4.Rd8 b1D 5.Axc7#

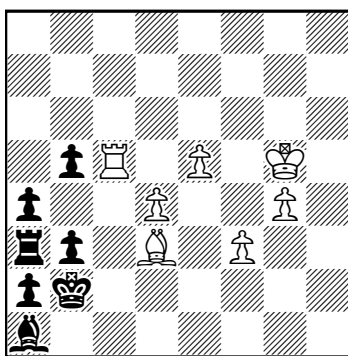
En realidad, la posición del diagrama 8 proviene de esta: [Blancas: Rg6 Ad4 Ab3 a6; Negras: Rb8 Ta8 Tc8 a7 g7 b6 h6], o sea, de una maniobra que empieza dos jugadas antes.

En este problema el blanco crea un escudo para poder realizar su breve traslado de rey. La maniobra es muy interesante y poco frecuente, y es todo un récord porque, hasta ahora, es el problema más corto que se le resiste a los mejores programas de Ajedrez como Stockfish, Komodo, AsmFish, Bouquet, Atlas, Brainfish, Cfish, Cheng, CorChess, DeepRybka y Rybka, Boot, DefenChess, Equinox, Ethereal, Firebird, Fizbo, Heron Impossible, IvanHoe, Laser, Gull, Hannibal, Rethoric, RobboLito, RofChade, RubiChess, Senpai, S_Xpro-NN, ShashChess, Spark, SugaR-NN SugarXPrO, Xiphos y Zappa.

En cambio, otros programas como Houdini, Critter, DeepShredder, DeepSaros, Glaurung, Fruit, Strelka, Hiarc, Grapefruit, LEOPard, Naum, Protector, TogaII, Mephisto Gideon, junto con Colossus 2007d y Dabbaba (¡tres programas del año de la polca!) sí lo consiguen en apenas 30 segundos. Ellos sí la entienden.

Me hace mucha gracia el programa Patriot2006, pues anuncia mate en 389 jugadas al cabo de un minuto de análisis, pero luego no lo consigue.

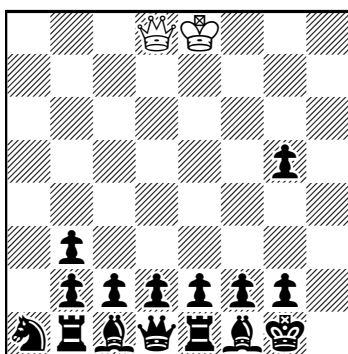
(9) Henry Gerard Weenink
De Oprechte Haarlemsche
Courant, 1922



(7+7)

#19

(10) José Miguel Plantón
Inédito



(2+15)

#13

El hecho relevante de que unos motores sí solucionen los problemas y otros no evidencia que existe un grave defecto en la programación de estos famosos y poderosos programas, y ello puede conducir con seguridad a una merma en su calidad de juego y a la pérdida de puntuación en competición de forma innecesaria.

El elemento común que encontramos en los programas que fallan es la no participación del rey como pieza activa de ataque cuando se encuentra acompañado de otras piezas. Esto es un defecto grave que debe ser corregido por los programadores.

Un nuevo ejemplo de esta afirmación es la siguiente joya (9), que muestra el tema de la escalera por duplicado, algo realmente insólito y de una factura excelente.

Me encanta la estética de esta posición por el equilibrio de fuerzas de ambos bandos.

1.Ah7!! b4 2.Rf5 Rb1 3.Rf4+ Rb2 4.Re4 Rb1 5.Re3+ Rb2 6.Rd3 Rb1 7.Rd2+ Rb2 8.Ag8! Rb1 9.Tc1+ Rb2 10.Tc6! Rb1 11.Ah7+ Rb2 12.Tg6 Rb1 13.Tg5+ Rb2 14.Tf5 Rb1 15.Tf4+ Rb2 16.Te4 Rb1 17.Te3+ Rb2 18.Td3 Rb1 19.Txb3# con Mate del malón.

Según me indicó Pedro Cañizares, existe una versión de este problema por Romeo Bedoni, con mate en 17, de 1984, pero yo no la tengo.

Como podemos ver, se trata de nuevo de una maniobra de rey, ilustrando la utilidad de la autoobstrucción (señalo ahora que, en el acervo de vocablos ajedrecísticos, esta palabra con doble "o" es notable y exclusiva, y abogo por que su grafía se mantenga así en estas

páginas de Problemas, como sucede con otras como microorganismo, cooperación, coordinada, cooficial, euroorden, oosfera o zoológico). La sorprendente maniobra es obviada por la gran mayoría de programas, que se encebican en jugar 1.e6?? y conformarse con un empate. Por supuesto, esto es un error mayúsculo que recae en la copia de estrategias de programación que realizan los diferentes autores de programas.

Como curiosidad, señalar que el programa que más rápido resuelve este problema es Stockfish 211. Se trata de una versión muy antigua del conocido campeón del mundo de programas, y encuentra la maniobra ganadora en ¡menos de 1 segundo! Por desgracia, Stockfish evolucionó positivamente en muchos aspectos, pero involucionó en la localización de mates.

Para ilustrar la carencia que muestran los programas a la hora de usar el rey como pieza de ataque me he permitido crear esta bagatela (10).

1.Dd6 g4 [1...Rh1 2.Dh6+ Rg1 3.Rf7 g4 4.Rg6 g3 5.Rh5 ganando más rápido] 2.Rf7 g3 3.Rg7 Rh2 4.Dh6+ Rg1 5.Dg6 Rh2 6.Dh7+ Rg1 7.Rh6 Rh2 8.Rg5+ Rg1 9.Rh4 Rh2 10.Rg4+ Rg1 11.Rh3 Rh1 12.Rxg3+ Rg1 13.Dh2#

Únicamente el programa Critter 1.6a resuelve con soltura el problema en 16 segundos. Teniendo en cuenta que este programa es uno de los mejores, hay que alabar el estilo de su programador, Richard Vida, que no se ha dejado llevar por modas de programación que perjudican la capacidad resolutoria.

El hecho de que la abrumadora diferencia de material no sea un acicate que haga buscar a los programas líneas alternativas al empate me resulta descorazonador, pues es una clara demostración de que los programadores van en una dirección equivocada, a pesar de sus resultados en torneos.

Abundando más en el tema, tenemos ahora otro escollo que se les atraganta mucho a los programas; se trata de otra maniobra de doble escalera (si atendemos a la variante) en la que el rey es de nuevo protagonista con sus autoobstrucciones (11).

1.d8C++! Ra8! [1...Rb6 2.Ag1+ Ra5 3.Cc6#] 2.Ta7+! Rxa7 [2...Axa7 3.Rg3+ Rb8 4.Rf3+ Ra8 5.Rf4+ Rb8 6.Re4+ Ra8 7.Re5+ Rb8 8.Rd5+ Ra8 9.Rd6+ Rb8 10.Rc6+ Ra8 11.Rc7+ Ab7 12.Axb7#] 3.Ag1+ Ra8 4.Rf2+ Ra7 5.Rf3+ Ra8 6.Re3+ Ra7 7.Re4+ Ra8 8.Rd4+ Ra7 9.Rd5+ Ra8 10.Rc5+ Ra7 11.Rc6+ Ra8 12.Rb6+ Ab7 13.Axb7#

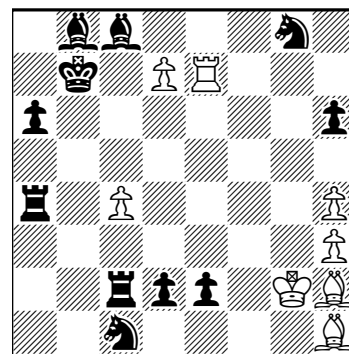
Y ahora una nueva maniobra de rey viene a mostrar las carencias de los programas con un mate corto (si nunca ha visto cómo es un reloj por dentro, aquí lo tiene) (12).

1.Rb1! Cd5 [1...Cc6 2.Ac5 seguido de mate en e7] todas las jugadas del negro, en su inevitable tictac, son forzadas 2.Rc1! Cb4 3.Rd1 Cd5 4.Re1 Cb4 5.Rf1 Cd5 6.Rg1 Cb4 7.Rh1 Cd5 8.Ac5 C~ 9.Axe7#. Y todo ha sido un preciso y precioso mecanismo de relojería. Una solución inimaginable.

Desgraciadamente para los programas, todos caen en el error de anunciar mate en 13 cuando su común amaurosis escaquística les impide ver que en realidad la solución está más cercana (después de años de luchar contra el efecto horizonte, ahora resulta que el problema es inmediato). Todo esto se debe a lamentables errores de programación de la poda de variantes tras la jugada inicial, y sería interesante que algún lector tuviera contacto con los programadores para hacérselo saber.

Lo que sigue (13) es el archifamoso estudio al alimón de David Gurgenzidze y Leopold Mitrofanov, un clásico de las maniobras ocultas de rey.

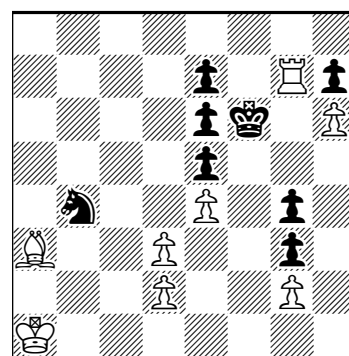
(11) G. Gribin
?, 1968



(8+11)

#13

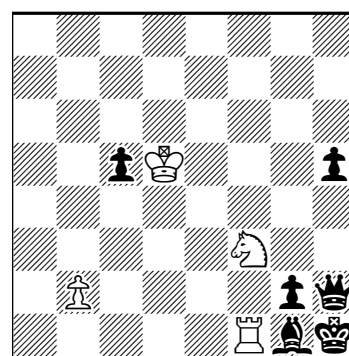
(12) Theodor Siers
Die Schwalbe, 1935



(8+8)

#9

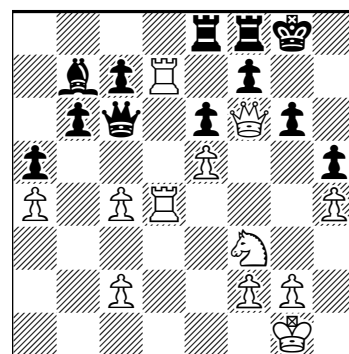
(13) David Gurgenzidze
Leopold A. Mitrofanov
Molodoj Leninetz, 1981
1^{er} premio



(4+6)

+

(14) Short,N - Timman,J
Tilburg (4), 1991



1.Tb1!! [1.Te1? c4 2.Re4 h4 3.Tc1 h3 4.Te1 c3=] 1...c4 2.Rc6!! h4 3.Rb7!! h3 4.Ra8!! c3 5.bxc3 Db8+ 6.Txb8 h2 [6...Ah2~ 7.Th8 g1D 8.Cxg1 Axc1 9.Txh3+ ganando] 7.Th8 Af2 8.Txh2# con Mate árabe.

Actualmente, muchos morlacos entienden cómo jugar esta posición tan dura de roer, pero el gran Stockfish y la última hornada de superprogramas no dan la talla.

Para terminar esta primera parte, solo queda ilustrar la importancia de usar el rey como pieza de ataque, no solamente en los finales sino también en el medio juego. Acudo, como no podía ser de otra manera, al ejemplo por antonomasia (14).

1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.d4 d6 4.Cf3 g6 5.Ac4 Cb6 6.Ab3 Ag7 7.De2 Cc6 8.0-0 0-0 9.h3 a5 10.a4 dxe5 11.dxe5 Cd4 12.Cxd4 Dxd4 13.Te1 e6 14.Cd2 Cd5 15.Cf3 Dc5 16.De4 Db4 17.Ac4 Cb6 18.b3 Cxc4 19.bxc4 Te8 20.Td1 Dc5 21.Dh4 b6 22.Ae3 Dc6 23.Ah6 Ah8 24.Td8 Ab7 25.Tad1 Ag7 26.T8d7 Tf8 27.Axc7 Rxc7 28.T1d4 Tae8 29.Df6+ Rg8 30.h4 h5

Hemos llegado a una fascinante posición de problema y los programas de ordenador, los supuestos dioses de la táctica, dicen... ¡que no saben jugarla!, que la táctica del humano fue superior y casi 20 años después de la partida se encuentran atascados sin que su supuesta IA pueda dar ese paso adelante que tantos esperamos.

31.Rh2! Tc8 32.Rg3! Tce8 33.Rf4! Ac8 34.Rg5! 1-0

La maniobra implica solo 4 jugadas de ataque con el rey, no es una cuestión de profundidad de cálculo, pero sí es una cuestión de comprensión, de verdadero entendimiento. Sucede que, si damos una ayudita realizando la primera jugada ganadora, los programas recomiendan que como segunda jugada retrocedamos a g1. Es patético, pero hasta ahora no ha sido resuelta esta dificultad.

Normalmente, los programas de Ajedrez nos ayudan en la confección de nuestras composiciones; hoy les devolvemos el favor, en cierta manera, poniendo de manifiesto con problemas y posiciones de partida viva entre humanos, que ellos, semidioses, también se equivocan o no comprenden, y pueden ser corregidos.

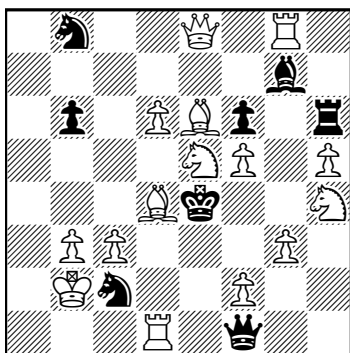
Agradezco la buena ayuda proporcionada por Miguel Uris y Pedro Cañizares para la confección de este artículo.

Problema selecto

Imanol Zurutuza

(1) Bruno Sommer

T.T. *Neue Leipziger Zeitung*,
1926-27 - 1^{er} premio



(15+8)

#2

El aficionado que se enfrenta a este problema (1) siente que se halla ante una obra de arte, como el visitante que observa el majestuoso rosetón de una catedral medieval. Invito al lector que aún no lo haya hecho a que lo resuelva antes de continuar con la lectura.

La semibatería blanca formada por la dama blanca de e8 y el alfil y el caballo blancos de la misma columna evidencia que una de esas dos piezas menores debe ser retirada por la clave, para habilitar la batería. Si se intenta retirar el Ae6, el Ce5 es capturado por el peón f6, y la batería queda anulada al instante. Por tanto, se trata de retirar primero el caballo, amenazando mate con la batería de dama y alfil resultante. Pero ¿cuál de la ocho retiradas posibles del caballo será la clave? Ya se configura el tema del Rosetón de caballo blanco. Hay que analizar las ocho opciones disponibles.

Si se intenta 1.Cd7? (2.Ac4,Af7#), las negras cuentan con la refutación 1...Cc6!, al interferir el caballo blanco con la acción de la dama blanca sobre esa casilla y, por tanto, impedir la captura 2.Dxc6?!, que sobreviene a esa defensa en otras fases del juego.

Otro ensayo, 1.Cc6? (2.Ac4,Af7#). Ahora las negras cuentan con la refutación 1...Cd7!, al interferir el caballo blanco con la acción de la dama desde a8, que en otras fases lleva al mate (2.Da8??).

Tercer intento, 1.Cc4? (2.Af7#). En esta ocasión, no existe la doble amenaza de los anteriores ensayos, precisamente por la ocupación de la casilla c4 por la clave. Las negras cuentan, por ello, con la refutación 1...Dxd1!, al obstruir el caballo blanco la casilla que precisaría el alfil para poder cubrir la fuga por la casilla d3 que la refutación ha concedido al rey negro (2.Ac4??).

Si se prueba 1.Cd3?, nuevamente con doble amenaza (2.Ac4,Af7#), las negras cuentan con la refutación 1...Cxd4!, al interferir el caballo blanco con la acción de la Td1 (2.Txd4??).

En el quinto ensayo, 1.Cef3? (2.Ac4,Af7#), las negras cuentan con la refutación 1...Db5!, al interferir el caballo blanco con la acción del peón f2, lo que impide 2.f3??

En el sexto y séptimo ensayos, 1.Cg4? (2.Ac4,Af7#) y 1.Ceg6? (2.Ac4,Af7#), las negras cuentan con la defensa 1...Af8!, al interferir el caballo con la acción de la torre blanca g8, lo que impide el mate en la casilla g4 (2.Tg4??).

Cierra el círculo la jugada clave, que es la única que no provoca ninguna interferencia con sus propias piezas. 1.Cf7! [2.Ac4#] 1...Cc6 2.Dxc6#, 1...Cd7 2.Da8#, 1...Cxd4 2.Txd4#, 1...Db5 2.f3#, 1...Af8 2.Tg4#. Una maravilla de hace casi un siglo.

Celebrating 150th birth anniversary of Henri Rinck

Awani Kumar - Lucknow, India

Henri Rinck (1870-1952) was a French endgame composer. He is considered one of the founders of modern endgame composing. Let us celebrate the 150th birth anniversary of the renowned and prolific composer with interesting tours of knight on 10x15 (=150) board. Knight is a curious piece having a weird looking move which has not changed since inception of chess around 5th century in India. Tour of a knight is a fascinating puzzle over a millennium old – the oldest record dates back to 840 AD. Here, the challenge is to move a knight on an empty board in such a way that it covers all the cells in successive moves, without visiting any cell twice. There are zillions of knight's tour on 10x15 board and their exact number is unknown but tours having magic properties are rare, thus more fascinating. Figure 1 is a semi-magic tour of knight. A semi-magic knight tour has either all the rows or all the columns, but not both, add up to magic constant. A magic knight tour has all the rows and all the columns add up to magic constant. Readers can check that the successive numbers from the start cell (1) to the end cell (150) are at knight's move and the sum of all the columns is 755. So it is a semi-magic tour of knight. Since it is a tour on 'even by odd' size board, so there are unequal number of light and dark squares along the rows. Therefore, the rows will be alternately even and odd. Magic tour of knight is possible only on boards with even sides – the smallest square board that can have magic tour is 8x8. An international team using powerful computers enumerated all the 140 magic tours on 8x8 board in 2003.

117	106	37	46	115	108	49	60	51	92	95	68	71	82	85
38	45	116	107	36	47	52	91	94	59	54	83	86	67	70
105	118	35	44	109	114	61	50	53	96	93	72	69	84	81
34	39	104	113	48	43	90	101	98	55	58	87	78	75	66
119	112	41	32	103	110	99	62	57	88	97	64	73	80	77
40	33	120	111	42	31	102	89	100	63	56	79	76	65	74
1	146	3	30	121	10	125	26	139	12	127	22	133	16	131
4	149	6	143	8	27	140	11	126	25	138	15	130	19	134
147	2	145	122	29	142	9	124	13	128	23	136	21	132	17
150	5	148	7	144	123	28	141	24	137	14	129	18	135	20
755	755	755	755	755	755	755	755	755	755	755	755	755	755	755

Figure 1. Semi-magic tour of knight on 10x15 board.

Eagle eyed readers must have spotted that it is an open tour of knight. That is, the squares 1 and 150 are not connected by knight’s move. It is more challenging to compose reentrant (or closed) magic knight tours and readers are encouraged to compose such tours.

6	11	108	21	90	105	146	87	92	103
109	20	7	12	107	88	91	104	147	86
8	5	10	89	22	3	106	145	102	93
19	110	13	4	137	144	133	148	85	122
14	9	112	23	132	149	2	121	94	101
111	18	15	138	1	136	143	134	123	84
16	113	24	131	150	139	120	125	100	95
115	72	17	140	119	130	135	142	83	124
74	25	114	117	128	141	126	81	96	99
71	116	73	76	65	118	129	98	63	82
26	75	36	69	78	127	64	47	80	97
37	70	77	66	49	68	79	62	43	58
30	27	32	35	52	55	48	59	46	61
33	38	29	50	67	40	53	44	57	42
28	31	34	39	54	51	56	41	60	45

Figure 2. Figured tour of knight with successive square numbers at knight path.

Although ‘Tour of knight’ is over a millennium year old puzzle but ‘Figured Tour’ of knight is a recent, albeit less explored, field of research. The term was coined in 1940’s by T. R. Dawson (1989-1951), a British author, columnist and ‘father of Fairy Chess’. The name figured tour is appropriate for any numbered tour in which certain arithmetically-related numbers are arranged in a geometrical pattern. For example, Figure 2 is a ‘figured tour’ of knight on 10x15 board. Here all the successive square numbers 1, 4, 9 ...144 are also at knight path and when joined form the shape of heart – the universal symbol of love. We love, admire and adore you Henri!

Rinck was a chemical engineer. He moved to Badalona, Spain in 1900 and his interest in chess compositions started and flared up there. He coined the term ‘Domination’ in chess studies. He was one of the most prolific studies composers having published 1670 studies, of which 58 won the first prize. For the prolificacy, the elegance of the compositions, the completeness and the correctness of the analysis, he was called

"the Victor Hugo of chess". André Chéron, the famous composer and three times chess champion of France, considered him as the greatest study composer of all time.

The article is dedicated to Henri Rinck. Physically he may not be with us but will always remain in our heart. The author wishes to celebrate bicentenary of his birth in 2070. Amen.

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 nº 32, de octubre de 2020. 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.

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, con enlaces a los correspondientes anuncios y veredictos, todos ellos publicados en las páginas del boletín.

Restricciones compositivas

Luis Gómez

Cuando un autor trabaja sobre una composición, no solo ha de enfrentarse a las adversidades propias que un problema puede ofrecer: eliminación de dobles soluciones o de duales, realización de un tema o fusión de varios que no termina de salir, clave que no termina de gustar, etc. Son asuntos que, tarde o temprano, con la pericia y paciencia del compositor, se terminan arreglando en la mayoría de casos. Ahora bien, el quid de la cuestión es: ¿ese arreglo conseguido, de verdad se ajusta efectivamente a unas reglas? Reglas que en ocasiones están escritas en piedra y son inamovibles, y en otras son más laxas, y dependen del gusto de la mayoría de compositores y solucionistas. Varias de estas reglas las veremos a continuación en forma de restricciones, y con ello el lector sabrá a lo que me refiero.

