



-¡Chist Chist! ..., que Elsitita ni Elsitita mire para acá abajo, soy yo el Rey negro, ¡Chist...!

Carl Sosghy, el afamado compositor de problemas, no podía creer lo que estaba viendo y, sobre todo, escuchando. Dirigió su mirada hacia el tablero, tomó sus lentes por las patillas subiendo y bajando varias veces sus gafas por sobre sus ojos claros. Cuando se hubo repuesto sentenció:

-¡A mí ni usted ni nadie me chista, qué tanto chist, chist, chist! ¿Qué es lo que quiere?

-Esos matones blancos vienen por mi cabeza y la culpa es de ustedes los problemistas. Son unos discriminadores, siempre andan inventando problemas en donde las blancas me dan mate. Cuando parece que inventan uno en el que voy a dar mate, una movida asombrosa logra las tablas y no gano por un pelito. ¡Estoy harto de todo esto!

-¿Discriminador yo?, su Majestad ¡Que irreverencia! Es que así son los concursos, hay un protocolo que obliga a armar problemas para las blancas. Para el que soluciona es más fácil, sabe que en todas las posiciones juegan blancas. Precisamente, en estos momentos estoy preparando un problema de mate en dos. Pero, si deja de chistar le regalo un mate en una para su equipo.

Y ahí nomás quitó el Caballo de c5 y colocó una dama negra en f8.

-¡Ja que matazo! Df8-a3 y gano y gano y ga...

-No se entusiasme, le dije que estoy preparando un mate en dos. Y sin más retiró la dama y volvió el caballo a su lugar.

-Carl, Carl se entibia la cena. ¡Baja a comer de una buena vez! - Gritó Elsa

El Rey vio que por fuera de la caja aterciopelada, se encontraban otras siete piezas negras que faltaban ubicar en el problema. Sintió que podía manejar los destinos del juego y dijo:

-Ya vi que el proceso de su taimado invento, arrancó con once formas directas e inmediatas de eliminarme. Déjeme a mí, déjeme que coloque las piezas negras para defenderme. Vaya a comer, no sea cosa que Elsitita... le haga Jaque Mate.

-De acuerdo, confío en usted, coloque sus piezas donde quiera. De todas formas, cuando vuelva le daré mate en dos.

Antes de salir, Carl, tomó su lapicera Mont Blanc y escribió parsimoniosamente sobre una planilla. Luego se incorporó con firmeza y abandonó la sala de estudios.

El Rey Negro trepó sobre la torre de d4 y desde lo alto del castillo leyó sin dificultad lo recién escrito: la pulcra caligrafía revelaba:

—Solución 1.Df5!||

Al tiempo que se escuchaban los pasos del problemista al descender la escalera, el Rey comenzó a ordenar su tropa. Era el momento de colocar las piezas para que defendieran los once mates y, a la vez, si se sobreprotegía el jaque de reina en f5, no habría ningún mate en dos.

-¡Defiéndanme de esa dama, defiéndanme de esa dama!- gritaba colérico.

Ingresó primero una torre a f3 y luego un caballo a g3. Así protegían todos los mates de dama y los de Af4, Cd3 y Te4. A continuación el Rey, pidió que la otra torre ocupara f6, dando refuerzo a la casilla f5 al tiempo que evitaba los mates Te6 y Cf3.

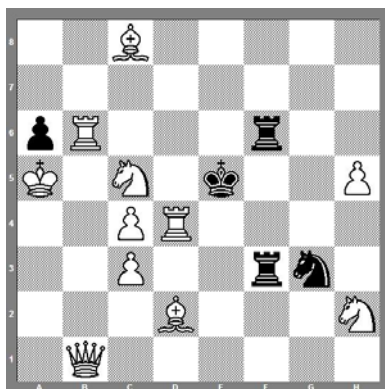
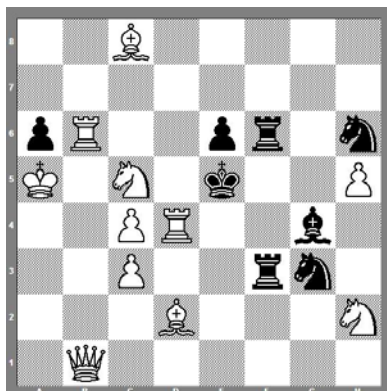


Diagrama 2

Ya más tranquilo, revisó todo el tablero y comprobó que solo quedaban los mates 1.Cg4#, 1.Cd7#; 1.Td5#. Para evitarlos, el monarca, llamó primero al alfil que se ubicó en g4, en defensa de este último se colocó un caballo en h6 y, finalmente, hizo su ingreso un peón en e6. Enojado, el Rey le dio un buen reto a su último guardia:

-¡Soldado distraído! Te dije c6, no e6. Ahora, si bien matarás a la torre, si va a d5, le tapás la visión a nuestro alfil y el caballo blanco puede volver a darnos mate en d7.

