



Problemas con historia

Homenaje al título de GM conseguido por Leandro Krysa.



ganador de los abiertos más importantes de Argentina (Mar del Plata y Villa Ballester), campeón de la Liga Nacional de Ajedrez por equipos.

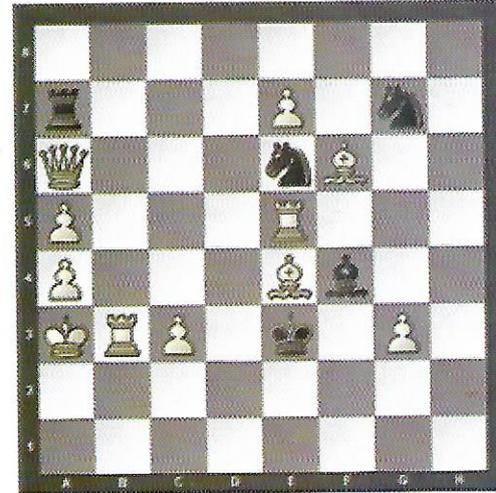
Busco en mis memorias de esta historia y veo como Mariana y Daniel -sus padres- acompañaron y estimularon su crecimiento. Recuerdo a Iacov Schenkman y a Sandra Malajovich sus primeros profes con los que me cruzaba en sus torneos escolares y federados. Veo a mi amigo, el MF Gustavo Aguila -su maestro durante 5 años-, comentándome sobre sus progresos y los libros de Kasparov y otros que leían juntos.

Esta historia de un máximo logro deportivo cierra una etapa. Leandro Krysa logró su última norma de gran maestro en el abierto más fuerte del mundo disputado en enero pasado en Gibraltar. El próximo Congreso de Fide lo consagrará como el gran maestro N° 33 bajo bandera argentina.

Sobre el tablero se observa que la disposición de las piezas marcan las siluetas de las letras L y K. Es la firma de Leandro Krysa que nos desafía a que demos mate en 3 movidas.

Por MF Marcelo Reides

Leandro Krysa 1997: un niño de 5 años descubre el ajedrez junto a su hermano Ariel en la mueblería de su abuelo. Algunos años más tarde son cientos los torneos jugados y varias consagraciones. Van algunas que repaso desordenadamente: Campeón Argentino, Sudamericano y Panamericano de categorías promocionales,



1.Df1! [Parece pero no es:
1.Dd3+ Rf2 2.Tb2+ Ad2
y el mate es en 4] 1...Cd4
[1...Rd2 2.Tb2+ Rxc3/Rc3
3.Dd3#] ; 1...Axf3 2.Dc1+
Re2 3.Tb2#] 2.Dxf4+ Re2
3.Ac2#

Historias mínimas

REYNALDO NO VE EL MATE

Encastrado en la casilla b7 del tablero mural, el Rey blanco escuchó atentamente al maestro que anunciaba el jaque mate de su ejército en tres movidas. En el murmullo del salón, percibió algunas jugadas sueltas que los asistentes proponían erróneamente. Conocedor de miles de remates, intentó durante un breve lapso resolver el enigma. Prontamente se rindió y sentenció: "No es posible el mate en tres".

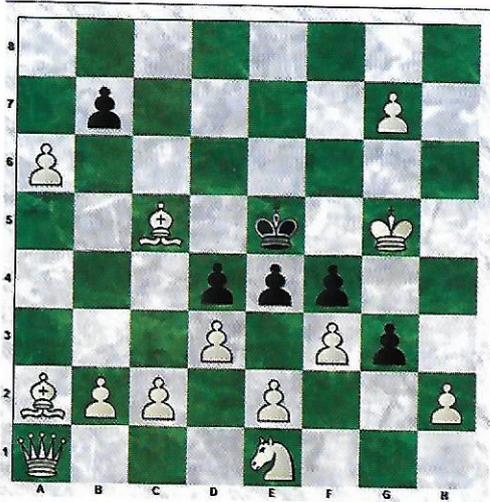


Ofuscado, antes que el maestro colocara su mano sobre su corona, comenzó a caminar dirigiéndose hacia a8 para abandonar el tablero. Sin saberlo solucionó el misterio y las blancas continuaron su labo dando mate en las siguientes 2 movidas.