Estos artículos están destinados a quienes se inician en la actividad compositiva y, más concretamente, en los problemas de mate en dos, y creo que les serán muy útiles, a modo de ejemplo, las vicisitudes que he sufrido con el siguiente problema.

Partiendo de la idea de realizar el tema Servais, inicialmente alcancé la posición del diagrama 1.

En este problema tenemos el tema Feldmann 2, seguido por un par de cambios de mates en la jugada correctora del caballo b5.

La solución sería:

*1...C~ 2.Dxd5#

1.De3? bloqueo, 1...C~ 2.d4#, 1...Cd4 2.Df4#, 1...d4!

1.Dxb4! bloqueo,

1...C~ 2.Dc3#, 1...Cd4 2.Db8#, 1...e3 2.Df4#, 1...d4 2.Dc5#

El problema podría haber terminado aquí. Un diagrama correcto, con un tema también correcto, pero los cambios de mates entre el juego aparente, el ensayo y la clave me dio la pista para intentar continuar en la búsqueda de la realización del tema Zagoruiko, pues solo me faltaba un mate más en el juego aparente o ver si se conseguía a través de un nuevo ensayo. Aquí es donde empezamos con las restricciones.

Ahora, en el diagrama 2, tenemos un Zagoruiko asociado a la corrección negra.

1.Dc2? bloqueo, 1...C~ 2.Db2#, 1...Cd4 2.Dc7#, 1...Cc3!

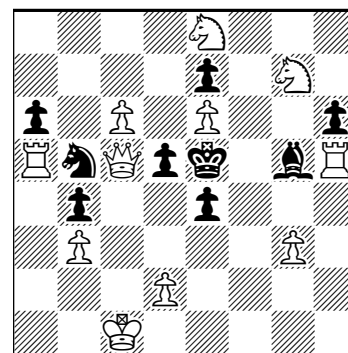
1.De3? bloqueo, 1...C~ 2.d4#, 1...Cd4 2.Df4#, 1...d4!

1.Dxb4! bloqueo, 1...C~ 2.Dc3#, 1...Cd4 2.Db8#

Pero, como vemos, hay tres caballos blancos, violando el principio de que no se deben poner piezas promocionadas en el planteo. Tal principio no es de obligado cumplimiento, pero solo la calidad del problema o la dificultad del tema a tratar puede justificar saltárselo. Por ejemplo, pienso que un tema Djurasevic —que solo se ha conseguido en forma de gemelos— sí permitiría esta licencia, si se resolviera en un solo diagrama. He dicho “la calidad del problema y la dificultad del tema”. La dificultad del tema es algo bastante objetivo; la calidad del problema, una cuestión más subjetiva. Por ello podemos encontrar excelentes obras premiadas con piezas promocionadas, aunque no creo que este fuese el caso.

Me fue imposible arreglar la posición. Lo único que conseguí fue suplir uno de los caballos por dos alfiles, pero esas piezas quedaban ociosas en el juego real y solo contribuían en los ensayos —otra restricción más—, por lo que deseché el planteamiento.

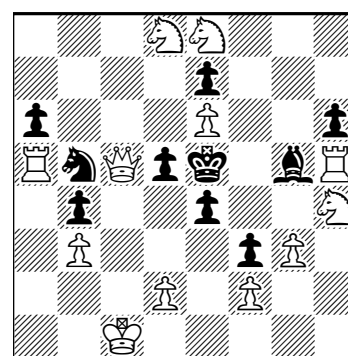
(1) Luis Gómez
primer bosquejo



(11+9)

#2

(2) Luis Gómez
segundo bosquejo

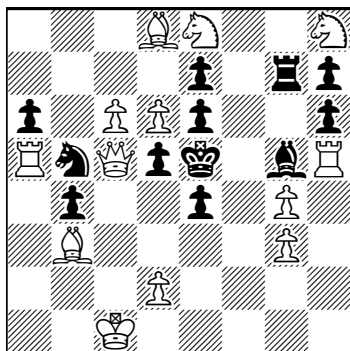


(12+10)

#2

No conforme con la posición del segundo diagrama, y no queriendo resignarme a la posición del primero, seguí investigando, con la esperanza de obtener algún resultado positivo con la misma matriz. Finalmente logré algo (diagrama 3).

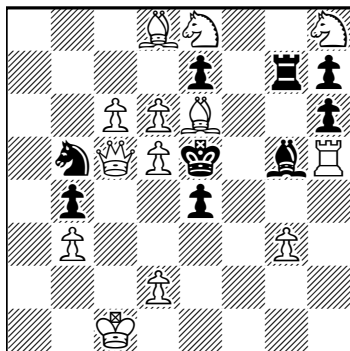
(3) Luis Gómez
tercer bosquejo



(13+12)

#2

(4) Luis Gómez
Problemas, 2021 (nº 932)



(13+9)

#2

1.Ab6? bloqueo, 1...C~ 2.Dd4#, 1...e3 2.Dxe3#, 1...exd6!

1.Dxb4? bloqueo, 1...C~ 2.Dc3#, 1...Cd4!

1.d7? bloqueo, 1...C~4 2.Ac7#, 1...Cd6!

1.De3! bloqueo, 1...C~ 2.d4#, 1...Cd4 2.Df4#, 1...exd6 2.Af6#

Cuatro mates cambiados a la jugada correctora, con dos refutaciones de caballo, también muy vistosas, y sin mate preparado en el *set play* por parte del caballo negro, originando así el tema Bernard. Dicho tema se fundamenta en que no hay mate preparado para una jugada determinada en el *set play*. En un ensayo se prepara un mate X para dicha jugada, pero es refutado por otra jugada de la misma pieza, debido a una debilidad creada por el blanco. En el juego real se permite un cambio de mate a esa misma defensa del negro. Como vemos, en la solución el tema aparece doblado, con los ensayos 1.Dxb4? y 1.d7?

Además, la nueva clave es más agradable que la captura 1.Dxb4. Pero el regocijo fue corto, ya que el diagrama presenta dos restricciones importantes: una, que la torre de a5 queda ociosa tras la nueva clave y solo funciona para evitar el avance de a6 —si quitamos la torre de a5 y el peón a6, vemos que no cambia el juego real—, y, la segunda y más importante, que la posición del diagrama es ilegal —tenemos trece piezas blancas y hay cuatro capturas hechas por parte del negro—. Eliminar la torre de a5 y el peón de a6 legalizaría la posición, pero con ello se perdería el ensayo 1.Dxb4? y, en consecuencia, la variedad.

Arreglar la ilegalidad manteniendo las cuatro fases no fue nada evidente, pero al final se consiguió el arreglo deseado (diagrama 4).

Con la solución completa:

*1...C~! 2.?

1.Ab6? bloqueo, 1...C~ 2.D(x)d4#, 1...T~ 2.Cf7#, 1...e3 2.Dxe3#, 1...exd6!

1.Dxb4? bloqueo, 1...C~ (Cd6) 2.Dc3#, 1...T~ 2.Cxf7#, 1...e3 2.Df4#, 1...exd6 2.Af6#, 1...Cd4!

1.d7? bloqueo, 1...C~ (Cd4) 2.Ac7#, 1...T~ 2.Cf7#, 1...e3 2.Dxe3#, 1...Cd6!

1.De3! bloqueo, 1...C~ (Cd6) 2.d4#, 1...Cd4 2.Df4#, 1...T~ 2.Cf7#, 1...exd6 2.Af6#

Por fin, se presentan todos los elementos deseados, sin invadir las restricciones que marca el canon del gusto general y las propias restricciones que cualquier autor se pueda imponer, al menos en mi caso particular. De esta forma, tenemos una mejora en la clave, al no ser de captura y con desclavada anticipatoria. No hay piezas ociosas, esto es, piezas que no tengan función alguna en el desarrollo del juego real, y no se presentan duales ni piezas promocionadas en el planteo. Todo ello son cualidades que realzan el acabado del problema y, por supuesto, algo que ha de cumplir toda composición: que la posición sea legal. También hemos podido ver un curioso caso de cómo con ligeros cambios hemos obtenido temas diferentes: cambios de mates, corrección negra, Feldmann 2, Zagoruiko, y, finalmente, el tema Bernard.

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.

Opciones de restauración (15): promoción

Miguel Uris

Con mucha frecuencia, los problemas que presentan alguna clase de demolición son reparados con la simple adición de un peón, de uno u otro color. Seguramente, este tipo de recurso debe de ser el más numeroso y usado. Se trata de una inclusión que apenas desmejora la economía de la obra y que puede ejercer diferentes funciones, dentro de su misión reparadora. Ese peón adicionado puede cerrar una línea, o hacer una guardia directa sobre alguna casilla o bien sobre una línea, u obstruir a su propio rey, o evitar un molesto jaque, etc. Cualquiera de esas funciones puede ser suficiente para reparar un problema con algún tipo de contratiempo.

Todos esos motivos reparadores son los que normalmente veremos en las restauraciones que se fundamentan en el uso de un peón. Pero no son los únicos. Existen otras posibilidades con un peón que, aunque serán necesarias en menos ocasiones, también nos pueden resultar muy útiles cuando nos enfrentemos a resolver las complicaciones que se nos pueden presentar tanto en una restauración como en una composición propia.

Una de estas posibilidades es la promoción. La transformación del peón en una pieza abre un abanico de diferentes usos. Uno de ellos, por ejemplo, puede ser evitar una doble solución, ejerciendo una guardia directa sobre la casilla en la que se amenaza el mate.

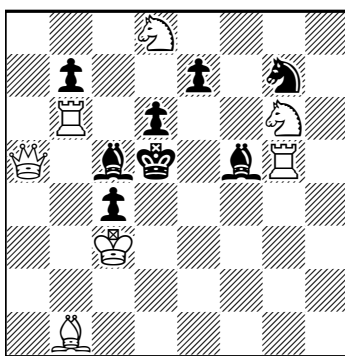
El problema del diagrama **15**, además de la pretendida clave 1.Tb2! para 2.Td2#, presenta también la doble solución 1.Db5!?, con el mate imparable 2.Dxc4#. No se puede añadir un PNa6 para cubrir b5, pues la DB precisa poder acceder a a8, para poder contrarrestar la defensa 1...b4, que desclava indirectamente el ANc5. Por lo que, para eliminar la solución no deseada, se debe tirar mano del recurso de habilitar un movimiento negro que pueda defender c4 y así refutar el intento.

No obstante, cualquier pieza negra que añadamos para tal fin también va a ser capaz de neutralizar la pretendida amenaza 2.Td2#, o incluso de jaquear al rey blanco. La solución la tenemos en añadir un PN en la segunda fila, listo para promocionar. Para promocionar y defender c4, vemos que ese PN debería estar situado en f2. Pero, claro, esa posible promoción en f1, también será efectiva para detener 2.Td2#. Es necesario, pues, defender c4 desde una diagonal por el lado izquierdo. Para ello, nos falta una columna.

Afortunadamente, por la derecha, tenemos una columna de sobra. Así que solo hay que correr toda la posición una columna hacia la derecha, añadir un PNa2 y un PBa5, para evitar una nueva solución no deseada, tras 1.Da5 (**15a**).

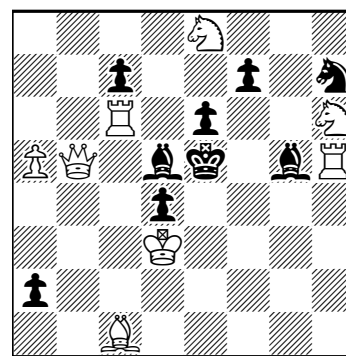
Un caso de restauración similar lo podemos ver a partir del problema del diagrama **15b**. A la pretendida clave, 1.Dg1!, amenazando 2.Dd4#, se le suma, la no deseada, 1.Txe8!?, con la amenaza 2.Dxf7#. El problema se restaura añadiendo un PNe2. También resulta procedente incluir otro PNa5, con el fin de eliminar unos feos duales, tras la defensa 1...Ae3 (**15c**).

(15) Cyril H. Kipping
The Problemist, 1959



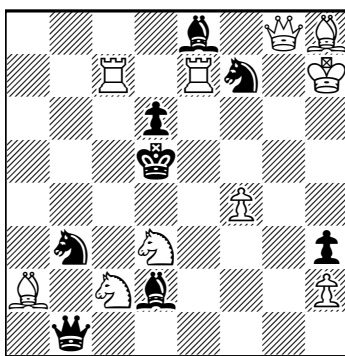
(7+8) #2

(15a) Miguel Uris
Corrección



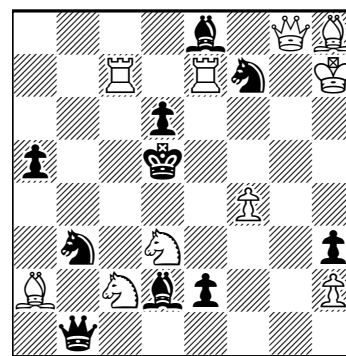
(8+9) #2

(15b) BJ da Costa Andrade
The Problemist, 1943



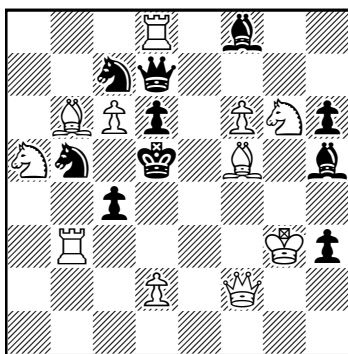
(10+8) #2

(15c) J.A. Coello - M. Uris
Corrección



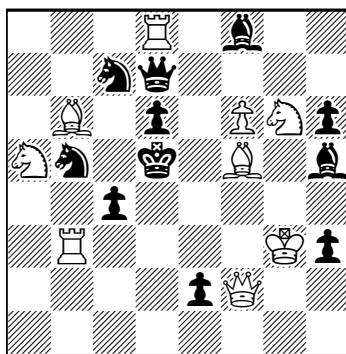
(10+10) #2

(15d) John Edward Driver
The Problemist, 1955



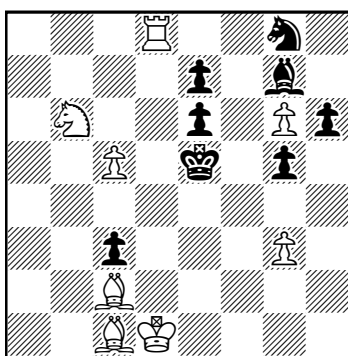
(11+10) #2

(15e) J.A. Coello – M. Uris
Corrección



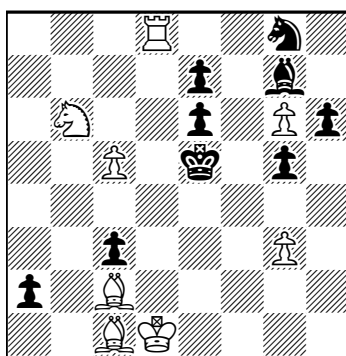
(9+11) #2

(15f) E. Monti
Il Problema, 1932



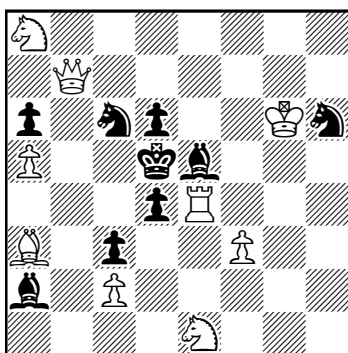
(8+8) #2

(15g) José Antonio Coello
Corrección



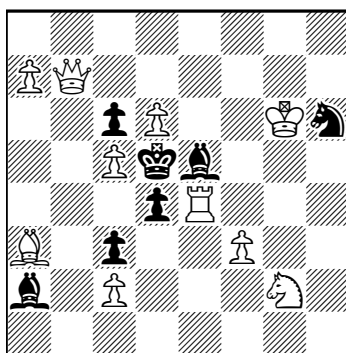
(8+9) #2

(15h) Cornelis Slagmolen
Probleemblad, 1979



(9+9) #2

(15i) Miguel Uris
Corrección



(10+7) #2

El problema del diagrama 15d pretende 1.Te3!, para 2.Cf4#, pero al autor se le pasó por alto 1.Df4!?, con la doble amenaza 2.De4# y 2.Dxc4#, que está sin refutar. En esta ocasión, para procurar una refutación a esta solución no deseada, el motivo defensivo de la promoción no será una guardia, sino un jaque al rey blanco. Se añade un PNe2, el cual deja anclada a la DB en f2, para evitar el jaque tras la promoción de dama o alfil en e1. Tras la adición de este PNe2, ya no es necesario el PBd2, que solo estaba para evitar los desplazamientos de la DB por la segunda fila. El PBc6 también se elimina, ya que es innecesario (15e).

Con el mismo motivo de un jaque al RB es usada la promoción de un PN para eliminar una solución intrusa en el problema 15f. Además de 1.Td2!, también funciona 1.Ae3!? con la amenaza 2.Ad4#. El arreglo se muestra en diagrama 15g.

Otro uso de la promoción es el de sustituir una pieza blanca por un PB en séptima. Es decir, quitaremos dicha pieza y reaparecerá tras la clave.

En la posición del diagrama 15h, la intención es provocar un bloqueo después de 1.Cg2. De entrada, se observa que el planteo contiene una fuga en e6, sin mate previsto. También, en la solución, existe el dual 1...Rc4 2.Dxc6# o 2.Ce3#. Y, además, resulta que el problema dispone de otras tres soluciones: 1.Cd3!?, 1.Cb6!#+ y 1.Cc7!#+.

Eliminar 1.Cd3 es sencillo. Basta con variar la posición del CBe1 a h4. Pero las otras dos soluciones no deseadas, que emanan de los jaques, resultan más complicadas de quitar. Esto es así porque dichos jaques serán mates necesarios en el juego real.

Procediendo a aplicar el recurso comentado, se sitúa ya el CBe1 en g2. Con esto, entre otras cosas, también se evita que la fuga del planteo no tenga un mate previsto. Seguidamente, el CBa8 se retira del tablero. En su sustitución, añadimos un PBa7. Se quita el material innecesario (PBa5, PNa6). Se cambia, por economía, el CNC6 por un PN. Y, por último, se incluyen peones blancos en c5 y d6, para corregir el dual. Ahora la clave será 1.a8=C!, bloqueo (15i).

Otro interesante ejemplo, con este sistema de reparación, se puede ver en la restauración del problema que se muestra en el diagrama 15j. En el mismo, la intención del autor es 1.Dg1!, creando la doble amenaza 2.Cxh5# y 2.Df2#. Pero el problema presenta otras dos soluciones posibles, 1.Td3!#+ y 1.Dh1!?, con otra amenaza doble.

Dado que la clave pretendida es en g1, y que la pieza que vamos a retirar va a ser la DBa1, es preciso voltear la posición, para que la casilla de la clave sea g8 y así un PB pueda promocionar (15k).

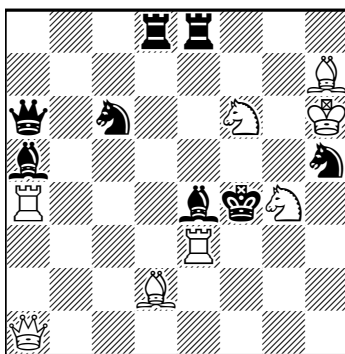
En el diagrama 15l, se consigue un bloqueo con 1.Rxd7!, pero la agresiva 1.Dxf2!?, con la triple amenaza 2.Cd6#, 2.Cg3# y 2.Axd3#, carece de refutación y arruina el problema. Intercambiando las funciones de la DBg2 y el ABc2, se puede arreglar el contratiempo. Pero surge el inconveniente de que desde g2 la DB puede dar mate en g6 ante 1...Rxf5, cosa que un ABg2 no puede hacer. Esto se subsana preparando otro mate a dicha fuga del RN, gracias a la promoción de un PB. Para ello, es preciso correr la posición hacia la izquierda y con ello ganar una columna por la derecha (15m).

La solución pretendida para el problema del diagrama 15n debía ser 1.Cb5, con la amenaza 2.Cc7#. Pero resulta que las negras disponen de la refutación 1...c3!, que anticipa una fuga en d4, cuando el blanco ejecute la amenaza.

Resultaría ideal preparar un mate para 1...c3, ya que, además de restaurar, se ganaría una variante. La posibilidad está con el ABf5 en c2, de modo que, a 1...c3, se continuara con 2.Ab3#. Dado que ese ABf5 debía custodiar e6, para los mates 2.Td7# y 2.Ae6#, se debe añadir un PBf5 y otro PBg7, a tiro de promoción (15o).

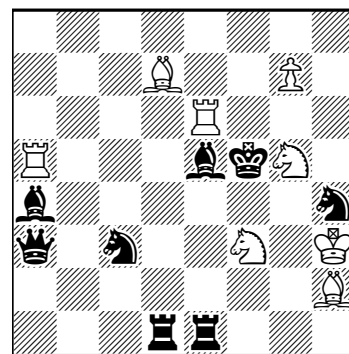
En 15p, además de 1.Cd5!, está 1.Cc4!?, como solución no deseada. También, en el planteo, existe una fuga en d4, sin una respuesta prevista. El problema presenta un exceso de material que, tras los ajustes de su restauración, podrá ser eliminado. Una vez neutralizada la indeseada solución, 1.Cc4!?, nos aparece una nueva solución con 1.Cf5!?, la cual, de nuevo, podremos refutar con una promoción, añadiendo un PNg2 (15q).