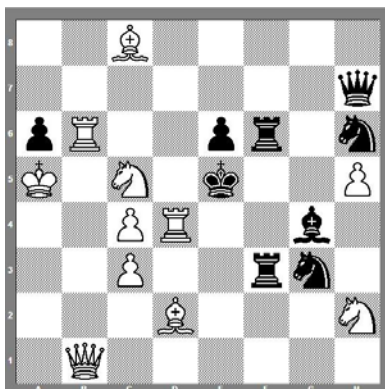


**Diagrama 3**

Y, dirigiéndose a la Reina, dijo:

-Sólo falta que entres vos, querida. Buscá un lugar donde defiendas la casilla d7, pero también reforzá la casilla f5. Quiero colocar las mayores custodias sobre el lugar en el que el problemista escribió que iba a mover la dama blanca.

Una vez concluida su tarea, el Rey pidió a las torres de d4 y f6 que se corrieran levemente y ambas se acercaron a los vértices de la casilla e5. Recostó su cruz sobre el castillo negro, sus pies en el blanco y volvió a dormirse con la satisfacción de haber evitado los once mates y la inocencia de pensar que Df5 no podía llevarse a cabo.



**Diagrama 4**

Al regresar de su cena, Carl observó la nueva posición, sonrió, tomó su bolígrafo y completó la planilla. Por encima de la movida escrita 1.Df5 agregó la consigna del problema: —Juegan las blancas y dan mate en dos||.

Luego encendió un habano. Solo entonces *pensó en el pobre Rey negro y su acusación de discriminador. Tal vez tenía razón, las blancas siempre las blancas se lucían y mostraban demoledoras.* Recordó sus 115 primeros puestos en concursos internacionales, giró su vista hacia la posición del juego de ajedrez Staunton y con la certeza que la posición final sería galardonada en el concurso de mate en dos, tomó nuevamente la planilla. Con un fibrón negro tachó la consigna de mate en dos. Volvió a su Mont Blanc y escribió:

a) - Ubicar al rey blanco en una casilla en donde mueven las negras y le dan mate en 1

b)-Ubicar al rey blanco en una casilla donde quede en posición de jaque mate.

Serie negra:

c)- Mover once veces consecutivas una misma pieza y capturar las once piezas blancas incluido su Rey.

d)- Mover cuatro veces seguidas y dar mate

Al terminar de escribir el punto d, colocó la planilla entre la caja de madera y el tablero. Compuso las torres. Situó en forma vertical al Rey

negro, que despertó malhumorado. Sin darle tiempo a que hablara se adelantó y le dijo:

-Buenas noches. Disculpe si en otras ocasiones lo he discriminado. Lo felicito por el gran protagonismo que tiene usted y su ejército en estos problemas. Le aclaro que el punto d es dual pero solo se considera correcta la solución en donde usted mueve dos veces.

### Notas y soluciones:

El cuento toma como base el problema de mate en dos, compuesto por Soshghy y cuya posición es la del diagrama N°4. Las demás consignas y modificaciones al problema original son propias.

Diagrama 1: Solución:

Los once mates que pueden darse en el diagrama 1 son: **1.Cd3# 1.Cd7#; 1.Cf3#; 1.Cg4#; 1.Af4#; 1.Te6#; 1.Te4#; 1.Td5#; 1.De1#; 1.De4#; 1.Df5#**

Diagrama 4: Mate en 2. Solución

**1.Df5+!! exf5** (1...Rxf5 2.Td5#; 1...T6xf5 2.Txe6#; 1...T3xf5 2.Cd3#; 1...Axf5 2.Cxf3#; 1...Cgxf5 2.Te4#; 1...Chxf5 2.Cxg4#; 1...Dxf5 2.Cd7#)  
**2.Td5#**

Problemas para el Rey Negro:

- a) Rey blanco en d8 y **1...Tf8++**
- b) Rey blanco en d3. A pesar del doble jaque, la posición es legal, última movida negra **1...Tf5-f3++**
- c) **1...Dxb1. 2...Dxb6. 3...Dxa5. 4...Dxc5. 5...Dxc8. 6...Dxc4. 7...Dxc3. 8...Dxd4. 9...Dxd2. 10. ...Dxh2 y 11...Dxh5**
- d) **1...Txc3. 2...,Rxd4. 3...,Rxc5 y 4...Ta3++.**

La otra solución era **1. ...Ce4 2...Cxc5. 3...Dd7o c2 y 4.Da4++**