PEONES AL ATAQUE

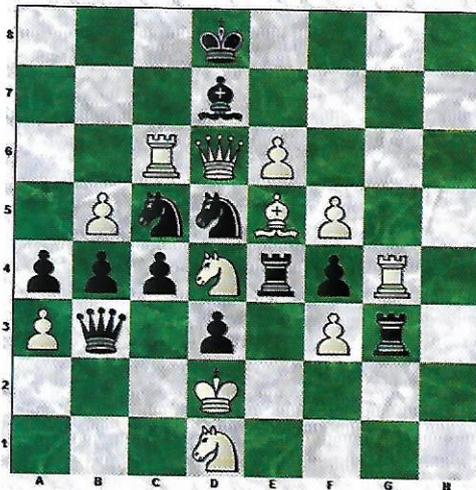
Los obreros de la revista de ajedrez pretendían protagonismo. Exigían soluciones que dignificaran sus vidas, mostrarán su fuerza y dieran trabajo a todos. La huelga de peones era inminente; la suspensión de gambitos y coronaciones también. Por suerte todo se resolvió con la publicación de un problema socialista y revolucionario que alegró a los revoltosos. Debajo del diagrama se leía "Las blancas mueven y dan mate en 2, pudiendo el primer movimiento realizarse con cada uno de los 8 peones. Si se mueve otra pieza al inicio no hay mate"



ARBOLITO NAVIDEÑO

Nueces y manzanas colgaban en los primeros árboles navideños promovidos por los clérigos alemanes en el siglo XVII. El rito cristiano se popularizó en Occidente a pasos agigantados. En la actualidad junto a los millones de familias que en el mundo preparan su arbolito, millones de ventas acompañan también a este espléndido negocio del moderno capitalismo.

Fue en el Facebook del maestro Juan José Converset que vi que es posible un arbolito navideño con problema ajedrecístico. Tomando la idea, armé el arbolito que sigue dedicado a los amigos de ajedrez12. Son 12 las piezas blancas y 12 las piezas negras. Fue publicado el 24 de diciembre pasado en el facebook de ajedrez12. "Navidad para todos", quien mueve da mate en dos.



SOLUCIÓN

Solución: Peones al ataque
 1.axb7 [También hay mate en 2 iniciando con cualquiera de las siguientes movidas: 1.b4 ; 1.c3 ; 1.dxe4 ; 1.e3 ; 1.fxe4 ; 1.g8f ; 1.hxg3] 1...gxh2 [6 cualquier otra movida] 2.b8a#

Solución Arbolito blanco: 1.Tc8i, (sacrificio de encañamiento) Rxc8 2.Dxb8+ + Solución Arbolito negro: 1...Dc2+! [Sacrificio de desviación y liberación de casilla] 2.Cxc2 Cb3#

1.Ra8! [Se libera la columna b y la séptima fila con idea de D8 y C8 mate.]
 1...Axc4 [para ganar la casilla d5 para el Rey, si 1...Ad7 para Re7 2.Dg6+ Re7 (2...De6 3.Cf5#) 3.Df6#; 1...c5 2.Db6#] 2.Df5 [amenazando mates en una, dos en la casilla "e7" con dama o torre y dos en "c5" con dama o alfil] 2...c5 3.Dxc5#

www.Ventajedrez.com

CD Y DVD- LIBROS - JUEGOS ESCOLARES
 - JUEGOS MAGNETICOS - JUEGOS PROFESIONALES
 TABLEROS - MURALES OFERTAS Y NOVEDADES - PREMIOS - TROFEOS Y MEDALLAS - RELOJES

Ventajedrez - Ajedrez por los que saben
 Castelli 90 Piso 15° Dto "h" -,
 Once, Capital Federal
 Tel: (011) 15 6092 9773
 Info@ventajedrez.com