(15j) Heinz Lies
Il Problema, 1933



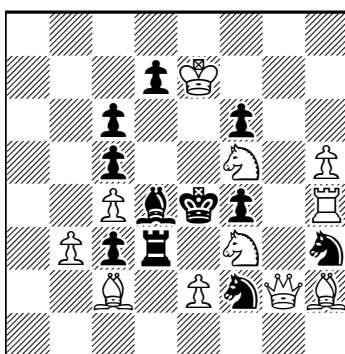
(8+8) #2

(15k) Luis Zaragoza
Corrección



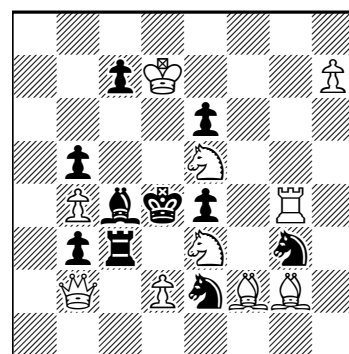
(8+8) #2

(15l) Michael Lipton
The Problemist, 1950



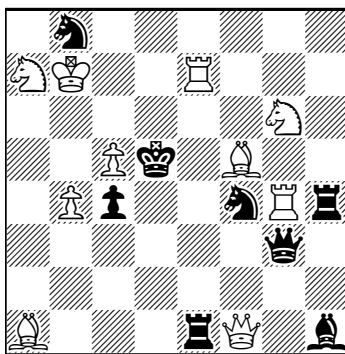
(11+11) #2

(15m) M. Uris - L. Zaragoza
Corrección



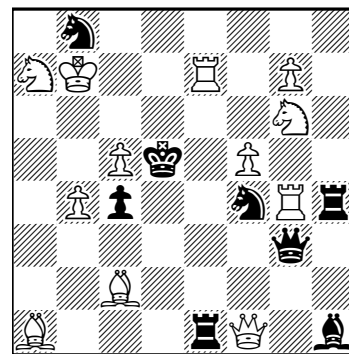
(10+10) #2

(15n) Itzhak Neumann
The Problemist, 1937



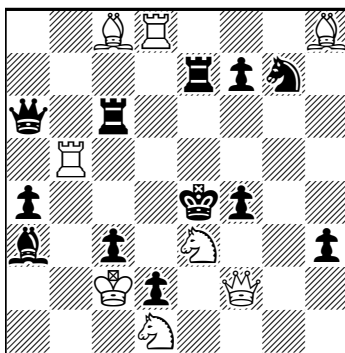
(10+8) #2

(15o) J.A. Coello - M. Uris
Corrección



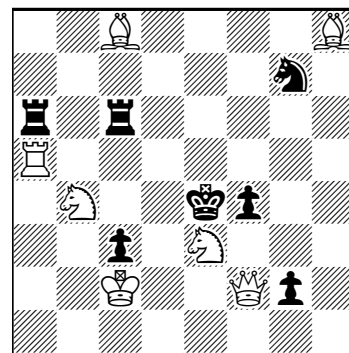
(12+8) #2

(15p) G. Popov
Il Due Mosse, 1958



(8+12) #2

(15q) Miguel Uris
Corrección



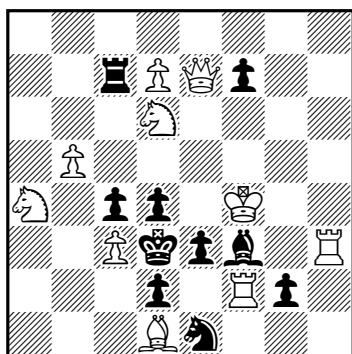
(7+7) #2

Recompensas

Imanol Zurutuza

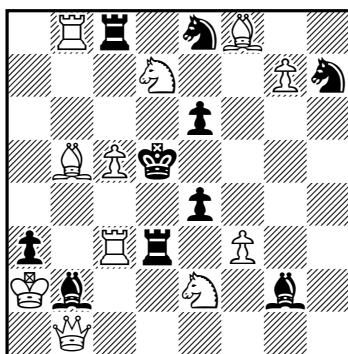
Recientemente he tenido la ocasión de juzgar el concurso *ChessStar 2020* (#2), en el que ha sido importante la participación de nuestros compositores, con trabajos de muy buena calidad, motivo por el cual le dedico esta sección de forma monográfica, trasladando los comentarios del veredicto.

(1) Luis Gómez Palazón
ChessStar, 2020
1^{er} premio



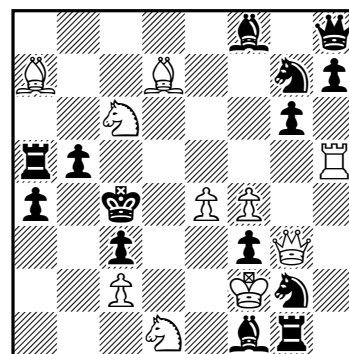
(10+10) #2

(2) Miguel Uris
ChessStar, 2020
6^o premio



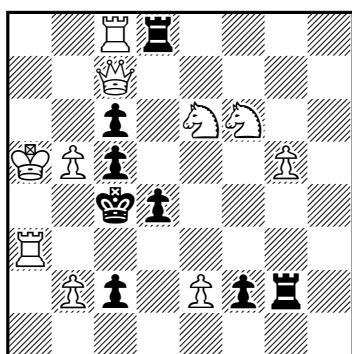
(11+10) #2

(3) Miguel Uris
ChessStar, 2020
2^a mención de honor



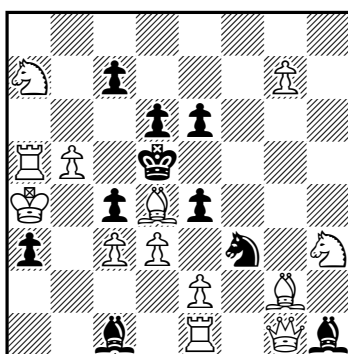
(10+14) #2

(4) Miguel Uris
ChessStar, 2020
4^a mención de honor



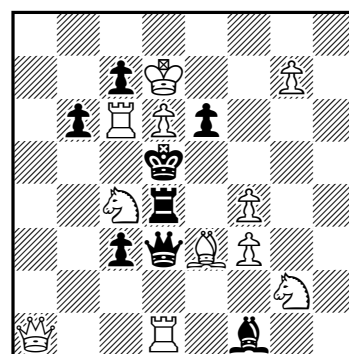
(10+8) #2

(5) José A. Garzón
ChessStar, 2020
5^a mención de honor



(13+10) #2

(6) Luis Gómez Palazón
ChessStar, 2020
6^a mención de honor



(11+8) #2

(1) Luis Gómez Palazón, *ChessStar, 2020*, 1^{er} premio, #2: 1.De5? [2.Dxd4#] 1...Axd1 a 2.De4# A, Df5# C, 1...dxc3 b 2.Dxe3# B, Dxc3# D, 1...Cc2!; 1.Cxf7? [2.Ce5#] 1...Axd1 a 2.De4# A, 1...dxc3 b 2.Dxe3# B, 1...Tc5!; 1.Df6? [2.Dxd4#] 1...Axd1 a 2.Df5# C, 1...dxc3 b 2.Dxc3# D, 1...Cc2!; 1.Ce4! [2.Cb2#] 1...Axd1 a 2.Txd2# E, 1...dxc3 b 2.Dd6# F, 1...Axe4 2.Dxe4#.

Tema Zagoruiko¹ (3x2) —entre los ensayos segundo y tercero y el juego real— combinado con el Elleman-Makihovi², en dos defensas —entre los tres ensayos—. Un problema de muy bella factura. [¹Zagoruiko: Al menos tres fases con cambios de mates sobre al menos dos defensas. Zagoruiko 3x2: 1.? (~) 1...a 2.A#, 1...b 2.B#, 1...!; 1.? (~) 1...a 2.C#, 1...b 2.D#, 1...!; 1.! (~) 1...a 2.E#, 1...b 2.F#. ²Elleman-Makihovi: En el juego aparente (o en un ensayo) a una jugada negra siguen dos mates diferentes (dual), que en otras dos fases —en dos ensayos o en un ensayo y en el juego real—, a la misma defensa, se separan. *1...a 2.A,B#; 1? 1...a 2.A#; 1.! 1...a 2.B#.]

(2) Miguel Uris, *ChessStar, 2020*, 6^o premio, #2: 1.Dc2? [2.Db3# D] 1...Txc5 2.Txc5# E, 1...exf3 2.Dxd3#, 1...Txc3 2.Dxe4#, 1...Td4 2.Cf4#, 1...Cd6!; 1.c6? [2.Tc5# E] 1...Axc3 2.Db3# D, 1...Txc3 2.Dxe4#, 1...Txc6 2.Axc6#, 1...e5 2.g8=D#, 1...exf3 2.Dxd3#, 1...Cxf8!; 1.Tc4? [2.Cf4# A] 1...Ae5 2.Cb6# B, 1...Txf3 2.Dxe4#, 1...e5 2.g8=D#, 1...Ac1!; 1.f4? [2.Cb6# B] 1...Tc6 2.Ac4# C, 1...e3 2.Dxd3#, 1...e5 2.g8=D#, 1...Txb8!; 1.Tb6! [2.Ac4# C] 1...Td4 2.Cf4# A, 1...Axc3 2.Db3# D, 1...Txc5 2.Txc5# E, 1...Cd6 2.Txd6#, 1...Txc3 2.Dxe4#, 1...exf3 2.Dxd3#.

Tema Pseudo-Le Grand¹ —entre el primer y segundo ensayos— y el Pseudo-Le Grand cíclico² —entre los ensayos tercero y cuarto y el juego real—. Una buena realización, algo deslucida por la débil clave de aproximación y las dos refutaciones por captura de pieza. [¹ Pseudo-Le Grand: Inversión de amenazas y mates en dos fases —ensayo y juego real—, a diferentes defensas: 1.? (2.A#) 1...a 2.B#, 1.x!; 1.! (2.B#) 1...b 2.A#. ² Pseudo-Le Grand cíclico: Inversión de amenazas y mates entre diversas fases, a diferentes defensas, de forma cíclica: 1.? (2.A#) 1...a 2.B#, 1.x!; 1.? (2.B#) 1...b 2.C#, 1.x!; 1.! (2.C#) 1...b 2.A#.]

(3) Miguel Uris, ChessStar, 2020, 2ª mención de honor, #2: 1.Dg5? [2.Dd5#] 1...b4 a 2.Cxa5#, 1...Ce3 b 2.Cxe3#, 1...Cf5 c 2.Ae6#, 1...Dg8!; 1.Dxf3! [2.Dxc3#] 1...b4 b 2.Cxa5#, 1...Ce3 c 2.Cxe3#, 1...Cf5 a 2.Ae6#, 1...Ab4 2.Ce5#, 1...Ad3 2.Dxd3#, 1...Ac5+ 2.Txc5#, 1...C7~ 2.Axe6#.

Buena realización del tema Mlynka¹, con cambio de motivos defensivos entre las dos fases: a) guardia por apertura de línea, b) guardia directa de la casilla de mate, c) interferencia de la línea de la pieza que amenaza el mate. [¹ Mlynka: Cambio cíclico de motivos defensivos en al menos dos fases, sin cambio de mates.]

(4) Miguel Uris, ChessStar, 2020, 4ª mención de honor, #2: 1.Df4? A [2.Tc3# B] 1...Tg3!; 1.Dxc6? C [2.Dxc5# D] 1...Txg5!; 1.Cxd4! [2.Ta4#] 1...Rxd4 2.Df4# A, 1...Txd4 2.Tc3# B, 1...cxd4 2.Dxc6# C, 1...cxb5 2.Dxc5# D.

Tema Tver¹, con clave ampliativa de triple sacrificio. [¹Tver: Las jugadas iniciales y amenazas de al menos dos ensayos del juego virtual reaparecen como mates en las variantes del juego real: 1.A? (2.B#) 1...!; 1.C? (2.D#) 1...!; 1.! (2.~) 1...a 2.A#, 1...b 2.B#, 1...c 2.C#, 1...d 2.D#.]

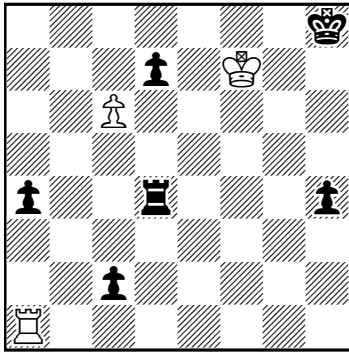
(5) José A. Garzón, ChessStar, 2020, 5ª mención de honor, #2: *1...C~ 2.dxe4#, 1...Cd2 2.Cf4#, 1...Cxd4 2.Dxd4#, 1...Cg5!; 1.Cc6? [2.Cb4,Ce7#] 1...cxd3!; 1.Txc1? [2.Cf4#] 1...exd3!; 1.Rb4! [2.dxc4#] 1...cxd3 2.c4#, 1...exd3 2.e4#, 1...c5+ 2.bxc6 a.p.#, 1...e5 2.g8=D#, 1...Ce5 2.dxe4#, 1...Cd2 2.Cf4#, 1...Cxd4 2.Dxd4#, 1...e3 2.Cf4#.

‘Esencias del peón’¹, tema que el autor dio a conocer en 2017. En este problema, consigue que las Blancas, a diferentes defensas de las Negras, den mate utilizando de manera alternativa cada uno de los cinco movimientos característicos de los peones. [¹Esencias del peón: El problema presenta las cinco jugadas distintas que puede realizar un peón: avance simple, avance doble, captura, captura al paso, promoción.]

(6) Luis Gómez Palazón, ChessStar, 2020, 6ª mención de honor, #2: 1.Rxc7? [2.Cxb6#] 1...e5 2.g8=D#, 1...Db1 2.Txd4#, 1...Txf4 2.Cxf4#, 1...Txc4! a, Dxc4! b; 1.Da8? [2.Txc7#] 1...Txc4 a 2.Tc5# A, 1...Dxc4! b; 1.dxc7? [2.Cxb6#] 1...Txc4 a 2.Td6# B, 1...Db1 2.Txd4#, 1...Txf4 2.Cxf4#, 1...Dxc4! b; 1.Db1? [2.Db5#] 1...Dxc4 b 2.De4# D, 1...Dxb1 2.Txd4#, 1...Txc4! a; 1.Da2! [2.Cxb6#] 1...Txc4 a 2.Dxc4# C, 1...Dxc4 b 2.Txd4# E, 1...Txf4 2.Cxf4#.

Este problema, que fue reproducido por su autor como ejemplo ilustrativo en el artículo “*Intercambio de funciones de piezas: clavada y mate*” —boletín *Problemas*, nº 32, pág. 994 (octubre de 2020)—, presenta un mecanismo aparentemente novedoso. El intercambio de funciones, en este caso, se da entre la dama y torre blancas, a la misma defensa, 1...Dxc4 —en una fase la torre clava y la dama da mate, y en la otra la dama clava y la torre da mate—. Esto ocurre entre el último de los ensayos y el juego real: en el ensayo, tras 1.Db1? [2.Db5#], a la defensa 1...Dxc4, es la dama blanca la que ejecuta el mate, 2.De4#, que es posible al haber quedado la torre negra clavada por la torre blanca, mientras que en el juego real, tras 1.Da2! [2.Cxb6#], a la misma defensa 1...Dxc4, es la torre blanca la que ejecuta el mate, 2.Txd4#, posible al haber quedado la dama negra clavada por la dama blanca. El problema presenta, además, un rico juego virtual —Kharkov 1¹, entre el primer ensayo y la solución, y Kharkov 2 (doble)², entre las cuatro últimas fases—. [¹Kharkov 1: Las dos refutaciones dualísticas de un ensayo aparecen como defensas en la solución: 1.? [2.#] 1...a!, 1...b!; 1.! [2.#] 1...a 2.#, 1...b 2.#; ²Kharkov 2 (doble): Dos jugadas negras son refutación en un ensayo y defensa en otras dos, con mates cambiados: 1.? [2.#] 1...b 2.C#, 1...a!; 1.? [2.#] 1...a 2.A#, 1...b!; 1.! [2.#] 1...a 2.B#, 1...b 2.D#.]

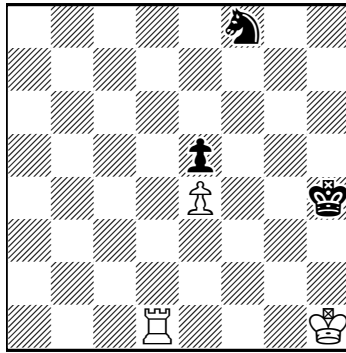
(1) Alexandre O. Gerbstman
64, 1939-40. 1^{er}-2^o premio e.a.



(3+6)

=

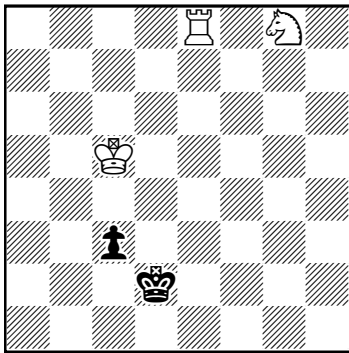
(2) Abram S. Gurvich
Shakhmaty v SSSR, 1958



(3+3)

+

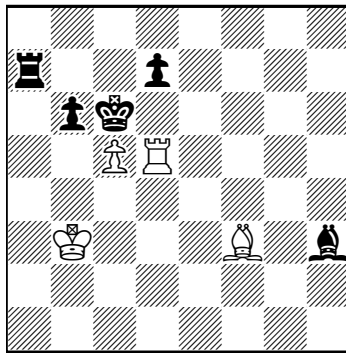
(3) David Gurgendize
Shakhmaty v SSSR, 1975
Premio especial



(3+2)

+

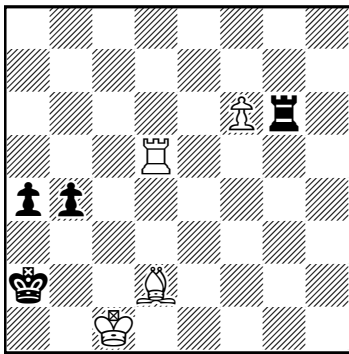
(4) Anatoly G. Kuznetsov
Boris A. Sakharov
Campeonato de la URSS,
1958 - 1^a plaza



(4+5)

+

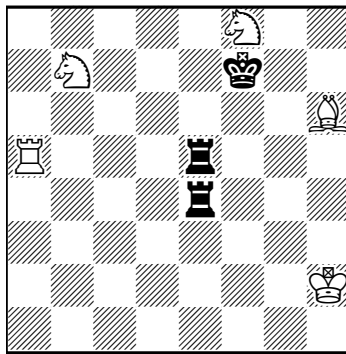
(5) Genrikh M. Kasparyan
Shakhmaty v SSSR, 1939
1^{er} premio



(4+4)

+

(6) David Gurgendize
Gia A. Nadareishvili
Jubileo V. Bron-70, 1981
1^{er}-2^o premio ex aequo



(5+3)

+

Selección de finales

Pedro Cañizares

(1) Alexandre O. Gerbstman, 64, 1939-40, 1^{er}-2^o premio ex aequo: 1.c7 Tf4+! [1...Tc4 2.Txa4!] 2.Rg6 Tc4 [2...Tf8 3.Tc1 a3 4.Txc2 Tc8 5.Tc4 Rg8 6.Tb4] 3.Txa4! Tg4+! 4.Txg4! [4.Rf7? Tg7+] 4...c1D 5.c8D+! [5.Rf7? Df1+ 6.Re7 (6.Rg6 Da6+)] 6...De2+] 5...Dxc8 6.Rf7 Dd8! [6...Dc2 7.Txh4+] 7.Tg6! Rh7 8.Th6+ Rxh6 =. Un maravilloso estudio, con un ahogado muy escondido.

(2) Abram S. Gurvich, *Shakhmaty v SSSR*, 1958: 1.Rg2! [1.Tf1? Ch7 2.Tf5 Cg5 3.Txe5 Rg4 4.Te8 Rf4 5.e5 Rf5 6.Rg2 Ce6; 1.Td6? Rg3] 1...Rg4 2.Td6! Ch7 [2...Rf4 3.Tf6+ Rxe4 4.Txf8] 3.Rf2! Rf4 4.Th6! Cg5 [4...Cf8 5.Tf6+] 5.Th4#. Una original figura de mate.

(3) David Gurgendize, *Shakhmaty v SSSR*, 1975, Premio especial: 1.Cf6 c2 2.Ce4+ Rd3! [2...Rc1 3.Cc3] 3.Cf2+ [3.Td8+? Rxe4 4.Td4+ Re3 5.Tc4 Rd2] 3...Rc3 [3...Rd2 4.Td8+ Re2 5.Cd3] 4.Te3+ Rd2 5.Td3+ Re2 6.Tc3 Rd2 7.Ce4+ Rd1 [7...Rc1 8.Tb3 Rd1 9.Cc3+ Rd2 10.Ca2] 8.Td3+ Re1 [8...Re2 9.Td2+] 9.Te3+ Rd1 10.Cc3+ [10.Cf2+? Rd2; 10.Td3+? Re1] 10...Rd2 11.Rd4! c1D 12.Te2#. Un pelea muy bonita de las piezas contra el peón pasado.

(4) Anatoly G. Kuznetsov, Boris A. Sakharov, Campeonato de la URSS, 1958 - 1^a plaza: 1.Td6+ Rb5 2.cxb6 Ae6+ 3.Txe6 Tb7 4.Te5+ d5 5.Axd5 Txb6 6.Ab7#. Un estudio grandioso; una combinacion sumamente oculta.

(5) Genrikh M. Kasparyan, *Shakhmaty v SSSR*, 1939, 1^{er} premio: 1.Ag5!

[1.Tf5? Tg1+ 2.Rc2 b3+ 3.Rc3 b2 4.f7 Tc1+ 5.Rd4 Tc8; 1.f7? Tf6 2.Td7 b3 3.Ac3 Tf1+ 4.Rd2 a3] 1...b3 [1...Tg8 2.Td2+! Rb3 3.f7 Tf8 4.Tf2 a3 5.Rb1] 2.Td2+ Ra1! 3.f7 [3.Ae3? b2+! 4.Txb2 Txf6 5.Ad4 Tf1+ 6.Rc2 a3! 7.Tb1+ Ra2 8.Txf1] 3...Txg5! [3...a3 4.Td1! Td6 5.f8D b2+ 6.Rc2+ Txd1 7.Dxa3#] 4.f8D Tg1+ 5.Td1 Tg2 [5...b2+ 6.Rc2+ Txd1 7.Da3#] 6.Da3+ Ta2 7.Td2! [7.Dc5? Th2! (7...b2+? 8.Rd2+ b1D+ 9.Re1) 8.Td2 Th1+ 9.Td1 Th2; 7.Dxa2+? Rxa2 8.Td2+ Ra1! 9.Tb2 a3 10.Txb3 a2] 7...Txa3 [7...b2+ 8.Dxb2+ Txb2 9.Txb2 a3 10.Tb1+! Ra2 11.Tb8 Ra1 12.Rc2 a2 13.Rb3 Rb1 14.Ra3+] 8.Tb2! Ta2 9.Tb1#. Uno de los mas fantásticos estudios de Kasparian.

(6) David Gurgendize, Gia A. Nadareishvili, Jubileo V. Bron-70, 1981, 1^{er}-2^o premio ex aequo: 1.Cd6+ Rg8 2.Ta8 Th4+ 3.Rg3 Txh6 4.Ce6+ Rh7 5.Ta7+ Rg6 6.Cf4+ Rg5 7.Tg7+ Rf6 8.Tf7+ Rg5 9.Tf5+ Txf5 10.Ce4# [6...Rf6 7.Tf7+ Rg5 8.Tf5+ Txf5 9.Ce4#]. Un final espectacular; te deja sin palabras para expresar tus sensaciones.

Borrones de escribano (21)

José Antonio Coello Alonso

Ya presentía que la restauración de las obras de la remesa 20 iba a ser muy complicada de comentar, puesto que eran muchas las posibilidades de arreglo de los distintos problemas, como se ha demostrado. Por no cansar al lector, no voy a exponer todas las posiciones recibidas en cada caso, sino solo las más interesantes o las que ofrezcan algún rasgo destacado. De nuevo han sido ocho los participantes, los mismos de la anterior remesa, que serán citados por sus iniciales, ya conocidas. Estas han sido sus intervenciones en esta última serie.

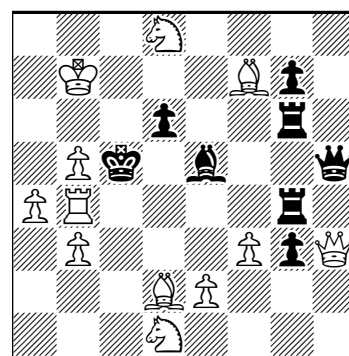
(141b) Con mucha habilidad y unos precisos cambios de piezas, IZ consigue ganancia económica, por la diferencia de calidad entre un peón y una torre, manteniendo todo el juego defensivo y añadiendo la prueba no temática $1.e4?$, refutada por $1...d5!$ Solo el trabajo de HN, que por su interés reproduzco en el diagrama **141c**, le supera en economía, al prescindir de un caballo blanco a cambio de dos peones negros. Las dos restauraciones son merecedoras de ser publicadas, por los buenos recursos utilizados y su ganancia económica.

Solamente ha habido dos coincidencias en el resto de los trabajos recibidos. Las que han remitido RF y LG, que también ganan la economía de un CB, en vez de la torre, utilizando 11-8 piezas, y las remitidas por JB y MS, quienes también con 11-8 piezas envían una posición muy parecida a la de HN, pero manteniendo el caballo blanco. La posición enviada por MU difiere del resto en que elimina el Af7, con una economía 10-8, pero pierde la defensa $1...Te6$, y, por último, RZ, con precisos desplazamientos, logra su propósito con 12-9, al tener que incorporar un peón negro para ahorrar la TB.

(142b) Siete de los ocho participantes han coincidido conmigo en cambiar la ubicación del rey blanco para evitar una de las demoliciones, y ha habido alguna diferencia a la hora de eliminar la otra, $1.Dxc8$, que en mi corrección se convierte en prueba refutada por $1...Tc7!$, con la ubicación del RB en h7, lo que enriquece la obra. No fue sencillo encontrar esta casilla, única en la que el RB se siente a salvo de jaques que precisen la utilización de un peón protector o la captura de la pieza que da jaque, como se muestra en el planteo. Han coincidido conmigo MU, LG e IZ, mientras que los demás, al situar al rey en otras casillas, dejan a este expuesto a jaques. Así tenemos a JB, que lo sitúa en b8; HN, en h4; MS, en c1; RF, en f4, con tres versiones que ahorran el Pa4. El único que ha mantenido el rey blanco en su casilla inicial ha sido RZ, con un trabajo muy original, que gana economía y añade una defensa, al cambiar el CNf1 por un Pnf4, detalle que se nos ha pasado por alto a todos los que hemos intervenido, lo que evidencia las sutilezas presentes en esta actividad restauradora.

Al presentar este problema **(143b)** comentaba la necesidad de la pérdida económica, al tener que incorporar la dama negra, además de dos peones, compensando ese aspecto negativo con la ganancia de juego virtual y defensivo. Casi todos los participantes se han visto en la necesidad de utilizar el mismo recurso, y todos han enviado correctas sus posiciones, con

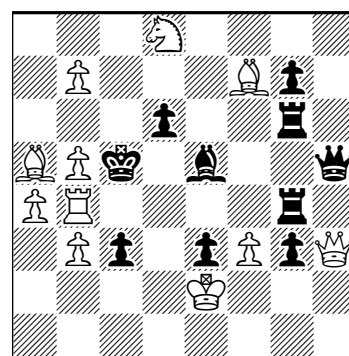
(141b) corrección
Imanol Zurutuza



(12+8)

#2

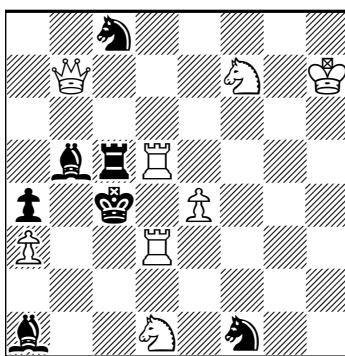
(141c) corrección
Hans Nieuwhart



(11+10)

#2

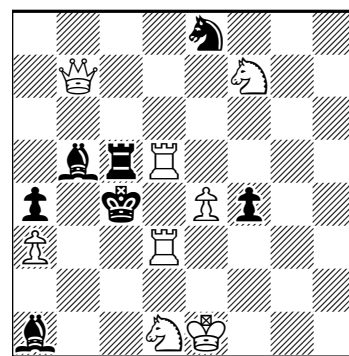
(142b) corrección
José Antonio Coello



(8+7)

#2

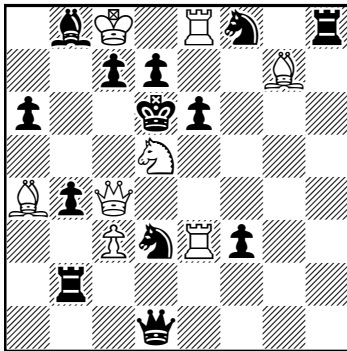
(142c) corrección
Ramón Zorroza



(8+7)

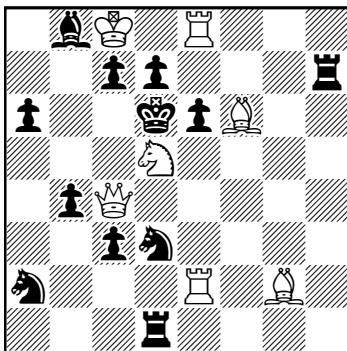
#2

(143b) corrección
José Antonio Coello
Ricardo Franceschini



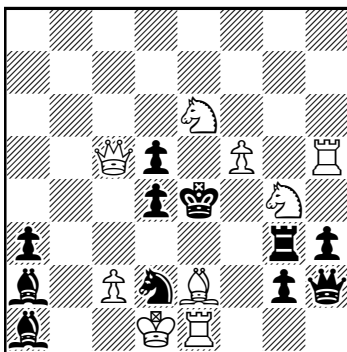
(8+13) #2

(143c) corrección
Jordi Breu



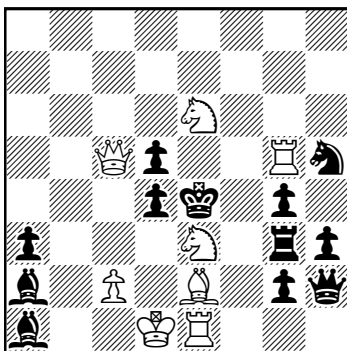
(7+12) #2

(144b) corrección
Ricardo Franceschini



(9+11) #2

(144c) corrección
Jordi Breu



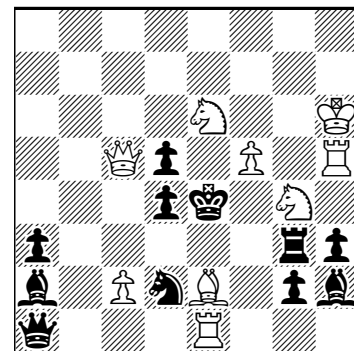
(8+12) #2

los acostumbrados cambios, fruto del gusto personal. Solamente el amigo argentino RF ha coincidido conmigo en su totalidad, incluido el desplazamiento de la TN a b2, cuando podía haber quedado en b1; pero en uno de los ensayos es preciso privar de esa casilla al caballo negro. Seleccione esta posición compartida, porque pienso que es la que más se ajusta a la idea del autor, por su juego de ensayos, pese a que han llegado trabajos más económicos, con el mismo juego real, pero con el virtual diferente. Pero debo destacar y publicar como mejor arreglo el remitido por nuestro veterano restaurador JB, que con cinco bien precisados desplazamientos de piezas y sin incorporar más material que un PN y cambiando de color del blanco consigue el mismo objetivo (143c). Realmente asombrosa la remodelación que ha hecho, que demuestra que se lo ha trabajado a conciencia, con su más que demostrada maestría y talento.

Muy parecidos son los trabajos de LG, HN, MS y MU, que pierden los ensayos en b6 y c7, pero realizan otro en b4. Interesante también la versión de RZ, que no precisa la adición de la dama negra, y además del ensayo en b4 consigue otro en e7, pero pierde la defensa 1...Th5, y, por último, tenemos la versión libre de IZ, que supera la economía del autor en cuatro piezas, pero se monta su particular visión del juego, cambiando la clave del juego real por el ensayo 1.Cb4!, perdiendo una defensa a cambio de otra. Me permito citar su posición por su curiosa originalidad [Blancas: Rc8 Dc4 Te8 Te3 Ag7 Cd5; Negras: Rd6 Th8 Td1 Ab8 Cf8 Cd3 d7 e6].

Como ya intuía al plantear este borrón, mi arreglo no tenía consistencia, ya que perdía dos defensas temáticas. Limité mi labor a desplazar el Aa1 a a7, el Pa3 a c3 y añadir un PBd6, a sabiendas de que la versión quedaba arreglada a medias. Sabía que algún sagaz restaurador mantendría las seis defensas de la torre temática, y presentía que tendría dificultades en seleccionar la más indicada. Mi presentimiento se ha confirmado, pues han llegado seis arreglos que mantienen todas las defensas, y resulta muy difícil seleccionar la mejor. Las dos versiones reproducidas en los diagramas 144b y 144c son muy parecidas y se ven en la necesidad de cambiar las claves, manteniendo la amenaza y el juego defensivo previsto por el autor. Tan meritoria como la de RF es la versión de IZ, que para evitar un dual utiliza el curioso recurso de intercambiar Dh2 y Aa1, haciendo más vistoso el mate tras 1...Txg4. También LG hace un buen arreglo, manteniendo la clave del autor, pero ha tenido que recurrir a incorporar una TN. Las versiones enviadas por MU y MS tienen mucha

(144d) corrección
Imanol Zurutuza



(9+11) #2

similitud, ya que suben toda la posición una fila, para disponer libre la primera línea, en la que utilizan una TNd1 para evitar un dual, pero mantienen también la clave del autor y todo su juego. Y, por último, tanto HN como RZ han debido tener algún despiste, ya que el primero envía la misma posición del autor, y la versión del segundo no se corresponde con la solución del problema ni con su contenido temático. Este ha sido uno de los problemas que más com-

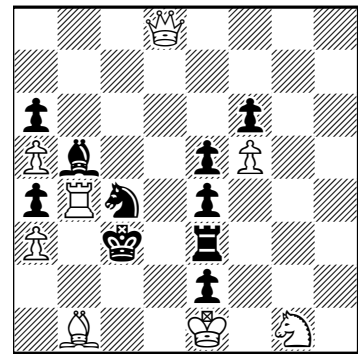
plicaciones me ha planteado desde que se inició esta sección, pero ha sido muy gratificante comprobar las diferentes formas de tratar una misma cuestión, con distintos recursos y procedimientos.

(145b) Para arreglar este problema bastaba con desplazar el Pb6 a a6 y añadir un PBa5 y un PNg7. Se deja como solución única 1.Dxd5! y se elimina 1.Df6+, pero el arreglo no es suficiente, ya que hay muchos duales en las defensas del caballo, que es preciso eliminar. Pero la idea del autor requiere la presencia de tres abandonos de guardia de las piezas negras, con mates en las casillas abandonadas, y esta circunstancia solamente ha sido contemplada por JB, HN y MU, aunque en la versión de este último los mates tras las jugadas del caballo no tienen ese efecto, pero, a cambio, tiene una buena clave ampliativa, que añade la defensa de fuga y gana economía, al prescindir de la dama blanca, y traslada el efecto temático a un peón. Por curiosidad, cito su posición [Blancas: Ra3 Th6 Tb5 Ae8 Aa1 Ce7 Cg2 b4 e2; Negras: Rc4 Te4 Ab6 Cc5 a7 b7 e5 e3]. Con efectos muy parecidos, el propio JB envía otras dos versiones, de las que cito su preferida [Blancas: Re1 De7 Tb4 Ab1 Cf6 Cc2 f4 b3; Negras: Rc3 Te3 Ab5 Cc4 a6 b6 e4 b2 e2]. Pero en esta no se respeta tampoco el mate temático en las jugadas del caballo. Y la de HN es muy parecida a la mía, pero con clave restrictiva, que captura peón, y peor economía. El resto de participantes han corregido bien la posición, pero sus arreglos no reproducen la idea temática descrita, por lo que no son válidos, aunque algunos ofrecen otro interés, como el de RF, que convierte el bloqueo en amenaza y, con buena economía (6-8), plantea tres cambios de mate sobre la fuga del rey negro.

Al presentar el siguiente problema, con sus cuatro demoliciones, informé al lector que con solo cuatro pasos eliminaba una a una las cuatro soluciones y lo dejaba en posición Meredith, pero no dije que también lo hacía aristocrático, para no influir en la investigación de su arreglo. Las cuatro soluciones que se van eliminando a cada paso son: 1.Ch3 (A), 1.Ta3+ (B), 1.Tc2 (C) y 1.Txg2 (D). El primer paso es mandar a la caja de sobrantes el Cg5, cuya única misión es hacer la solución (A), que queda eliminada; el segundo, desplazar el Ca4 a b5, con lo que se elimina la solución (B); el tercero, desplazar al RB a la casilla desalojada por el caballo (a4), con lo que se elimina (C), y, por último, enviar a la caja el Pd4, para evitar D y hacerlo Meredith aristocrático. El resultado se ve en el diagrama **146b**, con el que no ha coincidido ninguno de los trabajos recibidos, aunque sí han coincidido entre sí MS y MU, con el RBa7 y el CBB1, quienes convierten en PN el Ad2, ganando economía, y la misma versión hacen RF y LG, quienes mantienen el alfil. En cambio, las versiones de HN y RZ arreglan el problema, pero con pérdida de economía. IZ no participa, pues conocía mi arreglo, y JB nos obsequia con otra genialidad, en un alarde de gestión económica, ya que gana en cantidad y en calidad, según podemos ver en el diagrama **146c**. Mantiene el juego real, agrega un ensayo y manda a la caja de sobrantes dos torres y dos caballos con solo añadir un peón blanco. Se ve que conserva todo su talento juvenil a sus 93 años, y nos sigue dando lecciones.

Y, antes de presentar la nueva serie de *borrones*, quiero informar de una novedad, al haber recibido la sugerencia de que no dé demasiados datos que puedan influir en el ánimo del solucionista y condi-

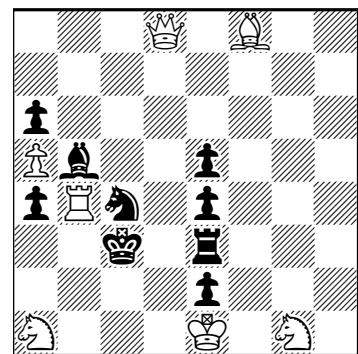
(145b) corrección
José Antonio Coello



(8+10)

#2

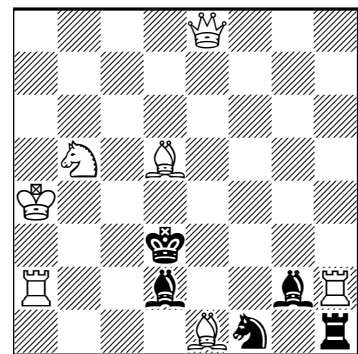
(145c) corrección
Jordi Breu



(7+9)

#2

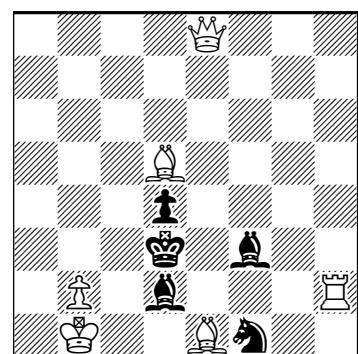
(146b) corrección
José Antonio Coello



(7+5)

#2

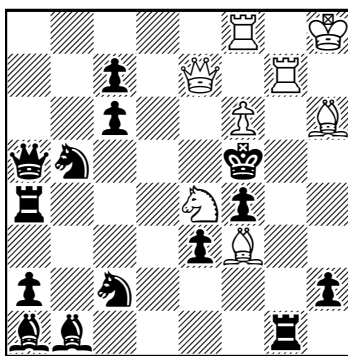
(146c) corrección
Jordi Breu



(6+5)

#2

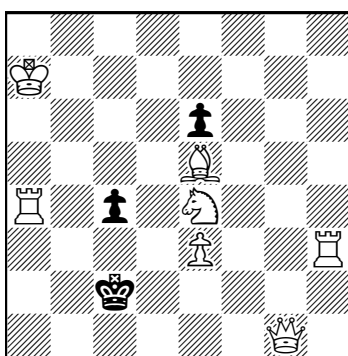
(147a) A. Grunenwald
L'Italia Scacchistica, antes
 de 1922



(8+14)

#2

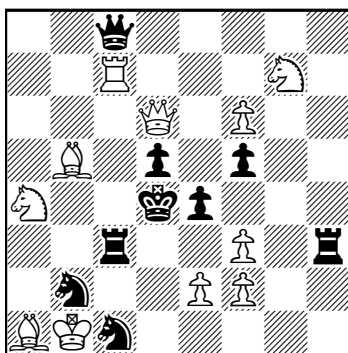
(148a) Yuri Sushkov
Die Schwalbe, 1990



(7+3)

#2

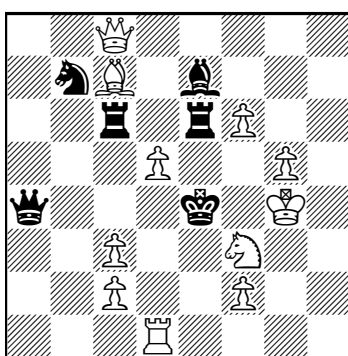
(149a) Michael Keller
Stella Polaris, 1967



(11+9)

#2

(150a) Laszlo Apro
Els Escacs a Catalunya, 1935



(11+6)

#2

cionar sus análisis; se prefiere que no informe de la economía de mis arreglos. Así se dispondrá de mayor autonomía de investigación, sin la presión de reducir mi economía. Me parece bien la sugerencia, y en lo sucesivo omitiré ese dato.

Seguidamente propongo la nueva remesa de problemas demolidos, en espera de que mis arreglos sean mejorados.

En primer lugar, presento el diagrama **147a**, propuesto por nuestro fiel colaborador y amigo Miguel Uris, quien ha corregido con su habitual maestría este problema. Ha tenido que recurrir a mucha invasión de la posición, pero manteniendo el esquema, ganando economía y juego virtual. Es muy posible que no se produzcan coincidencias entre los participantes, ya que existen muchas posibilidades de arreglo, que provocarán ratos placenteros a quienes intenten corregir este bonito problema, con su solución 1.Cg5! (2.De6#), pero arruinado por la demolición 1.Dd7+. He encontrado en la base de datos WinChloe un problema, también demolido, que parece haberse inspirado en esta misma posición. Halvar Hermanson, *L'Italia Scacchistica*, 1951 [Blancas: Rg8 De7 Tb6 Ah6 Cf8 Cg5 e3; Negras: Rf5 Ta5 Tb4 Aa1 Ab1 Cb5 Cc2 c7 f7 g7 g4 b3]. Se observará el mismo esquema y muchos rasgos en común, pero con cambio de clave, 1.Cxf7, y de demolición, 1.Dxf7+. En la base de datos no se hace mención al precedente.

No se entiende bien cómo un autor de la categoría de Sushkov pudo dar por rematado este problema (**148a**), con nada menos que seis demoliciones y serios defectos de construcción, como es una fuga del RN sin mate previsto en el planteo, y una economía poco cuidada. Tampoco una vez arreglado resulta un problema destacado, pero al menos respeta el mismo juego real del autor.

Este diagrama (**149a**) se publicó en la revista *Stella Polaris*, en 1967, con el n° 1012, y resultó demolido con dos soluciones no deseadas, 1.Txc8! y 1.Tc5! En WinChloe alguien lo ha arreglado añadiendo un ANh8 y un PNb6, siendo válida su corrección, pero realizada de forma algo tosca, poco ingeniosa y carente de interés y originalidad. El alfil evita la primera demolición, capturando la pieza que tiene la amenaza, y el PNb6 controla la casilla de destino de la pieza que hace la clave de la segunda. Mi corrección mantiene la economía y elimina con habilidad las dos demoliciones. Habrá coincidencia conmigo entre las versiones que se reciban.