REEDICIONES Y NOVEDADES



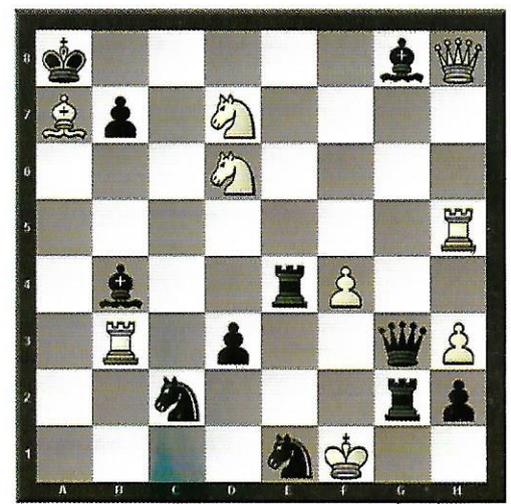
PROBLEMAS CON HISTORIA

Por MF Marcelo Reides

Simultáneas didácticas

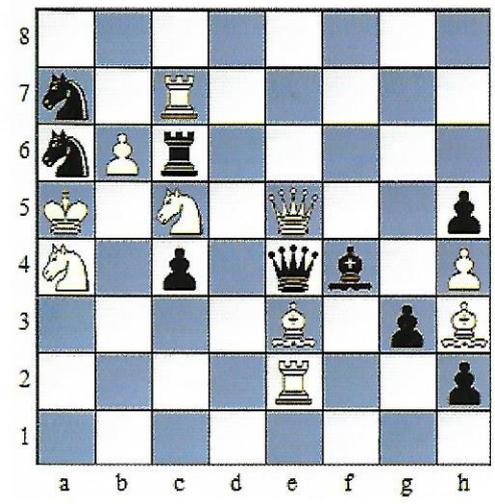
El maestro Farid Mansubat recorría los tableros con paso seguro y veloz. En todas las partidas jugaba con negras y estaba mejor. Como sus rivales eran estudiantes aficionados no remataba los juegos pero tampoco aflojaba e incrementaba sus ventajas. En la mesa doce le mostraban al pequeño Martín los nueve mates en un movimiento que podía recibir. Cuando allí llegó Farid, el principiante le dijo "paso, me la sigo pensando". Y el maestro fue al tablero de al lado. En la vuelta siguiente el escolar

pudo encontrar, no sin ayuda, una ingeniosa solución. Entonces, cuando lo tuvo a Farid frente a él, levantó la cara del tablero y preguntó: "¿Vale hacer cambio de fichas sin coronar?". El maestro sonrió y dijo: "No vale. Pero hoy estoy generoso y te dejo. Cambia la pieza que quieres y luego mové". Entonces Martín quitó el peón de "a7" y colocó allí al alfil que le habían capturado en la apertura. Luego, ayudado por su profesor, definió la partida dando un brillante mate en cuatro movimientos. ¿Cómo lo hizo?



SOLUCIÓN

1. Dd1! Cxal [1...Ca3 2.Dxa3 Axa3 3.Ta5] [Con doble amenaza de descubierta y Cb6 +++] 3...h1t+ [a cualquiera de los otros 8 jaques, el alfil salva y hay mate a la descubierta] 3...Cb3 4.Cb6# [4.Ag1#]



Miguel Najdorf

La Ley N° 1.018 sancionada por la Legislatura de la ciudad de Buenos Aires el 10 de abril de 2003 instituye el día 15 de abril de cada año como "Día del Ajedrez Escolar", en conmemoración al natalicio del campeón nacionalizado argentino Sr. Miguel Najdorf.

El siguiente problema de ajedrez escolar lo pensé como un homenaje al patriarca del ajedrez argentino.

En la posición puede observarse que la posición de las piezas dibujan las

siluetas de las letras "M" y "N". Don Miguel, jugando en el cielo con algún chambón, va con blancas y siendo su turno, el Rey negro cae al piso. Su rival lo levanta y cuando se dispone a situarlo no recuerda en cuál casilla está. Pícaramente "el viejo" le plantea un problema y le grita: - ¡Falta el Rey!, ¡Falta el Rey!, ubícalo en cualquiera de las 12 casillas legales que dispone. En cada una recibirá su jaque mate.