No es la primera vez que este autor está presente en esta sección. Ahora lo hace con un buen problema (**150a**), lamentablemente demolido por la solución 1.Dg8! y afeado por la doble amenaza que contiene, pero que, sin embargo, tiene un bello juego defensivo, con variedad de elementos estratégicos. También ofrecerá diversos recursos su restauración. Sería suficiente añadir un CBf8, pero imagino que los lectores buscarán algo más ingenioso que utilizar una pieza de esa categoría solo de tapón a la dama para evitar su acceso a g8. Yo he hecho una versión que afecta a su economía, pero mantiene íntegra la idea original, y otra que cambia la clave del autor, y con solo añadir una pieza, además de eliminar la demolición, evita la doble amenaza que lo afea, gana una defensa y añade una prueba no temática que enriquece la obra. Se recibirán arreglos con variedad de recursos.

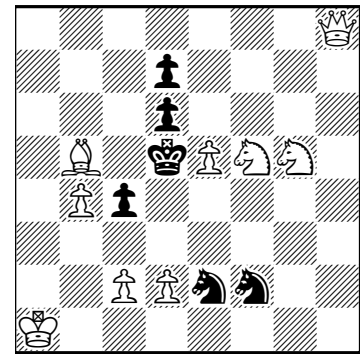
El concurso temático en el que se publicó este problema (151a) requería realizar el tema Mai 2, que consiste en transferir las amenazas de un ensayo como mates a una defensa del juego real, con reciprocidad de efectos entre las dos fases, es decir, las amenazas del juego real se reproducen como mates a una defensa del ensayo. Esta descripción podemos verla expresada de forma gráfica en el siguiente esquema básico: 1.? (2.A y B#) 1...a 2.C y D#, 1...x!; 1.! (2.C y D#) 1...b 2.A y B#. El tema se realizó correctamente con el ensayo 1.c3? (2.Ce3 y Ce7#) 1...dxe5 2.Da8 y Dg8#, refutado por 1...Cxc3! La solución es 1.d4! (2.Da8 y Dg8#) 1...Cxd4 2.Ce3 y Ce7#. Pero el autor no consideró las tres demoliciones que contiene, 1.Ce3+, 1.Ce7+ y 1.e6!, que es preciso eliminar, a condición de mantener el tema. Las modificaciones que he tenido que hacer para corregir el problema han ocasionado que no haya respetado en su integridad las jugadas claves de las dos fases, pero sí las amenazas y mates, y, por supuesto, la consecución nítida del tema exigido. Tal vez algún participante pueda ajustar más su arreglo a la solución del autor.

Este problema (152a) lo encontré publicado en *Els Escacs a Catalunya*, 1932 (rev. 63) y resultó insoluble, pues le faltaba el ABg8, que alguien ha incorporado, y así está recogido en la base de datos WinChloe. Pero con ese añadido la posición sigue siendo ilegal, pese a que la situación de los peones negros delata cuatro capturas de piezas blancas, que son las que faltan en el diagrama. Legalizar la posición está al alcance del más neófito de los aficionados, pero lo incorporo en la sección como caso curioso de ilegalidad y lo sencillo que habría resultado a quien lo hizo soluble dejarlo correcto, a poco que hubiese investigado la situación de las piezas.

Para finalizar, presento a los aficionados un caso ajeno a la sección, que puede ser interesante, aunque no encaja como *borrón* propiamente dicho. Expongo brevemente los motivos de este planteamiento. En mi afán de nutrir mi archivo de problemas demolidos para recuperar en esta sección, me encontré con el diagrama A, que corregí inmediatamente eliminando la Ta4, causante de la demolición, sin profundizar en el motivo de su presencia, al ver que la solución era la misma. Ante la posibilidad de que se tratase de un error en el diagrama, recurrí a nuestro amigo y colaborador Ricardo Franceschini, por si encontraba información sobre la publicación original de esta obra. En su celo por cumplimentar mi encargo, llegó a contactar con el propio compositor, quien le manifestó que esta fue una de sus primeras composiciones, y que al detectar la demolición la corrigió según podemos ver en el diagrama B.

Pero esta versión, tan magistralmente corregida, nunca fue publicada, y al ser conocedor del destino que yo pretendía darle, accedió gustoso a que fuese publicada en nuestras páginas, ante la posibilidad de que alguno de nuestros sagaces restauradores pueda mejorar la agresiva refutación del ensayo, 1...Txc4!, y consiga realizarlo sin captura, empresa que se me antoja harto difícil y en la que confieso haber fracasado.

Es por ello que la publico como anexo a esta sección, pero no como un simple *borrón*, ya que el problema está corregido, sino como una invitación a limar un lunar, que, según palabras de Juraj Brabec, “para mi excusa, en esos años la refutación por captura de pieza blanca no estaba tan estrictamente evaluada”. Confío en el buen hacer de alguno de nuestros seguidores, para rescatar totalmente este problema,

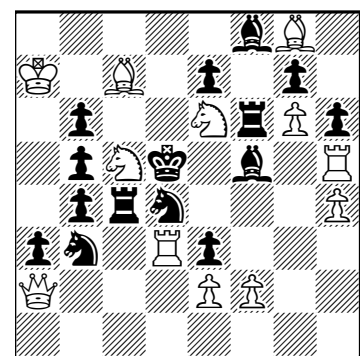
(151a) Janos KissT.T. *Il Due Mosse*, 1960

(9+6)

#2

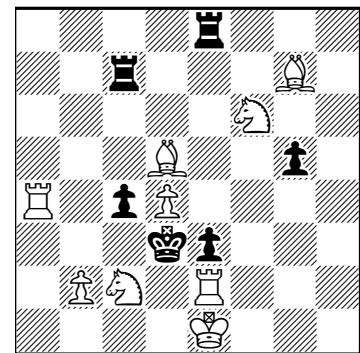
(152a) Sidney H. Hall

?, 1932



(12+15)

#2

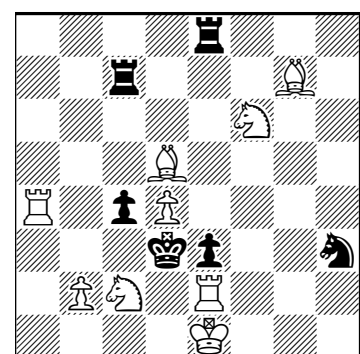
(A) Juraj BrabecSpartakiades (debutantes),
1960 - 3^{er} premio

(9+6)

#2

(B) Juraj Brabec

corrección



(9+6)

#2

después de 60 años de su aparición.

Agradezco al Sr. Brabec su buena disposición, al permitirme recuperar su problema a través de estas páginas, y al amigo Franceschini por su mediación, al establecer la comunicación directa con el propio autor, y el interés que ha puesto en atender mi petición.

Las restauraciones deberán enviarse antes del 31 de mayo de 2021 a <jantoniocoello@gmail.com>.

Obituario: Mark Basisty

Redacción



Mark haciendo entrega de un ejemplar del Diccionario a J. Crusats (Kiev, 2012)

El pasado 21 de marzo falleció el compositor ucraniano Mark Basisty (31/08/1957 - 21/03/2021), maestro FIDE —15,49 puntos en los álbumes—, autor de más de 250 problemas, muchos de ellos en colaboración. Compuso principalmente problemas directos de mate en dos, pero también cultivó otros géneros —ayudados, partidas justificativas, estudios...—. En este boletín se han publicado varios problemas suyos estos últimos años; entre otros, el problema que obtuvo el 4º premio en el Jubileo J.A. Coello-75, 2017-18 [Blancas: Rd1 De7 Tc1 Te1 Aa5 Af3 Cd5 Cb2 d6 e6 c5 e5 g5; Negras: Rd4 Tc8 Cf7 b7 b5 - #2], compuesto al alimón con Anatoly Vasilenko, con quien contribuyó en al menos 115 problemas.

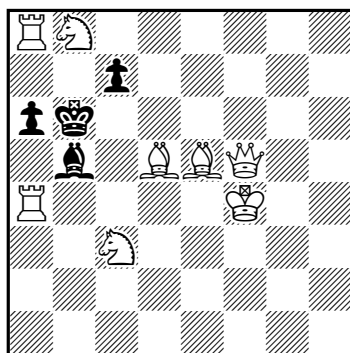
Compiló y publicó en ruso un Diccionario de Términos de Composición Ajedrecística, de 624 páginas (Kiev, 2004), en el que se indican los nombres correlativos en inglés —véase la fotografía—.

Agradecemos a Andriy Frolkin los detalles biográficos aportados, y a Petro Novitsky la selección de los problemas que publicamos.

(1) Mark Basisty

Politika, 2003

1ª mención de honor



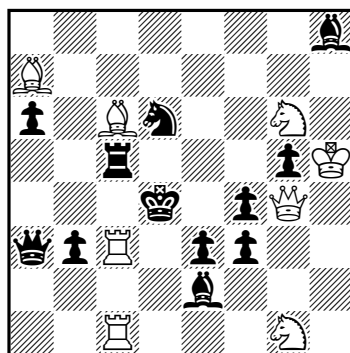
(8+4)

#2

(2) Mark Basisty

Jub. Y. Vladimirov-80, 2015

2º premio

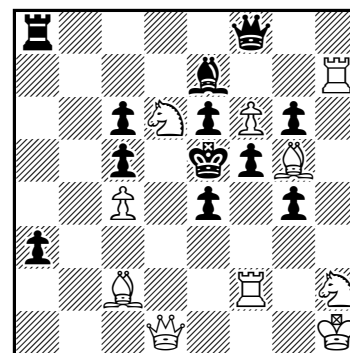


(8+12)

#2

(3) Mark Basisty

19º Campeonato por equipos de Ucrania, 2018 - 1ª plaza



(10+12)

#2

(1) 1.Ac6? (2.Ad4# [B]) 1...Rc5 [c] 2.Axc7#, 1...Axc6 [b]!; 1.Db1? (2.Cd7# [A]) 1...Rc5 [c] 2.Dg1#, 1...c6 [d]!; 1.Dc8? (2.Dxc7#) 1...Ac6 [b] 2.Ad4# [B], 1...c6 [d] 2.Cd7# [A], 1...Rc5 [c]!; 1.Dd7! (2.Dxc7#) 1...Axd7 [a] 2.Cxd7# [A], 1...Ac6 [b] 2.Dxc6# [C], 1...Rc5 [c] 2.Ad4# [B], 1...c6 [d] 2.Da7# [D]. Clave de sacrificio, Pickabish, Levman, Rukhlis, Dombrovskis.

(2) 1.Dxf3? (2.Cxe2#) 1...g4+, Ae~ 2.Qd5#, 1...Da2, Db2 2.Axc5#, 1...Ad1 2.Dxd1#, 1...Axf3+ 2.Cxf3#, 1...Ac4!; 1.Dxg5! (2.Dd5#) 1...f2+ 2.Cxe2#, 1...Ae5 2.Dxe5#, 1...Cf5 2.Dxf4#, 1...Dxc1 2.Dxc5#, 1...Ac4 2.Cxf3#. Autoclavada, desclavada, exposición al jaque, Pseudo-Le Grand.

(3) *1...f4 2.Cxg4#, 1...Axf6, Dxf6 2.Af4#; 1.Cxe4? (2.Da1#) 1...Dh6 2.Da1#, 1...Tb8 2.Af4#, 1...fxe4 2.Cxg4#, 1...f4!; 1.Tf7? (2.Af4#) 1...Dxf7 2.Cxf7#, 1...Dh6!; 1.Td2? (2.Da1#) 1...Db8 2.Cf7#, 1...Tb8!; 1.Ad2! (2.Ac3#) 1...Rxd6 2.Af4#, 1...Rxf6 2.Cxg4#, 1...Rd4 2.Da1#. Clave triampliativa, Rudenko, mates transferidos.

Regents in the Kingdom of Perpetuum Mobile
—Stamma hasn't met Philidor yet...—
 Viktor Kapusta - Kyiv, Ukraine

*The queen is traveling some distant lands...
 And how's the king? O friends, the king is naked.*
 A. MOISIYENKO, sonnet "Chess"

Manuscripts don't burn, but are lost quite often

This publication should have appeared about half a century ago. The relevant materials kept collecting dust and growing yellow in a notebook that my father had forgotten at the bottom of a drawer of his desk. A few dozen pages filled with his handwriting, with chess diagrams drawn in graphite pencil, strikethroughs and corrections above someone's unfamiliar scribble. A notebook with an almost incredible fairy background...

It must have been in the early 1960s that my father was approached by a provincial Latinist who had just returned from a field trip to a capital city library. Unfortunately, his name faded from my memory since childhood, but I memorized the mysteriously nervous face and vigorous stature of that man, with something Faustian about him. I recall that he was a medic with a seemingly overwhelming professional sentiment towards Latin. In the Vernadsky National Scientific Library, the enthusiastic Latin scholar examined, for some unclear reason, a treatise that used to be popular ages ago, *Liber de moribus et officiis nobilium ac popularium super ludo scacchorum* by the monk J. De Cessolec, who reviewed the game of chess as a social model of life. Someone's unknown hand caringly put into the Kyiv copy (which dates back to 1448) of the widely known in Europe manuscript a few sheets – reddish-brown, like dry orange peel – with handwritten text by an anonymous author of a later period. Most likely, the esteemed Kyiv Anonym was one of the selfless representatives of the Ukrainian Baroque and knew about the reform of chess rules undertaken in Europe at that time. The inquisitive provincial Latinist was probably the first scholar of Cessolec's manuscript to pay attention to the orange sheets inside it and so he translated some fragments from the Latin. That was how the Ukrainian interpretation of the Latin text, along with the drawn diagrams, was inserted in my father's notebook. (Presumably, the diagrams were created after decoding the positions, which were entered in a specific verbal descriptive notation.)

Under more favorable conditions, that library find could give rise to a small scientific sensation far beyond the Kyiv city limits (not to mention our native town of Okhlyrka in Slobozhanshchyna area, where my father and I and the Latinist resided at that time). As if polemicizing with Cessolec, the Kyiv Anonym expressed the opinion that the reform could be taken further, inter alia, by introducing (or reinstating?) *the piece "regent."* Indeed, a regent ready to act in lieu of the monarch in case of extreme necessity could come in handy in the court of the chess kingdom. Apparently, considering the circumstances of his day, the anonymous author must have thought that the regent would have a peculiar impulsive behavior, usually acting as a queen, but when the king was in trouble, the substitute piece would temporarily assume the royal powers. Other possible ways (sometimes as sophisticated as Baroque architecture!) to improve the game rules were also proposed. Those innovations were not meaningless. As emphasized by the contemporary chess historian IG Yuri Averbach (b. 1922), according to the tradition of the late 15th century, "the queen and the king were identical in their purpose; the loss of the queen was equal to the loss of the king." That is why long ago the threat to the king was announced as check and the threat to the queen as *gardez*.

As far as I remember, father did not just help the Latinist interpret the terminology of the brownish lines, but also added some diagram illustrations to the chess sketches of the Kyiv Anonym, so as to fill the inevitable gaps in the ancient remarks. One day the work was abruptly terminated... Our Latinist said, almost in a whisper (under conditions of the universal Soviet caution of those days and the dead silence of the terrified Ukrainian press), that at the end of 1964 there was a big fire in the Vernadsky Kyiv Scientific Library: the flames devoured hundreds of thousands of valuable storage items, including some rare editions. Nevertheless, the Latinist managed to find out that the

happily rescued Cessolec avoided suffocation in the fire, although after the forced shifting of the manuscript the orange sheets placed into it by the Anonym disappeared without a trace. The absence of the original Baroque notes in Kyiv put a halt to further search... The small sensation – what a pity! – had to be postponed. Half a century later, I present to the community of chess enthusiasts the remaining notes, interpreted by the Latinist (~1930 – ?) and my father Lev Kapusta (1919-1990), chess composition master and chess game candidate master, and edited by me (with some clarifications of my own); as I do so, I feel greatly indebted to the mysterious Anonymous Author and his decoders-interpreters.

A few words about the character of the Anonym and his time

As already mentioned, the Kyiv Anonym's text wittily justifying the idea of *Regent Chess* was in Latin – the international language of science and culture of that period. In Ukraine, students and graduates of the Kyiv Mohyla Academy – institute of higher education well-known in Eastern Europe – had an excellent command of Latin. Inasmuch as the Anonym used in his notes a complicated verbal descriptive method to specify the positions and moves, we can say with considerable certainty that the text was written before the publication of the famous paper by Philipp Stamma with his novelty – algebraic chess notation which (after certain improvements) mankind has been successfully using ever since. That is, in the temporal dimension, we are dealing with the Ukrainian realities of the late 17th – early 18th centuries.

It should be recalled that during that historical epoch Ukraine, like a fragrant loaf of bread, was territorially torn between two neighboring states – Rzecz Pospolita (the Poland of those days) and Moskovia, which at the end of the rule of Peter I began to be called the Russian Empire. Ukraine's Hetman Ivan Mazepa, a vassal of Moscow, tried his best to preserve what remained of Ukraine's statehood. Shortly before the Battle of Poltava between the armies of Charles XII and Peter I, he openly came over to the side of the King of Sweden, hoping for his help in reinstating Ukraine's independence, which had been won so hard and then carelessly lost under the mace of Hetman Bohdan Khmelnytsky. Our Kyiv Anonym could be one of the sympathizers and probably even companions-in-arms of Hetman Mazepa. It is not implausible that the Anonym was also one of the few lucky survivors of the Baturyn massacre, when the Moscow army destroyed and burned down the Hetman's capital. Contemporary excavations of the burned ruins provided few artifacts. Surprisingly, an undamaged bone chess piece was found at the location of the Ukrainian Hetman's residence – an inch-long machine-milled pawn. According to archaeologists, its abstract shape is typical of European chess pieces of the 17th-18th centuries.

After Mazepa's death, the persecution of the supporters of the Ukrainian statehood did not subside. And so, the sudden emergence in the Kyiv Anonym's text of a chess piece representing the Hetman (or rather the Herman's stature!) was quite symbolical. While leafing through the manuscript of Cessolec, the Anonym was undoubtedly pondering on the nature of power, statehood, social movements, the fate of just historical aspirations that seldom come to fruition and are often destroyed. Presumably, he wanted to find chess parallels to those phenomena of life. And that brought him to the idea of a resourceful chess hetman – aide and internal opponent to the king. Later, however, the Anonym decided not to narrow the problem to the specifics of national life, crossed out on the orange pages the word “hetman” as the name of the piece and replaced it with the name “regent.”

Regent Chess: an attempt at restoration

As can be seen from the fragmentary copies of the Latinist's library find and my father's brief comments on them, the Kyiv Anonym proposed Regent Chess not as an alternative to the classic game but as an esthetic vagary with certain political connotations for a rather narrow circle of intellectuals. It was hoped that the two games would coexist in the chess world peacefully, in a brotherly fashion, and that at a certain stage the old one would probably be gradually transformed into the newer type.

Regent Chess supplements the classic game with three conditions only: the presence of a REGENT; the possibility of transformation of a pawn on the second (for Black) or seventh (for White) rank

into a PRINCE; and the prince’s right to promote, under certain conditions, into a NEW KING. All other special rules are derived from those three principles. The Anonym was far too laconic in his notes. One can feel, however, that his ideas must have been understood quite well by the circle of chess esthetes formed around him. The sketch of his chess “scores” was not highly detailed – he made considerable omissions just like e.g. Baroque musicians did, relying on their colleagues’ experience and good knowledge of the performing tradition in the entire Europe (in particular, demonstrative in this respect are the claviers of Johann Sebastian Bach, who only seldom left special signs as instructions to the performers). And so, I invite the readers to use their imagination and walk together the chess labyrinth constructed by the ingenious Kyiv Anonym. Certainly, I also add some thoughts of my own, so as to fill the certain gaps in the description of the Regent Chess Rules.

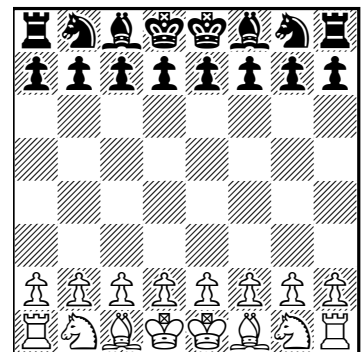
Regent Chess Rules with examples and comments

1. IN REGENT CHESS, THE PIECE ‘REGENT’ EXISTS IN TWO STAGES: AS KING (UNCROWNED) AND AS QUEEN. The specific stage of the regent is determined by the circumstances specified below.

Let us explain the first three positions –**1a, 1b, 1c**– left by the Kyiv anonym to posterity.

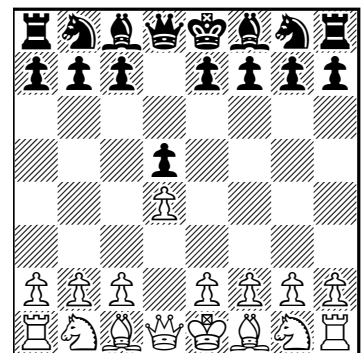
1.1. In the initial position (**1a**), the white and black regents are in the stage of uncrowned kings (Kd1/Kd8) staying on the squares occupied by the queens in classical chess. FOR CONVENIENCE, A REGENT IN THE UNCROWNED KING STAGE CAN BE REFERRED TO SIMPLY AS REGENT; AND A REGENT IN THE QUEEN STAGE, SIMPLY AS QUEEN. Accordingly, in chess notation a regent will be designated as K and a queen as Q. Same-colored regent and crowned king will be differentiated in notation on the basis of their coordinates. A regent in the uncrowned king stage makes non-capturing and capturing moves like the king does; he can be checked and mated. He cannot be captured; nor can he be placed on a square adjacent to the opponent’s king or regent (the opposition rule). Under certain circumstances, he can castle (see p. 9 of the Rules). A regent in the queen stage acts as a queen in classical chess.

Diagram 1a



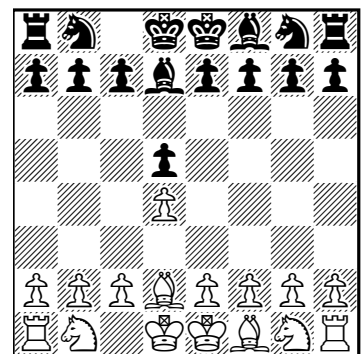
1.2. THE STAGE OF A REGENT IS ALWAYS RELATED TO THE STAGE OF HIS KING. A REGENT PERFORMS THE KING’S FUNCTION IN TWO CASES: WHEN HIS KING IS IN A STATE OF REGENT PAT (see below, p. 1.2.1 of the Rules) AND WHEN HIS KING IS IN CHECK (see below, pp. 2.1 and 2.2).

Diagram 1b



1.2.1. THE CONCEPT OF REGENT PAT (abbreviation RP). A regent stays in the uncrowned king stage as long as his crowned king remains in the state of Regent Pat, that is, LOCAL PAT, when the crowned king, while not being in check from the other side, has no flight next to him, while his other pieces can be capable of moving. A Regent Pat is established regardless of which side is to move. White and Black can simultaneously be in a Regent Pat state, as shown in the initial position on Diagram 1a. (Below, the terms “pat” and “stalemate” will be used as equivalents.)

Diagram 1c



1.2.2. A REGENT’S DIRECT AND REVERSE TRANSFORMATION. TWO-STAGE AND MULTISTAGE COMPLEX MOVES:

1.2.2.1. As soon as a king loses the Regent Pat stage, this is immediately followed by his regent’s transformation to queen. SUCH TRANSFORMATION IS CALLED DIRECT. On Diagram 1b, after the starting pawn moves – 1.d4[Kd1=Qd1] & 1...d5[Kd8=Qd8] – as a result of REGENT SELFUNPAT, the white and black regents entered the queen stage. The pawn move and the regent’s immediate transformation to queen (indicated by

notation in square brackets) are regarded as ONE COMPLEX MOVE WHICH CONSISTS OF TWO CONSECUTIVE STAGES: MOBILE AND TRANSFORMATIONAL(with internal dynamics).

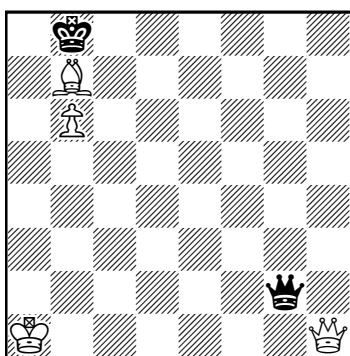
It should be noted that two-stage moves also occur in classical chess, where castling and pawn move to the edge rank with promotion to any piece consist of two stages. (To avoid a theoretical discussion, we will consider ordinary captures of any unit to be single-stage moves.)

1.2.2.2. In Regent Chess, MULTISTAGE MOVES are also possible. Remarkably, the transformational stage can consist of consecutive transformations of the two sides, as shown in the examples below (in particular, see Example 1, p. 4.3 and Examples 1–3, p. 6.3.1 of the Rules). REGARDLESS OF THE NUMBER OF CONSECUTIVE TRANSFORMATIONS, ALL OF THEM CONSTITUTE A SINGLE MOVE. A COMPLEX MOVE IS DEEMED TO HAVE BEEN COMPLETED ONLY WHEN ALL TRANSFORMATIONS REQUIRED IN THIS CASE HAVE COME TO AN END. ONLY AFTER THE COMPLETION OF ALL TRANSFORMATIONS OF A COMPLEX MOVE THE OPPONENT WILL HAVE THE RIGHT TO RESPOND WITH HIS NEXT MOVE. NO MATTER HOW MANY STAGES A COMPLEX MOVE CONSISTS OF, THE RIGHT TO MOVE IS ALWAYS TRANSFERRED FROM THE PERFORMER OF THE MOBILE STAGE TO HIS OPPONENT.

1.2.2.3. THE REVERSE TRANSFORMATION OF A REGENT IS HIS TRANSFORMATION FROM THE QUEEN STAGE TO THE UNCROWNED KING STAGE. It is shown on Diagram 1c. In this position, the uncrowned kings emerged after the moves 2.Bd2[Qd1=Kd1] (RP) & 2...Bd7[Qd8=Kd8] (RP).

1.2.3. A regent's reverse transformation can be implemented in several ways. IN PARTICULAR, BY MEANS OF A MOVE DIRECTLY TAKING THE FLIGHT(S) OF THE OPPONENT'S KING UNDER CONTROL, OR THROUGH SELF-PAT BY BLOCKING A FLIGHT ADJACENT TO THE OWN KING, OR BY OPENING A LINE FOR ENEMY PIECE(S) TO THE OWN KING'S FLIGHT(S).

Diagram 2



Example 1. On Diagram 2, the black king's state of Regent Pat and the accompanying transformation of the black queen into regent occur after the move 1.Qh7[Qg2=Kg2]+, when the white queen undertakes a rank attack to take the opposing king's flight b7 under control. (An example of taking several flights of a king under control at once is presented in p. 1 of the Rules.)

Example 2. On Diagram 2, the transformation of the white regent (unlike the examples in p. 1.2.2.3 of the Rules) is performed by the movement of the regent itself, which results in SELF-PAT THROUGH SQUARE-BLOCKING: 1.Qh1–b1=K (RP).

Example 3. Diagram 2 demonstrates the black regent's transformation through SELF-PAT DUE TO LINE OPENING: 1...Qg2–g8=K (RP).

Example 4 on Diagram 2 FEATURING SELF-PAT OF THE BLACK KING requires a more detailed comment. Let us find out what sort of transformation results from the move 1...Qg2–c2[...]. At first sight, White could find himself in an RP state after this move. However, as soon as the black queen leaves g2 on her way to c2 in order to stalemate the white king, the diagonal to b7 for the white Qh1 is opened and the pat of the black king takes effect immediately; therefore, the black queen lands on c2 as an uncrowned king who in this position is unable to stalemate the white Ka1. And so, the result is 1...Qg2–c2=K.

Example 4a is an antithesis to the previous case. IF WHITE PAWN A2 IS ADDED ON DIAGRAM 2, then the move from Example 4 implements WHITE'S REGENT PAT. 1...Qg2–c2[Qc2=Kc2/Qh1=Kh1/Kc2=Qc2]. In reality, this move should be written in a shorter way: 1...Qc2[Qh1=Kh1], omitting the intermediate VIRTUAL TRANSFORMATION of the black queen.

1.3. A REGENT'S DIRECT AND REVERSE TRANSFORMATIONS CAN OCCUR AN UNLIMITED NUMBER OF TIMES. Apart from a regent's transformation into an uncrowned king immediately after Regent Pat, a regent, as shown in the Rules below, enters the king stage during a Regent Check (pp. 2.1 and 2.2), Regent Mate of second type (p. 3.2) and Regent Mate of third type (p. 3.3).

1.4. A regent can find himself IN A POSITION OF COMPLETE PAT, TOGETHER WITH HIS KING, WHEN ALL THE PIECES OF HIS SIDE AS WELL AS THE KING AND THE REGENT ARE IMMOBILE.

Example 1. On Diagram 3, it is possible to play: 1.Qb4–d6[Qa8=Ka8], complete pat. (A special case – stalemate in the form of PERPETUUM MOBILE PAT – is discussed in p. 8 of the Rules.)

2. REGENT CHECK. ONGOING COMMUNICATION IS MAINTAINED BETWEEN A KING IN CHECK AND HIS REGENT.

2.1. IF A CROWNED KING IS GIVEN SINGLE CHECK WHILE HIS REGENT IS IN THE QUEEN STAGE, THE REGENT IMMEDIATELY UNDERGOES REVERSE TRANSFORMATION; BUT DEFENSE AGAINST THE CHECK BY A PIECE (PAWN) CLOSING THE ATTACK LINE RESULTS IN HIS INSTANT DIRECT TRANSFORMATION TO QUEEN.

Example 1. On Diagram 4, the single check 1.Qb1–e4[Qh8=Kh8]+ with the black regent's reverse transformation can be repelled in two ways by a knight move: 1...Sc6[Kh8=Qh8] & 1...Sb7[Kh8=Qh8] with Black's direct transformation.

Example 2. However, on Diagram 4 defense against the check 1.Qb1–e4[Qh8=Kh8]+ by the king's move to the available flight 1...Ka7 results in Black's Regent Pat, with Kh8 remaining an uncrowned king.

2.2. A DOUBLE-TARGET REGENT CHECK IS A CHECK TO THE CROWNED KING (FIRST TARGET) AND THE REGENT (SECOND TARGET). IF PRIOR TO THAT CHECK THE REGENT WAS IN THE QUEEN STAGE, THEN, PURSUANT TO P. 2.1 OF THE RULES, HE IS IMMEDIATELY TRANSFORMED INTO AN UNCROWNED KING.

Example 1. On Diagram 4, a dual-target check arises after 1.Qb1–h1[Qh8=Kh8]++. The defenses are 1...Sc6[Kh8=Qh8] & 1...Sb7[Kh8=Qh8]. When a check to the crowned king has been removed (in case the king has at least one flight), the regent is duly transformed into queen.

Example 2. On Diagram 4, add white Bh1, Rg2 and pawn g3. After the move 1.Rh2[Qh8=Kh8]++ we observe a dual-target Regent Check from the white battery.

Example 3. The dual-target checks in Examples 1 and 2 cannot be repelled by the black king's retreat to a7, for that would result in Regent Pat and the uncrowned Kh8 would remain in check after the end of the move.

2.2.1. ILLEGAL DEFENSES AGAINST A DUAL-TARGET REGENT CHECK.

IF IN CASE OF A DUAL-TARGET REGENT CHECK THE KING'S RETREAT LEADS TO HIS REGENT PAT, SUCH DEFENSE IS DEEMED ILLEGAL (SEE ALSO P. 3.2 OF THE RULES BELOW). AN ATTEMPT TO PROTECT THE REGENT AS THE SECOND TARGET IS ALSO ILLEGAL IF THE CROWNED KING REMAINS IN CHECK AS THE FIRST TARGET.

2.3. FIXATION OF PHANTOM FLIGHT (PF) AND PHANTOM REGENT PAT (PRP) IN CASE OF A DUAL-TARGET CHECK.

Let us get back to Example 3 in p. 2.2 of the Rules, where the flight a7 appeared to be inaccessible to the black king.

IN CASE OF A DUAL-TARGET CHECK, A SQUARE ADJACENT TO THE CROWNED KING IN CHECK WHICH IS NEITHER ATTACKED BY THE OPPONENT NOR BLOCKED BY AN OWN PIECE BUT IS IN FACT UNAVAILABLE AS THE KING'S FLIGHT BECAUSE OF THE NON-REMOVED CHECK TO THE REGENT IS REFERRED TO AS A FREE PHANTOM SQUARE, OR A PHANTOM FLIGHT. THE VIRTUAL PAT ON A PHANTOM FLIGHT IS

Diagram 3

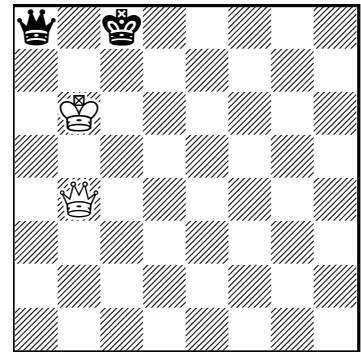
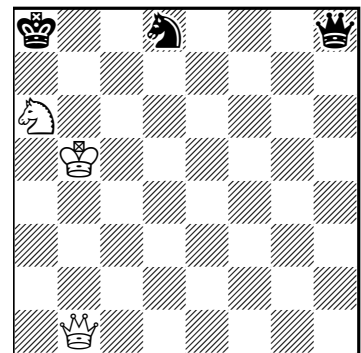


Diagram 4



CALLED PHANTOM REGENT PAT (PRP). A phantom flight can be designated by means of angle brackets – in this example, <a7>.

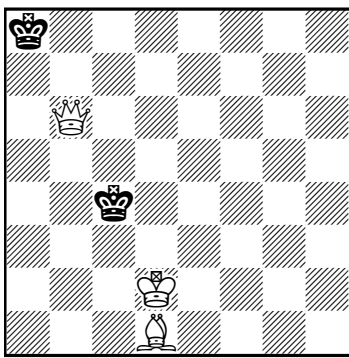
Conceptually, Phantom Flights are similar to squares that would be occupied by king and rook after a castling in classical chess if the castling were not illegal in view of the king’s crossing of a square guarded by the opponent.

3. REGENT MATE (RM). IN REGENT CHESS, MATE CAN BE DELIVERED TO THE REGENT ALONE OR TO THE REGENT AND HIS KING SIMULTANEOUSLY. (As long as the regent is on the board, mate to the king alone is illegal. See p. 7 of the Rules below). THERE ARE THREE TYPES OF REGENT MATE:

3.1. REGENT MATE OF FIRST TYPE (RM-1) – MATE TO THE REGENT ALONE, WHEN HIS CROWNED KING IS IN A REGENT PAT POSITION.

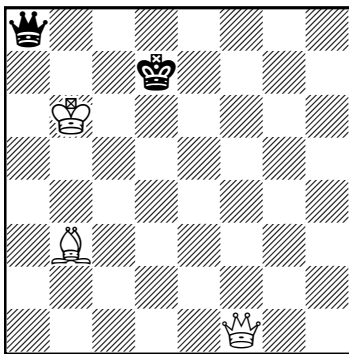
Example 1. In the position on Diagram 5, it is clear that the stalemated Ka8 is the crowned monarch, Kc4 being an uncrowned one. At this point, mate can be delivered to the regent: 1.Bb3# (RM-1). (The attempt to mate the crowned king through 1.Bf3#?? is ILLEGAL! See below, p. 7 of the Rules.)

Diagram 5



Example 2. RM-1 CAN ALSO BE DELIVERED BY A MOVE STALEMATING THE KING AND IMMEDIATELY MATING THE REGENT, WHICH IS TRANSFORMED FROM THE QUEEN STAGE TO THE UNCROWNED KING STAGE. On Diagram 6, the following mate is possible: 1.Qf1–f8[Qa8=Ka8]# (RM-1).

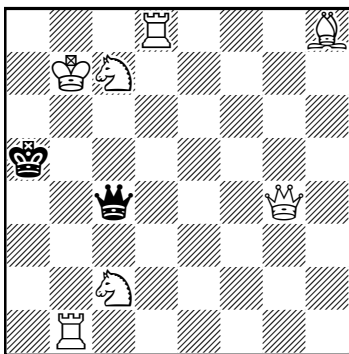
Diagram 6



Example 3. A DEFENSE AGAINST ATTEMPTED RM-1 CAN CONSIST IN DEFENDING THE REGENT BY AN OWN PIECE, OR BY UNSTALEMATING THE OWN KING, OR BY CAPTURING THE OPPONENT’S ATTACKING PIECE. The first two cases are shown on Diagram 6 with added black Ba6. Black can meet the check 1.Qf1–f8[Qa8=Ka8]+ with 1...Ba6–c8[Ka8=Qa8]! & 1...Ba6–c4[Ka8=Qa8]!

3.2. REGENT MATE OF SECOND TYPE (RM-2) – SIMULTANEOUS MATE TO THE CROWNED KING AND THE REGENT. THIS IS A REGENT MATE DELIVERED BY A DUAL-TARGET REGENT CHECK (SEE P. 2.2 OF THE RULES) AGAINST WHICH NO DEFENSE IS AVAILABLE. The first attack must deliver mate to the crowned king (as in classical chess), while the second attack simultaneously checks the regent which has just entered the king stage; the regent, just like in p. 2.2.1 of the Rules, cannot be rescued by the possibility of being defended against the check without defending the crowned king.

Diagram 7



Example 1. On Diagram 7, Regent Mate of second type arises after 1.Ra1[Qc4=Kc4]# (RM-2) & 1.Ra8[Qc4=Kc4]# (RM-2).

3.3. REGENT MATE OF THIRD TYPE (RM-3) IS, IN CONSTRUCTIVE TERMS, THE MOST COMPLICATED ONE. RM-3 is simultaneous mate to the crowned king and to the regent; it is a more complex modification of RM-2. THIS IS A DUAL-TARGET REGENT CHECK WITH THE PRESENCE OF ONE OR MORE PHANTOM FLIGHTS (see p. 2.3 of the Rules) THAT CANNOT BE DEFENDED AGAINST. IN RM-3, SIMILAR TO RM-2, THE KING MUST BE MATED AND AT THE SAME TIME CHECK (OR MATE) MUST BE DELIVERED TO THE REGENT, WHO HAS JUST ENTERED THE KING STAGE.

Example 1. On Diagram 7: 1.Rb5[Qc4=Kc4]#! (RM-3) & 1.Rd5[Qc4=Kc4]#! (RM-3). Both finales feature the Phantom Flight <a4>.

4. SLEEPING PAWN. PAWN IN THE PRINCE STAGE. PROMOTION OF PRINCE TO A NEW KING.

4.1. Before reaching the last-but-one rank (7th for White and 2nd for Black), pawns behave like they do in classical chess. If the own regent is in the queen stage, a pawn on the last-but-one rank “falls asleep.” A sleeping pawn loses the right to make moves as long as it sleeps, including the right to guard diagonally adjacent squares.

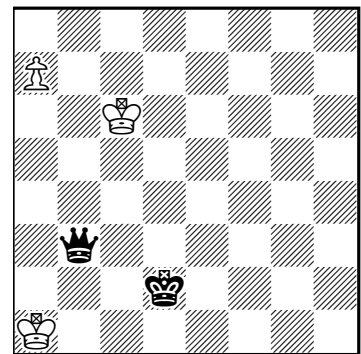
4.2. As soon as the own queen has been transformed to uncrowned king, a sleeping pawn is transformed into a prince. This is indicated in a special way in the notation. (For example, the new stage of sleeping pawn g7 is designated as follows: g7=Pg7). A pawn-prince immediately acquires the right to guard diagonally adjacent squares and to make a move to the last rank, to a promotion square, on his side’s next turn. If a regent returns to the queen stage, a pawn-prince again loses the right to activity and gets back to the sleeping pawn stage (Pg7=g7). Such direct and reverse transformations of a pawn on the last-but-one rank can occur, similar to regent’s transformation, an unlimited number of times.

4.3. After reaching the last rank, a pawn-prince must promote to a new king without delay (promotion to another piece is illegal!). In such case, the old king is annihilated (removed from the chessboard). When a side’s own king or regent is in check, a prince’s promotion to a new king is forbidden, with but one exception: a prince can promote at a point when his king or regent is in check if the promoting move is a capture of the opponent’s checking piece. A prince cannot promote on a square guarded by the opponent.

There can be several pawn-princes, but only one of them can be freely chosen by the respective side to promote to king.

Example 1. On Diagram 8, the crowned Ka1 is stalemated; the piece on c6 is a regent; and there is a prince on a7. The pawn-prince can be transformed to a new king by a four-stage move: 1.Pa7–a8=K[–Ka1/Kc6=Qc6].

Diagram 8



5. A NEW KING AND HIS PIECES UNDER CONDITIONS OF CHESS SYMBIOSIS:

5.1. CHESS SYMBIOSIS IS SYNCHRONOUS PLAY ACCORDING TO REGENT CHESS RULES AND CLASSICAL CHESS RULES FROM THE POINT WHEN ONE OF THE SIDES HAS A NEW KING ON THE CHESSBOARD.

5.2. AFTER THE EMERGENCE OF A NEW KING, THE RULE OF REGENT PAT IS CANCELED IN RESPECT OF HIM AND HIS QUEEN LOSES THE ABILITY TO BE TRANSFORMED. FROM NOW ON, his pawns can promote to any pieces other than king; the sleeping pawn and prince stages are canceled for them. The other side can deliver mate to the new king according to classical chess rules.

AT THE SAME TIME, THE OPPONENT, WHO HAS RETAINED HIS OWN REGENT, CONTINUES TO ABIDE BY THE REGENT CHESS RULES. BUT THE SIDE WITH THE NEW KING CAN ONLY DELIVER A REGENT MATE TO ITS ADVERSARY.

5.3. IN CASE OF LOSS BY ONE OF THE SIDES OF ITS OWN REGENT IN THE QUEEN STAGE (IN THE PRESENCE OF THE OLD KING), BOTH SIDES WILL ABIDE BY PP. 5.1 AND 5.2 OF THE RULES.

5.4. IF BOTH SIDES HAVE NEW KINGS AND/OR LOSE THEIR REGENTS (IN THE PRESENCE OF OLD KINGS), FURTHER GAME IS PLAYED ACCORDING TO CLASSICAL CHESS RULES.

6. ILLEGALITY OF SELF-CHECK. SPECIFIC CASES OF ITS LEGALITY.

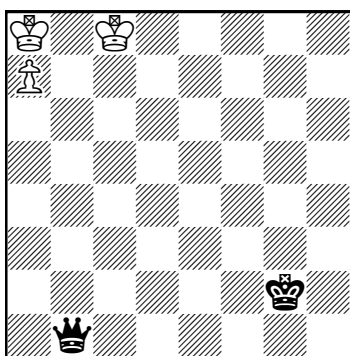
6.1. IN CLASSICAL CHESS, SELF-CHECKING IS NOT ALLOWED. One talks of self-check when there is no check before a move is made, but after an imaginary move of the side wishing to make such illegal move its king would be in check. THE SELF-CHECK EFFECT IS ALSO ENCOUNTERED IN REGENT CHESS. HOWEVER, IN REGENT CHESS A MOVE DURING WHICH THE MOVING SIDE’S KING FINDS HIMSELF IN TEMPORARY CHECK, DURING AN INTERMEDIATE STAGE OF A COMPLEX MOVE, AS SHOWN BELOW, IS ALSO CONSIDERED ILLEGAL ON ACCOUNT OF SELF-CHECK.