SOLUCIÓN

1-Sf Rb1: Db7 #. 2-Sf Rd1: Cc3 #. 3-Sf Rh1: Te1 #. 4-Sf Ra3: Dc3/b2/a1 #. 5-Sf Rf3: Dxxh5 #. 6-Sf Rg6: Dg7 #. 7-Sf Rh6: Dg7 #. 8-Sf Ra8: Txa7 #. 9-Sf Rb8: Tc8 #. 10-Sf Rd8: Cb7 #. 11-Sf Rf8: Dh8 #. 12-Sf Rg8: Dg7 #.

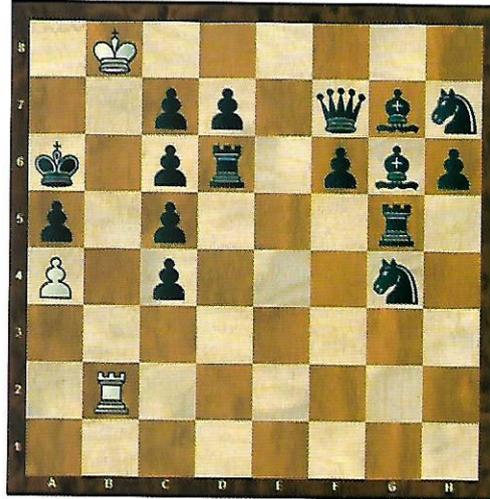


Problemas con historias por MF Marcelo Reides



“Las piezas hablan”

Mientras caminaba por la calle Salta, rumbo a la estación del tren, el ajedrecista de FAOGBA observaba a través de los grandes ventanales: cintas, pesas, bicicletas fijas y otras máquinas de un gimnasio. Sin visitar nunca un GYM, él también tenía sus fitness. Sus viajes al trabajo incluían caminatas rápidas, corridas, esquives, empujones... y problemas de ajedrez. Para su suerte, lograba abstraerse del entorno resolviendo ejercicios en sus aplicaciones del celular. Ese martes, al llegar a la estación Floresta, le apareció una posición imposible de arribar en una partida de torneo. En Liniers había conseguido sentarse, así que, en vez de dar clic y cambiar de



tablero, decidió seguir. Recordó lo que alguna vez le dijo su maestro: “cuando no encuentres la solución escucha a tus piezas y si seguís desorientado pon atención en lo que dicen también las de tu rival... las piezas hablan”. Intentó razonar “las piezas hablan”, se sonrió, estaban todas las negras rígidas y fosilizadas entorpeciendo unas con otras; no podían decir mucho. Intuyó que la solución podría venir por jaque perpetuo, pero se convenció de esto cuando imaginó que las piezas negras desde las columnas “c” hasta la “h” marcaban las letras P y T. “Metamensaje, es tablas por perpetuo” dijo... y mentalmente resolvió la situación.

7.Rd8 Cxb6. 6...Ra7 7.Tb7+ Ra6
8.Rb8 Y el perpetuo se realiza por las columnas a y b 8...c3 9.Ta7+ Rb6
10.Tb7+ Ra6

Problema del autor de la nota, publicado en el libro “Estrategia y Táctica del ajedrez escolar”, Caramia-Moretti-Reides, Editorial Ventafedrez 2016

4.Tb6 (amenaza Ta6#) 4...Dd8+
5.Rxd8 Y ahora que las negras tienen un tiempo, buscan traer un caballo a defender el perpetuo 5...Ce3 Si 5...Cf8 6.Rc7. Con 6.Rc8 se logra tablas de igual manera que en la variante principal: 6...Ce6+ 7.Rc8 Ra7 8.Tb7+ Ra6 9.Ta7+! perpetuo o ahogado.
6. Rc8 En busca del perpetuo por otros pagos. Si 6.Rc7?? Cd5+

Solución: 1.Rxc7. Amenaza jaque perpetuo en las filas 6, 7 y 8. Si 1.Tb7 por las columnas a y b fracasa porque la búsqueda de perpetuo más directo dan mate en 5 1...Dd8+ 2.Rxc7 Dd8+ 3.Rxd8 Rxb7 4.Re7 Rc8 5.Rxd6 Af8#.
1...Dd8 La dama defiende la octava fila 2.Tb6+ Ra7 3.Tb7+ Ra8