6.2. SPECIFIC CASES OF SELF-CHECK LEGALITY.

IN REGENT CHESS, SPECIFIC SITUATIONS ARE PROVIDED FOR WHEN A REGENT IN THE UNCROWNED KING STAGE IS ALLOWED TO FIND HIMSELF IN TEMPORARY CHECK DURING THE MOBILE STAGE OF HIS SIDE'S MOVE.

6.2.1. FIRST SPECIFIC CASE: A REGENT HAS THE RIGHT TO MOVE INTO CHECK FROM THE OPPONENT IF THAT MOVE RUINS THE POSITION OF REGENT PAT OF HIS KING; AFTER THAT ACTION, THE REGENT IS IMMEDIATELY TRANSFORMED INTO QUEEN (Example 1). HOWEVER, A REGENT MAY NOT MOVE INTO CHECK IF THAT MOVE IS MADE TO A SQUARE GUARDED BY THE OPPONENT'S CROWNED OR UNCROWNED KING (Example 2).

Diagram 9

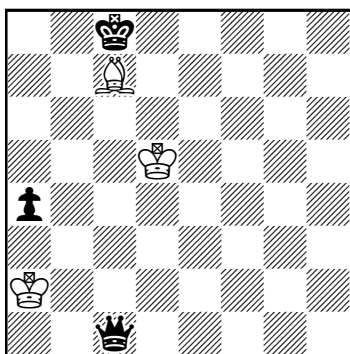


Example 1. On Diagram 9, after the crowned white Ka8 is stalemated, he can be unstalemated by his regent's move to a square guarded by Black: 1.Kc8-b7=Q[Qb1=Kb1]++.

Example 2. On Diagram 9, shift the black Kg2 to c6. In that case, the move 1.Kc8-b7=Q[Qb1=Kb1]++?? is illegal on account of violation of the king opposition prohibition.

6.2.2. SECOND SPECIFIC CASE: A REGENT HAS THE RIGHT TO MOVE INTO CHECK OF THE OPPONENT'S QUEEN IF THIS MOVE SIMULTANEOUSLY CREATES A REGENT PAT POSITION FOR THE OTHER SIDE'S KING AND HENCE CAUSES THE TRANSFORMATION OF THE OPPONENT'S QUEEN TO REGENT, THUS ELIMINATING THE CHECK.

Diagram 9a



Example 1. On Diagram 9a, White can play 1.Kd5-c6[Qd1=Kd1/Kc6=Qc6]+. And in abridged form, this move can be written down as follows: 1.Kd5-c6=Q [Qc1=Kc1]+.

6.3. THE SELF-CHECK EFFECT HAS CERTAIN PECULIARITIES IN POSITIONS WITH CROSSCHECKS, WHEN THE FIRST CHECK IS DELIVERED BY THE OPPONENT'S REGENT IN THE QUEEN STAGE.

Here are a few characteristic examples.

6.3.1. CHECK FROM THE OPPONENT'S QUEEN TO THE KING (OR REGENT) CAN BE MET WITH REGENT MATE OF FIRST OR SECOND TYPE (when the opponent's king has no flights in the final position).

Examples 1-3. On Diagram 7, in response to dual-target check 1...Qc4-e4[Qg4=Kg4]++ White has the following possibilities to mate Black: 2.Rb4[Qe4=Ke4/Kg4=Qg4] (RM-1), 2.Ra1[Qe4=Ke4/Kg4=Qg4]# (RM-2) & 2.Ra8[Qe4=Ke4/Kg4=Qg4]# (RM-2).

6.3.2. CHECK FROM THE OPPONENT'S QUEEN TO THE CROWNED KING (REGENT) CAN BE MET WITH MATE OF THIRD TYPE WITH PHANTOM FLIGHT(S) ONLY IF THE KING FACING CHECK CAN BE PROTECTED AGAINST IT BY HIS OWN PIECE.

Example 1. On Diagram 7, after dual-target check 1...Qc4-e4[Qg4=Kg4]++ White can close the line of check: 2.Rd5[Qe4=Ke4/Kg4=Qg4]# - RM-3 with Phantom Flight <a4>.

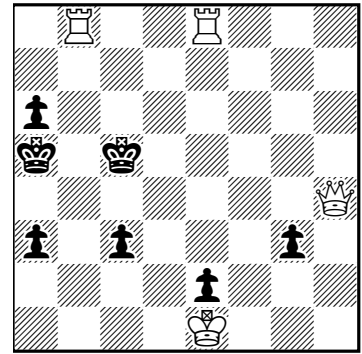
Example 2. However, in Example 1 on Diagram 7 after 1...Qc4-e4[Qg4=Kg4]++ WHITE'S ATTEMPT TO RESPOND WITH A RM-3 FINALE WITHOUT DIRECT CLOSING OF THE LINE OF THE CHECK FROM THE OPPONENT'S QUEEN WOULD BE ILLEGAL: 2.Rb5[Qe4=Ke4/Kg4=Qg4]#??

COMMENT: After the imaginary move of the checked black king to a4 (so as to determine whether or not this is a Phantom Flight for Black), pursuant to p. 2.1 of the Rules, intermediate transformations would immediately take place on the board - there would emerge a black Qe4 and a white uncrowned Kg4; and at that point the white Kb7 and his regent would for a moment find themselves in double selfcheck (2...Ka4[Ke4=Qe4+/Qg4=Kg4]++??).

In this example, White's selfcheck does not arise AT ONCE; INSTEAD, IT IS ENCOUNTERED AMID THE INTERMEDIATE VIRTUAL TRANSFORMATIONS, i.e. is of a HIDDEN nature.

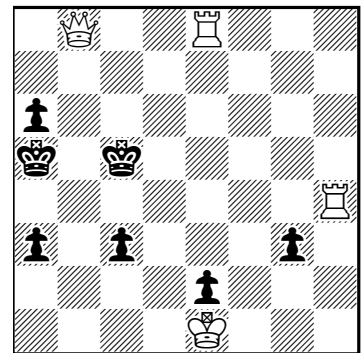
Example 3. On Diagram 10, the situation is close to that in Example 2. After the preceding $1...Kc5-c4=Q[e2=Pe2/Qh4=Kh4]+$ the white king is stalemated and his regent, now in the king phase, is in check. AT THIS POINT, $2.Re5[Qc4=Kc4/Pe2=e2/Kh4=Qh4]\#??$ would be ILLEGAL, because the black king's imaginary retreat to a4 would be followed by intermediate transformations $[Kc4=Qc4/e2=Pe2 - \text{again Regent Pat for White}/Qh4=Kh4]$, with hidden selfcheck to the white regent. If at this point the regent h4 were not facing check from Black, then it would be possible to play $2 Re5[...]+$.

Diagram 10



Example 4. Diagram 10a contrastingly changes the scenario of the previous Example 3 after the exchange of places by the white regent and rook. After the preceding move $1...Kc5-c4=Q [e2=Pe2/Qb8=Kb8]$ White can deliver mate through $2.Re5[Qc4=Kc4/Pe2=e2/Kb8=Qb8]\#!$ Now, in case of virtual retreat of Ka5 to the Phantom Flight $\langle a4 \rangle - Ka4[Kc4=Qc4/e2=Pe2/Qb8=Kb8]??$ - there would be no hidden "selfcheck" to the white regent.

Diagram 10a



6.3.3. THE SIDE TRYING TO DELIVER CHECK WITH HIS QUEEN CAN ALSO FIND ITSELF IN SELF-CHECK.

Examples of illegal moves with hidden selfcheck are presented on Diagram 12:

Example 1. ILLEGAL TO PLAY $1.Qb1-d1[Qc8=Kc8/\text{the sleeping pawn is awakened} - e2=Pe2/Qd1=Kd1]??$ - with selfcheck to the white regent d1 from the pawn-prince!

Example 2. ILLEGAL TO PLAY $1.Qb1-c2[Qc8=Kc8 - \text{the black regent is in check}/ e2=Pe2 - \text{the white king is stalemated}/ Qc2=Kc2/ Kc8=Qc8+]??$ - selfcheck to the white regent c2!

Example 3. ILLEGAL TO PLAY $1.Qb1-b3(1.Qb4, 1.Qb5) [Qc8=Kc8/e2=Pe2/Qb3(b4,b5)=Kb3(b4,b5)]??$ - selfcheck with violation of the king opposition prohibition!

The analogous Example 3a brings us back to Diagram 2. It would be ILLEGAL TO PLAY $1.Qg2-b2(a2)+??$ because the black queen after the stalemating of his king would land on those squares as an uncrowned king and by doing so violate the ban on kings' opposition.

(The examples in p. 6.3.3 focus on the specifics of PAT PERPETUUM MOBILE and make it easier to understand those specifics - see p. 8 of the Rules below).

7. AS ALREADY MENTIONED (p. 3 of the Rules), MATE TO THE CROWNED KING ALONE (WHILE HIS REGENT IS STILL ON THE BOARD) IS ILLEGAL IN REGENT CHESS.

Below are some examples of illegal mates of this sort.

Example 1. On Diagram 11, the attempt to deliver mate through $1.Qf1-f8[Qa8=Ka8]\#??$ is ILLEGAL.

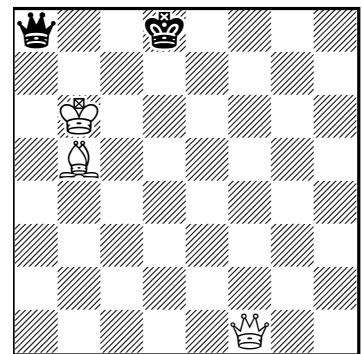
Example 2. If on Diagram 11 Bb5 is shifted to c4, the move $1.Qf8[Qa8=Ka8]+??$ remains ILLEGAL because of the selfcheck effect. (For comparison, see the contrasting Example 2, p. 3.1 of the Rules).

Example 2a brings us back to Diagram 3. In a position resembling Example 2 p. 7, the check $1.Qb4-f8 [Qa8=Ka8]+??$ is ILLEGAL here because of Black's selfcheck.

8. PAT PERPETUUM MOBILE (PPM).

THIS IS A SITUATION IN REGENT CHESS WHEN, AS A RESULT OF RECIPROCAL STANDOFF, THE WHITE AND BLACK REGENTS (AS WELL AS THEIR PAWN-PRINCES) LOSE THE ABILITY TO STOP AT A CERTAIN STAGE OF THEIR TRANSFORMATIONS. MERRY-GO-ROUND TRANSFORMATIONS EMERGE, IN WHICH

Diagram 11



BOTH REGENTS AS WELL AS ALL OTHER PIECES KEEP STANDING STILL. PPM IS INTERPRETED AS A DRAWN POSITION. IN CASE OF ATTEMPTED PPM, NO SELF-CHECK EFFECT IS ALLOWED (compare with the examples in pp. 6.3.3 of the Rules).

Diagram 12

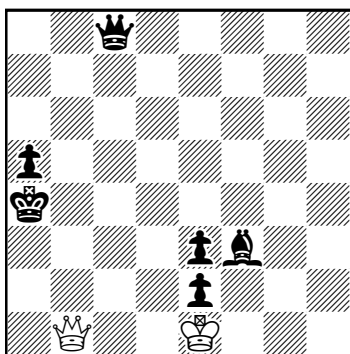
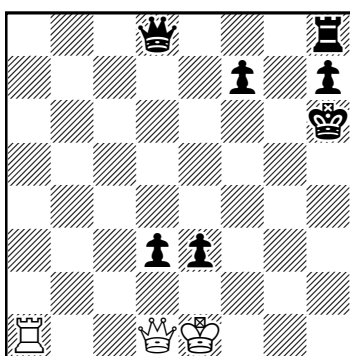


Diagram 13



Example 1. On Diagram 12, the PPM mechanism is launched by the mobile stage: 1. Qb1–b2[...!] – and it immediately leads to the transformational stage with endless internal dynamics. The logic of this 6-stroke cycle is as follows: the white queen, causing a Regent Pat position for the black Ka4, brings about the black queen’s transformation to Kc8; → the sleeping black pawn e2 is transformed into a pawn-prince and takes the squares d1 and f1 under control, thus stalemating the white Ke1; → White’s stalemating leads to the transformation of the Qb2 to uncrowned king; → the black Ka4 is unstalemated; → the black Kc8 returns to the queen stage; → the Pe2 is transformed into a sleeping pawn and thus unguards the squares d1 and f1, unstalemating the Ke1; → the white Kb2 is transformed into queen; → and then the cycle is repeated ... In notation, those cyclic transformations look like this: 1.Qb1 – b2[Qc8=Kc8/e2=Pe2/Qb2=Kb2/Kc8=Qc8/Pe2=e2/Kb2=Qb2, etc.] Drawn by stalemate! (Also, see Problem 3 below).

9. REGENT CASTLING, A REGENT IN THE KING PHASE HAS THE RIGHT TO CASTLE ONCE, SIMILAR TO THE CROWNED KING, IF NEITHER THE REGENT NOR THE RESPECTIVE ROOK MOVED. In this case, it should be borne in mind that the regent had to stand still regardless of his transformation stage. Castling is performed according to the requirements of classical chess. Quite naturally, long Regent Castling is performed on the kingside and short Regent Castling on the REGENT-QUEENSIDE.

Each of the sides is allowed, in case of compliance with all the related rules, to perform, in any sequence, two castlings within one game: Regent Castling (involving one rook) and orthodox castling (involving the other rook)

Example 1. Diagram 13. To 1.Qd1–g4[Qd8=Kd8], Black can respond with long Regent Castling 1...0-0-0! In his turn, White has the right to perform long orthodox castling: 2.0-0-0.

Example 2. In the position on Diagram 13, after 1...Qd8–f6[Qd1=Kd1], with reverse transformation of the white regent, White plays short castling 2.0-0[Kb1=Qb1]! – with direct transformation.

Problemist facing a tabula rasa

The readers are invited to observe the use of THE REGENT CHESS RULES in practice. Hopefully, the first tournament game will be played some day – no previous games are recorded because the rules of the mysterious chess modification were not known until now to any of our contemporaries except the author of this article and the few other persons mentioned here. Therefore, as a problemist, I would like to try them out in composition as quickly as possible – and, in the first place, to highlight some of the peculiarities not encountered in classical chess.

Here is one of such specific features. It is known that in orthodox chess a rook, bishop, knight, pawn and queen can be pinned. That is, all pieces except the king. In Regent Chess, this is no longer so. During a game, a regent in the queen stage can be temporarily pinned (if his king is not in a Regent Pat position), but he can never be pinned in a position of mate. However, a regent in the king stage can be pinned. Problem 1 illustrates this possibility.

After the knight sacrifice 1.Sf7! providing the black king with the flight f3, the threat is 2.Qe1–f2[Qd5=Kd5/g2=Pg2]# – RM-2. In the first pair of variants, Black defends with selfpin:

1...Kf3 2.Bd6[Qd5=Kd5/g2=Pg2]# (and e.g. 2...Kd5-d4?? fails on account of diagonal pinning of the uncrowned king) – RM-1. (By the way, if now the white queen did not have control over g1, the prince's square of promotion to a new king, Black would be saved through 2...Pg2-g1=K [-Kf3/Kd5=Qd5]).

1...Kf5 2.Qe1-e4[Qd5=Kd5/g2=Pg2]# (2.Kd5xe4?? fails because of the pinning of the uncrowned king on the 5th rank) – RM-2.

The second pair of variants features direct pinning after the annihilation of the pawn and the knight and the regent's transformation into the king stage through line-opening for white pieces and Black's regent self-stalemating:

1...Qd5xc4=K [g2=Pg2] 2.Ra4# (for example 2...Kc4-d5?? fails on account of the uncrowned king's pinning on the 4th rank) – RM-1.

1...Qd5xf7=K [g2=Pg2] 2.Rf8# (for example 2...Kf7-g7?? fails because of vertical pinning of the uncrowned king) – RM-1.

The problem demonstrates four finales with the pinning of the black regent in the king stage. REMARKABLY, THE MATE IS DELIVERED TO A PINNED PIECE, WHICH IS IMPOSSIBLE IN CLASSICAL CHESS. It should be noted that in the first pair of variants the black regent gets pinned in the queen stage; and after White's mating move he undergoes transformation – to be pinned in the king stage.

Problem 2 illustrates the Phantom Flights' esthetic appeal.

The key is 1.Bd3! – 2.Sc6[Qg1=Kg1/g2=Pg2]# – RM-3 with the Phantom Flight <f6>. In the parallel variant, 1...Kf6 2.Sg8[Qg1=Kg1/g2=Pg2]# – RM-3 (<e5>).

The quartet of central plays creates two starflights of the black king after the blocking of remote squares:

1...g4 2.Rd5[Qg1=Kg1/g2=Pg2]# – RM-3. IMPOSSIBLE TO PLAY 2...Kf4(<a>)[Qg1=Kg1/g2=Pg2]?? (No mate after 2.Re4 [Qg1=Kg1/g2=Pg2]+?, because 2...Kd6(c)[Kg1=Qg1/Pg2=g2]!);

1...Rc7 2.Re4[Qg1=Kg1/g2=Pg2]# – RM-3. IMPOSSIBLE TO PLAY 2...Kd6(<c>)[...]? (No mate after 2.Rd5[...]+?, in view of 2...Kf4(a)[...]!);

1...Rxe7 2.Ra5[Qg1=Kg1/g2=Pg2]# – RM-3. IMPOSSIBLE TO PLAY 2...Kf6(<d>)[...]? (No mate after 2.Qa1-e1[...]+?, in view of 2...Kxd4(b)[...]!);

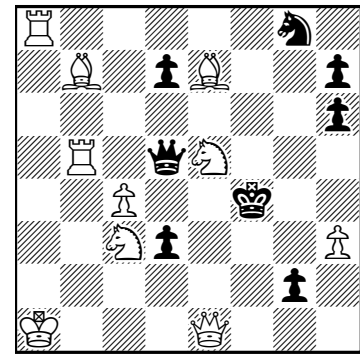
1...cxd3 2.Qa1-e1[Qg1=Kg1/g2=Pg2]# – RM-3. IMPOSSIBLE TO PLAY 2...Kxd4()[...]?/ 2...Kf6[...]? (No mate after 2.Ra5[...]+?, in view of 2...Kf6(d)[...]!).

The third-type Regent Mates present 4 REMOTE PHANTOM BLOCKINGS which render the squares <f4>, <d4>, <d6>, <f6> inaccessible to the monarch. On Black's second move, the black king's PHANTOM STARFLIGHTS ARE DEMONSTRATED. This is a characteristic example of how, in Regent Chess, play (its ANALYTICAL PHASE) can last after mate! The phantom starflights are aligned with the king's starflight moves in the dual-avoiding refutations. It is worthy of mention that the first and second pairs of central variants feature an interchange of refuting and phantom moves of the black king: (a)<c> – (c)<a> & (d) – (b)<d>.

In Problem 3 one can observe, quite unexpectedly, endgame-like draw motifs in the form of eternal engine – PAT PERPETUUM MOBILE. However, that will be seen a little later; at this point, let us take

(1) Viktor Kapusta

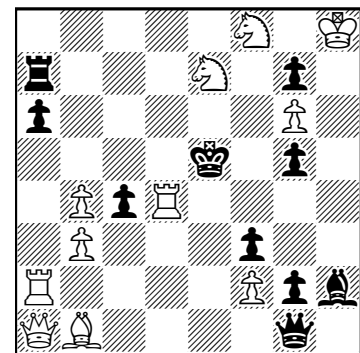
Original



(10+8) Regent Chess #2

(2) Viktor Kapusta

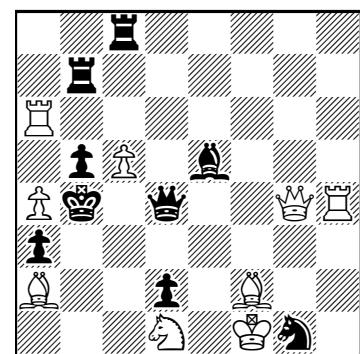
Original



(11+10) Regent Chess #2

(3) Viktor Kapusta

Original



(9+9) Regent Chess #2

a look at the rather promising looking 1.Qe6?! with the threat 2.Qe6-b3[Qd4=Kd4/d2=Pd2]# involving Phantom Flight <c5>.

1...Rg8! – why? It appears that the rook move aims at guarding three flights of the white king at once – g1, g2 & e1 – with Regent Pat. Let us follow the transformation happening if White tries to implement the threat 2.Qe6-b3[Qd4=Kd4/d2=Pd2] – the white king is stalemated/Qb3=Kb3 – and at the third stage of transformation the kings of the opponents will find themselves on adjacent squares, which is at odds WITH THE REGENT CHESS RULES]?? Thus, after the defense 1...Rg8! the threatening move became illegal! The right way to play is 2.Qe6-c6[Qd4=Kd4/d2=Pd2/Qc6=Kc6]#!! – RM-1.

The same motif in Black's defense 1...Rg7! Avoiding another illegality pitfall, White responds: 2.Qe6-b6[Qd4=Kd4/d2=Pd2/Qb6=Kb6]#!! – RM-1.

In the second duo of variants, the regent's stages are changed on the squares c6 & b6: 1...Rc6! – closing the horizontal line for the white rook a6, so that now the square c5 will lose its phantom status in the threat. The right move is 2.Qe6xc6[Qd4=Kd4/d2=Pd2]#! – RM-1. Analogously, 1...Rb6! is met with 2.Qe6xb6[Qd4=Kd4/d2=Pd2]#! – RM-1. In this pair, we have ANTI-PHANTOM LINE CLOSING for the white rook.

To 1...Kb4xc5, White has prepared 2.Qe6-d5[Qd4=Kd4/d2=Pd2]# – RM-3 with the Phantom Flight <b4>.

It appears, however, that all of the above is just an intriguing script for a try. It is refuted by 1...b5xa4! (2.Qe6-c4[Qd4=Kd4/d2=Pd2]+?, because 2...Kd4xc4=Q[Pd2=d2]+!).

In reality, the key in 3 is:

1.Qg6! with a new threat 2.Qg6-b1[Qd4=Kd4/d2=Pd2]# – RM-3 with the Phantom Flight <c5>. The attempt to play 2.Qg6-c2[Qd4=Kd4/d2=Pd2]+? fails because of 2...bxa4[Kd4=Qd4/Pd2=d2]! In the parallel variant, the defense 1...Kb4xc5 is met with 2.Qg6-c2[Qd4=Kd4/d2=Pd2]# – RM-3 with the Phantom Flight <b4>. AT THIS POINT, the threat 2.Qg6-b1[Qd4=Kd4/d2=Pd2]+? failed in view of the already familiar anti-phantom trick: 2...Rc6/Rb6[Kd4=Qd4/Pd2=d2]!.

1...Rg8!! – what's the use of it now? It appears that the rook's hideaway move prepares, in case the white queen opens the g-file, guard of the white king's three flights which we saw in the try play. In this case, however, the play takes a stunning twist. The threatening move 2.Qg6-b1 after the defense acquires a multistage tail of transformations that save Black. Let us take a look: 1...Rg8 2.Qb1– check [Qd4=Kd4 – now a double check to Black /d2=Pd2 – the prince took control of the e1-square, stalemating the enemy king/Qb1=Kb1 – the white queen became an uncrowned king, putting an end to the attack on the king b4/Kd4=Qd4 – the black regent became a queen/Pd2=d2 – the prince became a sleeping pawn and stopped guarding the e1-square, unstalemating the white king/Kb1=Qb1 with check – the white regent is again in the queen stage and ready to checkmate, but subsequent forcible transformations prevent him from doing so/, and the transformations continue in a circle]? What we see here is the phenomenon of PAT PERPETUUM MOBILE with Phantom Flight <c5>!! Let us once again look at those pieces – moving in a certain sense while standing still, sending ENDLESS IMPULSES to one another. The endless internal motion, which in Regent Chess amounts to A DRAW! (In the ancient text of the Kyiv Anonym, unfortunately, no mention was made of the possibility of the emergence of such eternal engine. It came to the surface “by itself” as a result of the analysis of THE RULES proposed by the Anonym and restored by the author of this article.)

Comprehending the defensive subtleties, White responds to 1...Rg8 with 2.Qg6-c6[Qd4=Kd4/d2=Pd2/Qc6=Kc6]#!! – RM-1. Let us analyze that 4-stage move. After landing on c6, the white queen waited until the instant transformations – the black queen's transformation into king and the d2-pawn into prince – reached her, causing mandatory transfer to the king stage. My proposal is that a multistage move of this sort be referred to as DECELERATED TRANSFORMATION OF A REGENT.

Black acts analogously in the variant 1...Rg7!, with a new hideaway and a new decelerated

transformation of the regent in White's response: 2.Qg6–b6[Qd4=Kd4/d2=Pd2/Qb6=Kb6]#!! – RM-1. And the erroneous 2.Qb1[...]? again results to Black's rescue due to a PAT PERPETUUM MOBILE.

Thus, the solution features the same two defenses that appeared in the try (1...Rg8 & 1...Rg7), but the DEFENSIVE MOTIFS are changed: provocation of violation of the kings opposition prohibition is replaced with endgame-study-like rescue by means of the fairy type of pat. Interestingly, in this pair of variants one can see CROSS-STALEMATES – both in the internal motion of the eternal engine and in the mobile play.

The third duo of variants brings us back to the first pair in the solution. After the anti-phantom closing of the line for the white rook a6: 1...Rc6! 2.Qg6xc6[Qd4=Kd4/d2=Pd2]#! – RM-1 & 1...Rb6! 2.Qg6xb6[Qd4=Kd4/d2=Pd2]#! – RM-1. In both cases, THE REGENT'S STAGES ARE CHANGED on the mating squares c6 and b6 compared to the second pair of variants – the uncrowned king stage is changed to the queen stage. Also noteworthy is the thematic antithesis – the relationship between the anti-phantom closing by Black of the line for the white Ra6 with opening by White of the line for the black Rg8 & Rg7 in the second pair of the post-key variants.

In Problem 4, Black's desire to stalemate the opponent "in the regent way" begins with set play. The quiet 1...Qd6–d5(c)[Qh5=Kh5] is met by White with 2.Re7(A)[Qd5=Kd5(z)/e2=Pe2/Kh5=Qh5(Z1)]# (it would be erroneous to play 2.Be7[Qd5=Kd5/e2=Pe2/ Kh5=Qh5]+? because of 2...Kd5–c6!).

In the try: 1.Qh1!? with the threat 2.Qh1–a8[Qd6=Kd6/e2=Pe2]# (RM-2) – the white queen's first move prompts her black counterpart to deliver counterchecks with regent stalemating.

1...Qd6xd1(a)[Qh1=Kh1]+
2.Rd7(B)[Qd1=Kd1(y)/e2=Pe2/Kh1=Qh1(X)]#!! – RM-1 (Illegal to play 2.Re7[...]#?? with provision of flights for the black Ke8 against the background of White's selfcheck! – See pp. 6.3.2 and 6.3.3 of the Rules). Another attempt – 2.Be7[Qd1=Kd1/e2=Pe2/Kh1=Qh1]+? – is refuted with 2...Ke1–e2!

1...Qd6–d3(b)[Qh1=Kh1] – without check to the white regent! And White's quiet stalemating enables him to play 2.Re7(A)[Qd3=Kd3(x)/e2=Pe2/Kh1=Qh1(X)]#!! – RM-3 with Phantom Flights <d8> & <f8>. (Now 2.Rd7[Qd3=Kd3/e2=Pe2/Kh1=Qh1]+? fails because Black is saved with 2...Kd3–e3!).

Black's attempt to stalemate the white king in a different way with check to the regent: 1...Qd6–d5[Qh1=Kh1]+ – results in White's stalemating with mate 2.Be7[Qd5=Kd5/e2=Pe2/Kh1=Qh1]#!! – RM-1, (2.Re7[...]?? would be illegal now!).

But Black has a refutation up his sleeve: 1...g3–g2!

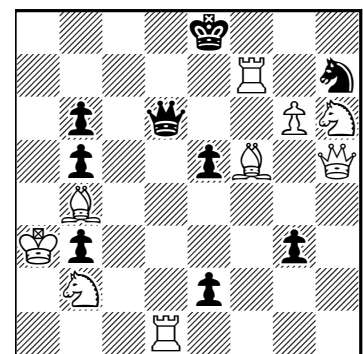
In the post-key variants THE CHECKING ACCENTS ARE INTERCHANGED.

1.Qf3! – another way to prompt Black to countercheck in view of the threat 2.Qf3–a8[Qd6=Kd6/e2=Pe2]#.

1...Qd6xd1(a)[Qf3=Kf3] – for the time being, without checks to the white regent! – 2.Re7(A)[Qd1=Kd1(y)/e2=Pe2/Kf3=Qf3(Y)]#!! – RM-3. (It would be erroneous to play 2.Rd7[Qd1=Kd1/e2=Pe2/Kf3=Qf3]+? because of 2...Kd1–c1!).

1...Qd6–d3(b)[Qf3=Kf3]+ – this time with check! – 2.Rd7(B)[Qd3=Kd3(x)/e2=Pe2/Kf3=Qf3(Y)]#!! – RM-1. Mate by fivefold (!) attack of white pieces on the king-regent. (Illegal to play 2.Re7[...]?). And another attempt – 2.Be7[Qd3=Kd3/e2=Pe2/Kf3=Qf3]+? – ends with a refutation in a typically Regent Chess way: 2...Kd3–c3[Qf3=Kf3]!! – with stalemate to the white king.

(4) Viktor Kapusta
Original



(9+9) Regent Chess #2

The third variant of the solution presents change of play compared to the set play: 1...Qd6–d5(c)[Qf3=Kf3]+ 2.Be7(C)[Qd5=Kd5(z)/e2=Pe2/Kf3=Qf3(Z2)]!– RM-1. (It is illegal now to play 2.Re7[...]?).

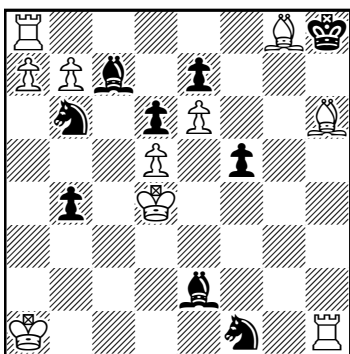
In the additional play 1...Qd6–b8=K [e2=Pe2] 2.Qf3–b7# (RM-1) & 1...e4 2.Qf3xe4[Qd6=Kd6/e2=Pe2]# (RM-3 $\exists <d5>$) – the queen’s voyage on the long diagonal, similar to the threat.

Remarkably, in 4 Black’s defenses involving forcible regent stalemating lead to crosschecks and cross-stalemates. The principle of illegality of selfchecking underlines the specifics of RM-3 – mating with Phantom Flight(s). Here, CHANGE OF PLAY BECOMES BIFURCATED. Defenses a & b are followed by interchange of White’s mobile stages A & B. However, since characteristic Regent Chess moves contain multistage transformational parts enjoying equal rights within complex moves, we can also trace links between other transformation stages. The black stages x & y give rise to White’s final transformations X & Y with certain signs of change “a la Rukhlis” and simple change. Analogous links also emerge in the other pair – between the defenses a & b and White’s stages X & Y. We can see that the c defenses lead to simple change of White’s mobile stages A & C – and watch the transformation of the white regent Z1 & Z2 in response to the black regent’s transformation z in the form of simple change. Summing up, what we have here is a PECULIAR REGENT CHESS FORM OF ZAGORUIKO, which still needs to be pondered on and explored.

In 4, one can also see a change of refutations by regent moves in dual avoidance based attempts (2.Be7? 2...Kc6!, 2.Be7? 2...Ke2! & 2.Be7? 2...Kc3!; 2.Rd7? 2...Ke3! & 2.Rd7? 2...Kc1!).

Since the black regent is not present in Problem 5, the sides play under chess symbiosis conditions (pp. 5.1 and 5.2 of the Rules). Three white batteries, with their rear pieces located in the corners of the board, are aimed at the black king. However, the royal battery is at the start in a sleeping state on account of the monarch’s Regent Pat: [Qa1=Ka1].

(5) Viktor Kapusta
Original



(10+9) Regent Chess #2

White begins by destroying the vertical battery: 1.Rg1! ~ 2.Bg7#. Subsequent exclusions of the horizontal vector of the Ra8 by black minor pieces lead to promotions of the pawn-princes (with annihilation of the old king) and the queen’s diagonal blows:

1...Bb8 2.Pa7xb8=K [-Kd4/Ka1=Qa1]#; 1...Bd8 2.Pb7–b8=K [-Kd4/Ka1=Qa1]#;

1...Sc8 2.Pb7xc8=K [-Kd4/Ka1=Qa1]#; 1...Sxa8 2.Pb7xa8=K [-Kd4/Ka1=Qa1]#.

The exclusion of the vertical vector of the Rg1 by another pair of minor pieces leads to the queen’s awakening during defenses and to battery strikes delivered by the king’s moves: 1...Bg4[Ka1=Qa1/Pa7,b7=a7,b7] 2.Kd3#; 1...Sg3[Ka1=Qa1/PPa7,b7=a7,b7] 2.Ke3#.

Black’s defenses aimed at excluding the Ra8 were met by White

with four promotions of his princes to new kings, resulting in the specific activation of the sleeping battery K+K (Q) due to the original king’s annihilation. I propose referring to this kind of mechanism as REGENT BATTERY (RB). Its actions were supplemented by the same battery’s play in the classical mode.

It is clear that in the initial position of Problem 6 the regents are the unstalemated kings on the 7th rank. On the f-file, the vertical vector of a Regent Battery can be seen. Let us now watch the formation and concerted closing and opening of the second, horizontal vector, which is required for RM-2. In an effort to unguard the f-file, Black leads his knight away.

1.Sc7! d6xc7=P, reaching a pawn-prince position, 2.Bc6, interfering with the Rc2, 2...Pc7–c8=K[-Kf3/Kf7=Qf7]#! (2.Rd8[Kf7=Qf7/Pc7=c7]?, hoping for 2...Pc7xd8=K[-Kf3]??, failed because it is illegal to make a move with the pawn at this point. Also, 2...Kxe3+?? is unplayable in view of illegality of mate to the crowned king alone, while a double attack by the queen is prevented by the closing of the seventh rank by the pawn c7).

1.Se7! d6xe7=P 2.Rc6, interfering with the Ba4, 2...Pe7-e8=K [-Kf3/Kf7=Qf7]#! (2.Rd8[Kf7=Qf7/Pe7=e7]? failed on account of illegality of the capture of the rook on White's next move: 2...Pe7xd8=K [-Kf3]?? It is also illegal to play 2...Kxe3??, because the seventh rank was closed for the white queen by the pawn e7).

1.Sb6! d6-d7=P 2.Bd6, interfering with the Rd3, 2...Pd7-d8=K[-Kf3/Kf7=Qf7]#! (after 2.R/Sc8?, in view of the additional guard of the c8-square, 2...Pd7xc8=K[-Kf3/Kf7=Qf7]?? is unplayable, thus completing the triad of illegal promotions of the pawn-prince by diagonal moves as an alternative to the triad of his final vertical moves in the solution. After 2.Rd6/d1[Kf7=Qf7]? it is illegal to play 2...Kxe3?? because of the closing of the seventh rank by the pawn d7).

In the black-and-white single piece mechanism, the horizontal wing of the Regent Battery is formed three times. First the line f7-a7 is closed by the white pawn-prince, and then he opens the line with promotion to a new monarch, which in unison allows White to clear by way of annihilation the vertical line f7-f1 and deliver model Regent Mates. I propose calling such complicated construction, animated in two or more directions at the point of crowning of the pawn-prince, the BIG REGENT BATTERY (BRB). In this example, in addition to two frontal batteries, the diagonal battery vector also comes to life – with the guard by the white Bg4 of the e2-square next to the crowned king.

In Problem 7, the unstalemated Ka6 is a regent in the king stage.

1.Pe2xd1=K[-Ka1/Ka6=Qa6 – the white king is stalemated/Qh7=Kh7/f7=Pf7]! Pf7-f8=K[-Kb8/Kh7=Qh7]! 2.Re2 Qb1# (1...Pf7xe8=K[-Kb8/Kh7=Qh7]? – and 2.Re2+ ? fails on account of check to the new white monarch).

1.Pe2xf1=K[-Ka1/Ka6=Qa6/Qh7=Kh7/f7=Pf7]! Pf7xe8=K[-Kb8/Kh7=Qh7]! 2.Rf2 Qh1# (1...Pf7-f8=K[-Kb8/Kh7=Qh7]? – and now 2.Rf2+? is no good because of check to the white king).

Black-and-white synthesis of promotions of pawn-princes against the background of dual avoidance. At first, the white pawn was sleeping – and acquired the right to move only after the black prince's entry into play. In each of the solutions, the first moves of pieces consist of 10 black-and-white stages. In the finales, model mates to two promoted kings are presented.

...It seems the time has come to place an ellipsis in our story, which originated from the whimsical invention of the Kyiv Anonym that emerged from the archives and flashed like an orange meteor through three centuries. Even if the regent paper turned to ashes in the library fire of the Sovietly hushed Kyiv, the very idea was not scattered in the winds of ages. The phantasy of the provident Anonym fascinated the scrupulous Latinist and, through my father, reached me, the author of these fleeting notes. From now on, dear reader, there is a reason for us to jointly indulge in phantasies...

Glossary Guide

ANNIHILATION OF KING p. 4.3, *Problems 5-7*

CHESS SYMBIOSIS pp. 5.1, 5.2, 5.3

COMPLEX MOVE pp. 1.2.2.1, 1.2.2.2 and in many other places

COMPLEX MOVE, MULTISTAGE p. 1.2.2.2, *Problems 4, 6, 7*

COMPLEX MOVE, TWO-STAGE p. 1.2.2.1 and in many other places

DECELERATED TRANSFORMATION OF A REGENT *Problem 3*

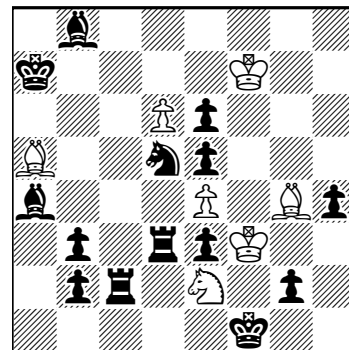
MOBILE STAGE OF COMPLEX MOVE p. 1.2.2.1 and in many other places

PAT (STALEMATE), COMPLETE pp. 1.4 and 8

PAWN IN THE PRINCE STAGE (PAWN-PRINCE) p. 4.3, *Problems 5-7*

(6) Viktor Kapusta

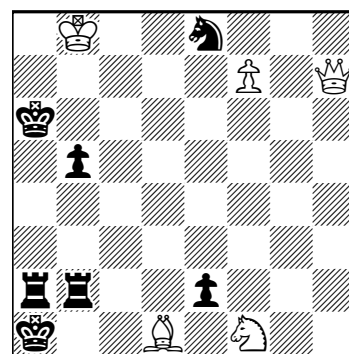
Original



(7+14) Regent Chess h#2
3 solutions

(7) Viktor Kapusta

Original



(5+7) Regent Chess h#2
2 solutions

PF (PHANTOM FLIGHT) p. 2.3 of the Rules, see also RM-3
 PPM (PAT PERPETUUM MOBILE) p. 8, Problem 3
 PRP (PHANTOM REGENT PAT) p. 2.3, See also RM-3
 REGENT p. 1.1 and in many other places
 REGENT CASTLING p. 9
 REGENT CHECK pp. 2.1 and 2.2
 REGENT SELFUNPAT p. 1.2.2.1
 RM-1 (REGENT MATE OF FIRST TYPE) p. 3.1, Problems 1, 3 and others
 RM-2 (REGENT MATE OF SECOND TYPE) p. 3.2, Problems 1, 6 and others

RM-3 (REGENT MATE OF THIRD TYPE) p. 3.3, Problems 2, 3 and others
 RP (REGENT (LOCAL) PAT) p. 1.2.1 and in many other places
 SELFCHECK pp. 6.1, 6.2, 6.3.2, 6.3.3, and 7
 SLEEPING PAWN pp. 4.1 and 4.2
 TRANSFORMATIONAL STAGE OF COMPLEX MOVE p. 1.2.2.1 and in many other places
 TRANSFORMATION OF REGENT, DIRECT pp. 1.2.2, 1.3, 2.1 and in many other places
 TRANSFORMATION OF REGENT, REVERSE pp. 1.2.2.3, 1.2.3, 1.3, 2.1 and in many other places

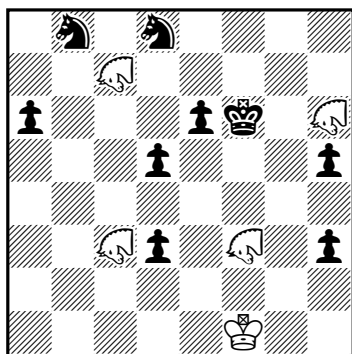
City of Kyiv, June 17, 2015 – February 28, 2021. Translated from Ukrainian by ANDRIY FROLKIN.

Introducción a las piezas de fantasía

Pedro Cañizares

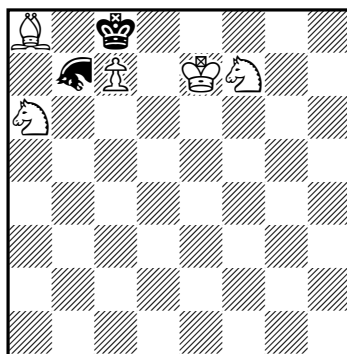
El Uro (símbolo AU, del francés ‘auroch’) es la asociación de los poderes del Caballo (saltador 1,2) y de la Jirafa (saltador 1,4). En 1, el AUf3 controla e5 y g5, como Caballo, y e7 y g7 como Jirafa.

(1) Pierre Monreal
The British Chess Magazine,
 1975



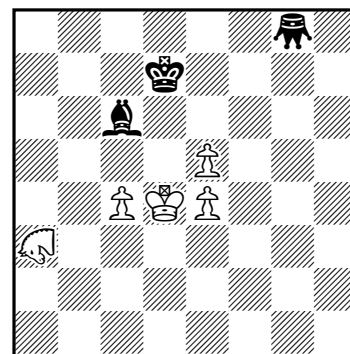
(5+9) AU = Uro #2

(2) Helmut Rossler
 dedicado a W. Massmann
feenschach, 1975



(5+2) AU = Uro #4

(3) Eligiusz Zimmer
Best Problems, 2016



(5+3) b) h=3 h#3
 AS = Saltamontes, AU = Uro

(1) 1.Rf2! (bloqueo). El AUc3 hace prueba de su potencia, dando mate ocho veces, sobre las ocho jugadas posibles de las Negras: 1...Cb~ 2.AUd7#, 1...Cd~ 2.AUb7#, 1...a5 2.AUb5#, 1...e5 2.AUxd5#, 1...d4 2.AUe4#, 1...h4 2.AUg4#, 1...d2 2.AUe2#, 1...h2 2.AUg2#. Todas las jugadas de las Negras están controladas por un mate del AUd3. ¡Existen ocho! Una bella realización para ensalzar los méritos del Uro.

(2) *1...AU~ 2.Cd6#; 1.Cd8! [2.Axb7#] AUc5 2.Ab7+ AUxb7 3.Cf7 AU~ 4.Cd6#.

(3) a) 1.Rd8 Rc5 2.Sc8+ Rd6 3.Ae8 AUb7#, b) 1.Ad5 Rxd5 2.Sxc4 AUxc4 3.Rc8 Rc6=.

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

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 con la palabra “suscripción” en el asunto. Ejemplar de distribución gratuita.