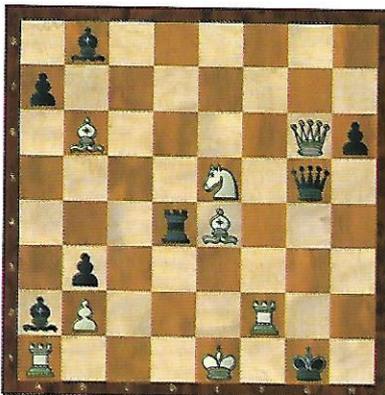
EFEMERIDES APOCRIFAS: Enrique “El Largo”

Leído en la cadena de noticias History Chess: “Hoy se cumplen quinientos setenta años del nacimiento de Enrique “El Largo”. Aficionado al ajedrez, el alto rey, publicó el primer tratado que combinaba los juegos antiguos como el alquerque y los dados - ya divulgados por Alfonso “el Sabio” - con el

ajedrez moderno y sus nuevas reglas. En su obra se incluyeron los primeros problemas con movimientos especiales, siendo su principal aporte la invención del único movimiento que permite mover dos piezas en forma simultánea en el flanco de la dama. De esta manera, Enrique “El largo”, mejoraba la regla

establecida por el monje Lombardo Cessoli, aquella que permitía dar dos pasos al Rey en su primer movimiento.

Para recordar al Rey Enrique les comparto dos Problemas, que hice en 2016, en donde las blancas dan mate en dos definiendo con el movimiento triple cero.

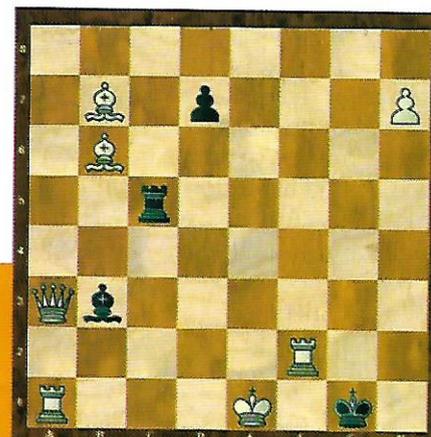


SOLUCIÓN ENRIQUE 1

1.Td2! [otros intentos fallan: 1.Axd4 Axc5 2.Re2+ Ab1 3.Txb1#; 1.Re2+ Ab1 2.Txb1+ Td1 3.Txd1#; 1.Cf3+ Rh1 2.Tb2+ Axh2] 1...axb6 [1...Ab1 evita 0-0-0 pero... 2.Axd4#] #2.0-0-0#

SOLUCIÓN ENRIQUE 2

1.Tc2! [1.Dxc5 d5!; 1.Axc5 d6 (1...d5) 1...d6] 1...Axc2 2.Dg3# #2.0-0-0#





PROBLEMAS CON HISTORIAS POR MF MARCELO REIDES

EL GALGO FERNÁNDEZ

De: Sedier@hotmail.com

Para: Estebanrouru@gmail.com

Asunto: El Galgo

Hola Esteban, no sabes lo que me pasó. Volví al club luego de aquél episodio, y cosa de mandinga última ronda de nuevo contra el Galgo Fernández. Sí, sí, el Galgo ladrón, el mismo que te aprieta el reloj antes de mover o que te cambia de diagonal el alfil en el frenético pimpong. Sí, el Galgo, vos lo conoces bien del día que visitaste por primera vez nuestro salón. Fue tu rival en el tablero cinco del match amistoso entre "Villa del parque" y "Los trebejos" de Montevideo. Entérate ahora: él te afanó la lapicera en cuanto te levantaste para ir al baño. Yo lo ví y no lo podía creer, no dije nada porque íbamos perdiendo.... pero que hdp!.. Para colmo te quedaban

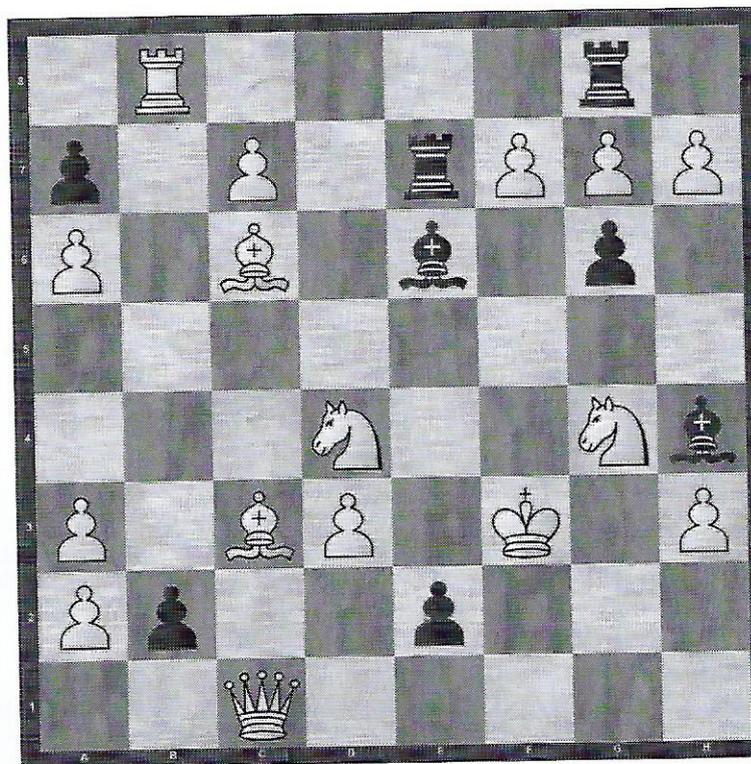
5 minutos y el roñoso llama al árbitro y dice que no anotaste la obvia recaptura ni bien te sentaste. Como te decía, volví al club luego de dos meses de suspensión por culpa de este atorrante, y es increíble pero el tipo regresa el mismo día que yo y definimos el primer puesto del blitz en la última ronda del martes. En la partida lo estaba matando, yo en su caso habría abandonado varias movidas antes, pero el tipo resistía sin inmutarse. A punto de darle mate en una, el turro sacó su rey y en su lugar me agregó un nuevo peón que habían comido en la mesa de al lado. Discutimos fuerte, no nos fuimos a las manos porque la última vez cobre de lo lindo y al fin al cabo era solo una partida. El tema era que estábamos en una posición doblemente ilegal, sobre el tablero

había nueve peones blancos y faltaba el rey negro. El decía que su rey estaba en una casilla que ni de cerca había pasado y no nos poníamos de acuerdo. Cuando observé que no importaba dónde se reemplazará el peón blanco por el rey ya que igualmente había mate en una, con mi mejor sonrisa le dije que lo colocara donde quisiera. Entonces quitó un peón blanco y ya con su rey en la mano, levantó su mirada por sobre mi cabeza hacia la puerta y gritó "al fin llega un árbitro". Y yo como un boludo me doy vuelta y al volver sobre el tablero veo sorprendido que el reloj está funcionando de su lado y escucho horrorizado un: "anuncio mate en dos". Que remata martillando con su pieza la casilla maldita y poniendo a funcionar mi reloj, con un apenas audible "Jaque".

1- Reemplazar cada peón blanco por rey negro y encontrar el único mate en una.

2- Reemplazar un peón blanco por rey negro. Jugar con negras y dar mate en dos

3- En la solución 2. ¿La posición es legal?.



SOLUCIONES

1) Si Ra2 o Ra3: Db2++, Si Ra6: Ab5 ++, Si Rc7: Df4++, Si: Rd3: Ce5++, Si: Rf7o Rg7: hg8D++, Si: Rh7: Dh6++, Si Rh3: Dh1++

2) El Galgo coloca su Rey en h3 y juega 1...Axc4+ 2 Rf4 g5++

3) La posición puede ser legal. El peón de a3 capturó una de las 3 piezas negras faltantes. En tanto el peón de a6 capturó dos peones y dos piezas ya que viene de e2. Por último el peón negro de g6 capturó la torre blanca faltante.

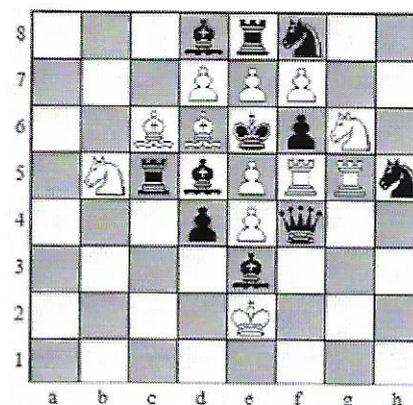


Problemas con historias por M. F. Marcelo Reides

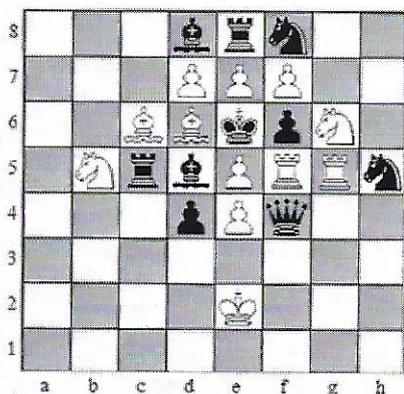


Arbolito navideño

Abarrotado de pedidos en su taller Papá Noel leía los deseos. Entre miles le sorprendió el anotado en una planilla de ajedrez: "Arbolito navideño con posición de mate pudiendo iniciar tanto con blancas como con negras". Sus años repartiendo juguetes por Moscú con su camarada Yusupov, le fueron útiles. En poco tiempo creó un problema de jaque mate, mueva quien mueva. El de blancas era más difícil, por eso revisó los varios jaques con los que podía iniciar ese ejército. Cuando estuvo seguro de que la solución más corta era en tres, sentenció -iJO JO JO, voy a cambiar mis renos por estos valientes caballos!



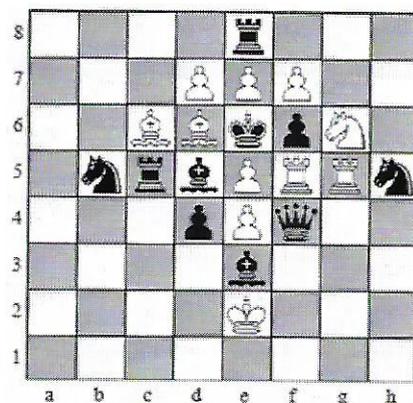
Solución: Mate en 3 blancas: 1. exd8+ Txd8 2. c6+ Rxf7 3. Ch8++ Mate en 3 negras: 1... Tc2+ 2. Rd1 Tc1+ 3. Re2 Ac4++



Luego se dispuso a seguir trabajando en el armado de regalos. Para hacer más ordenados sus encargos separó por temas. Tenía varios pedidos de ajedreces y los tres alfiles negros ubicados en el arbolito le dejarían un juego incompleto. Pensó en retirar el alfil de e3 y completar el ajedrez trunco. El nuevo arbusto también respondía a lo pedido, era un mate en dos de mueva quien mueva.

Solución: Sin Ae3. Mate en 2 blancas: 1. Cxd4 Rxf7 2. Ch8++ Mate en 2 negras: 1... Tc2+ 2. Rd1/e1 Dc1+ (2. Rd3 Dxe4++)

.....Cuando sacó el alfil la posición se le fue al diablo, las piezas no levitaron y cayeron ruidosamente. Por suerte los reyes magos estaban también preparando obsequios, en la habitación contigua. Se acercaron y ayudaron a Santa a restaurar el tablero. Una vez completada la posición inicial del problema, Baltazar cambió el caballo blanco de b5 por uno negro. Gaspar y Melchor le criticaron que el arbolito navideño no terminara en punta, entonces quitaron las piezas negras de la octava fila y dejaron solo la torre de la columna e. Y ... colorín colorado, así fue como Papá Noel pudo regalar un bonito arbolito de mate en dos, con ambos colores y una torre como estrella.



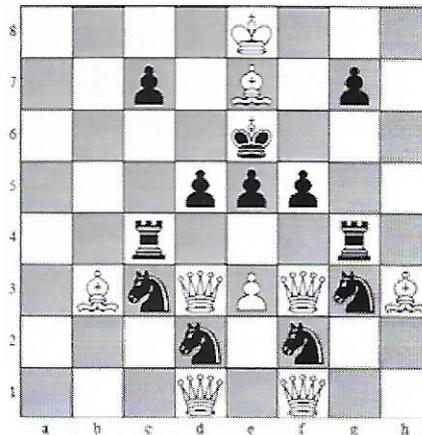
Solución: Mate con blancas: 1d8c+ Txd8 2. exd8c++ Mate con negras: 1. Cc3+ Re1 (1... Rd3 2. Dxe4++) 2. Ad2++





El problema Robot

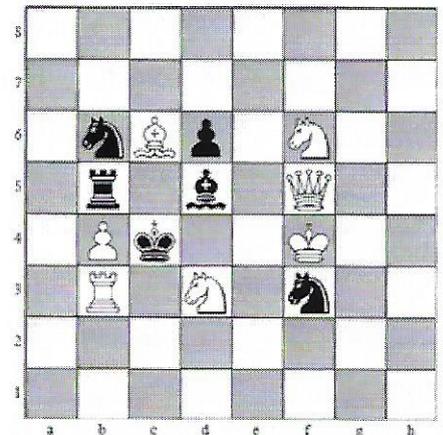
La ficha metálica arranca los sonidos de la máquina gigante y abre puertas hacia épicas batallas. Sobre el tablero las piezas se desploman y forman la figura de algún robot de aquellos videojuegos de mi infancia. El mouse es una gran palanca negra y el teclado botones enormes de tonos azules, rojos, blancos o celestes que favorecen los traslados en todas las direcciones. Para llevar el peón a e4, subo la palanca y mantengo la simetría de la posición. El ejército negro se dispone exterminar al peón de diversas formas que romperán la armonía. En ese momento comienza una lluvia de interminables capturas o jaques en la variante que sea. Ya no habrá vidas que puedan detener el mate blanco en cuatro movimientos.



Solución: 1.e4! Cdxe4
 [1...Cxe4 2.Dxd5+ Rxd5
 3.Dxc4#; 1...Cgxe4 2.Dxf5+
 Rxf5 3.Dxg4#; 1...Tcxe4
 2.Da6+ c6 3.Dxc6#; 1...
 Cfxe4 2.Dxf5+ Cxf5
 3.Dxf5+ Rxf5 4.Dxg4#;
 1...dx4 2.Dd7#; 1...
 fxe4 2.Df7#; 1...Cxd3
 2.Dxf5+ Cxf5 3.exf5#;
 1...Cxf3 2.Dxd5+ Cxd5
 3.exd5#; 1...f4 2.exd5+
 Cxd5 3.Dfxd5#; 1...d4
 2.exf5+ Cxf5 3.Ddxf5#; 1...
 Tgxe4 2.Dxf5+ Cxf5 3.Dh5
 y mate] 2.Dxd5+ Cxd5
 3.Dxd5+ Rxd5 4.Dxc4#

Problema Independiente

La silueta de las piezas identifican una "R" y una "I" separadas por la columna "e". La posición fue creada en la previa a la final sudamericana entre Independiente y Gremio del pasado mes de febrero. Planeaba hacer referencia al equipo argentino si obtenía la Recopa. En los penales Gremio obtuvo su premio. El problema renace por el afecto hacia los muchos amigos hinchas de Independiente entre los cuales sobresalen los profes Diego Sumic, Pablo Mocca y Carlos Nacer. Entonces la distribución de las piezas de este mate en tres vale para el "Infierno Rojo" o el "Rey Independiente".



Solución: 1.Ce5! [idea 2.Dd3++ [SI 1.Cc17 Ce1] 1...Ce5
 [1...Txb4 2.Dc2+ Rd4 3.Td3# (3.Dc3#) ; 1...Ce1 2.Axd5+
 Cxd5+ (2...Rd4 3.De4# (3.Ce6#)) 3.Dxd5#; 1...dxc5
 2.Dd3#]
 2.Dc2+ Rd4 3.Dc3#



AJEDREZ 12
 Juegan todos y ganan
www.ajedrez12.com

Mirá la historia del Arbolito navideño



www.youtube.com/watch?v=TdJY7srVul8

