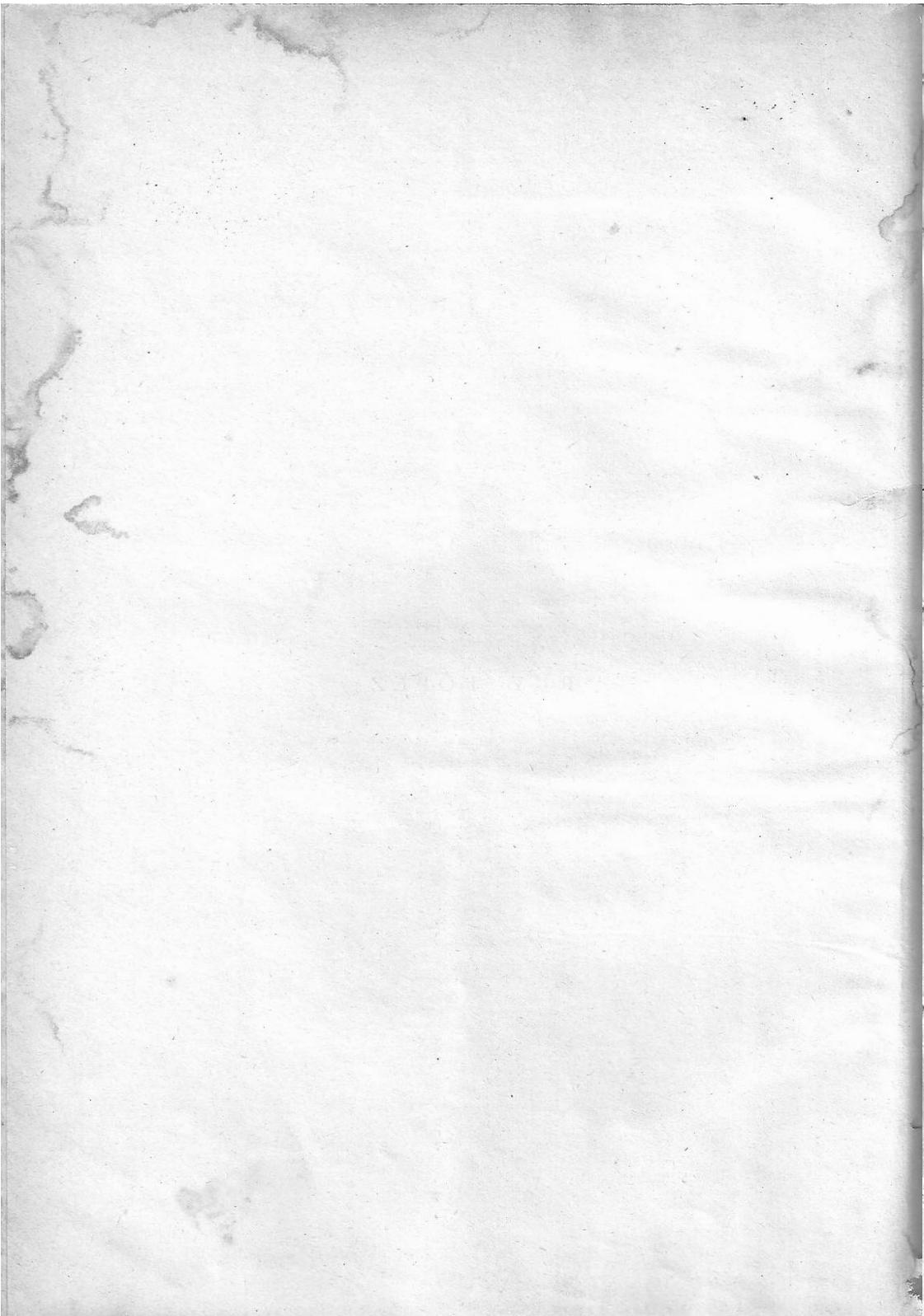
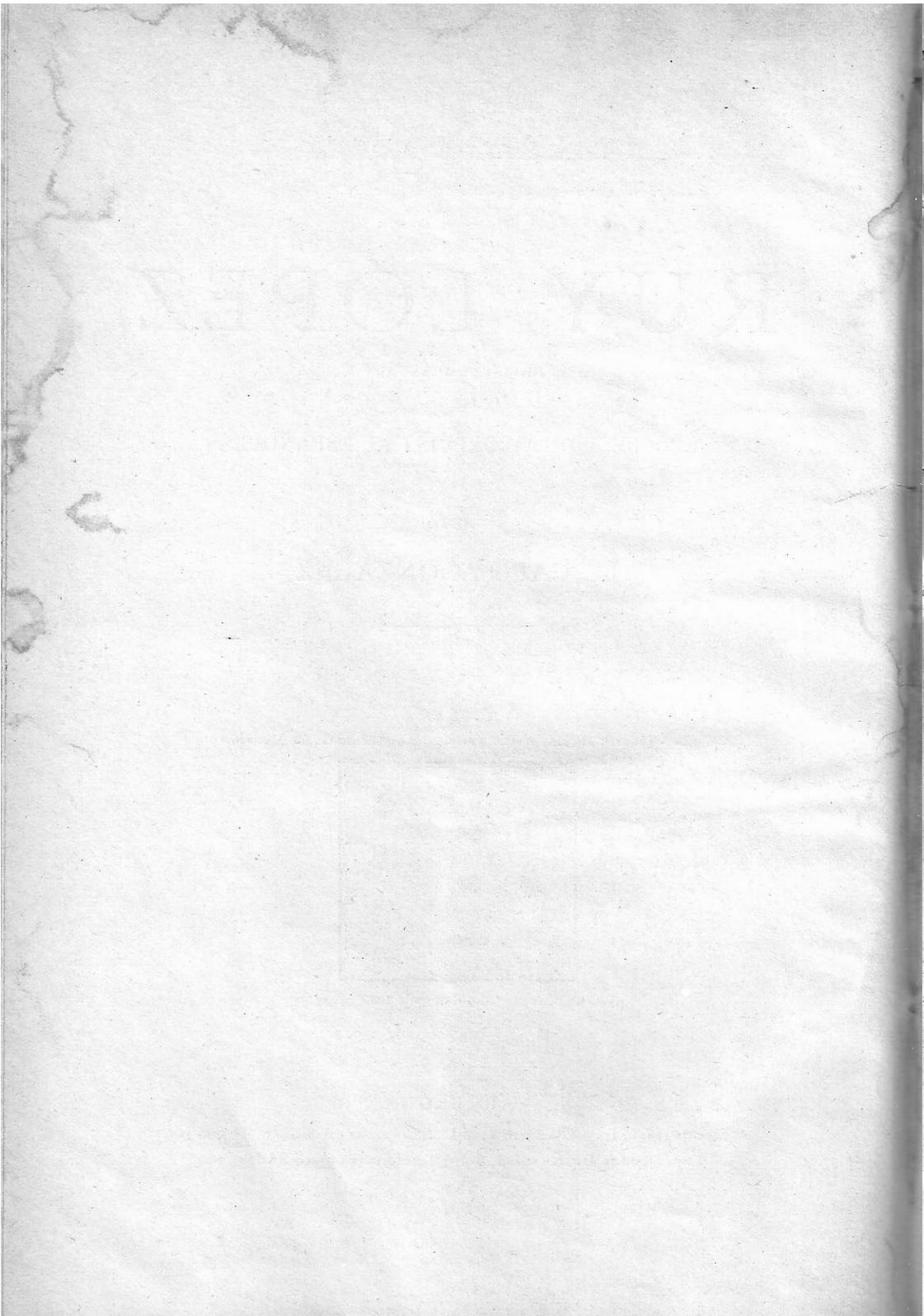


RUY LÓPEZ





❖ ❖

ÍNDICE

~ ~ ~

ARTÍCULOS

	Páginas
Nuestros propósitos, por <i>La Redacción</i>	1
En pro del Ajedrez, por el <i>Dr. J. Tolosa y Carreras</i>	2
El Ajedrez y los Naipes, por <i>J. Brunet y Bellet</i>	6
Biografía, D. José María Baquero, por el <i>Dr. J. Tolosa y Carreras</i>	17
El Ajedrez en España, I, por <i>J. Brunet y Bellet</i>	33
Quién es el Rey (P), por <i>J. Capó</i>	37
Torneo Internacional de Nuremberg, cartas por <i>E. Lohmann</i>	49
El Ajedrez en España, II, por <i>J. Brunet y Bellet</i>	65
Los maestros del pasado, por <i>A. Fernández Pozo</i>	55
Torneo Internacional de Nuremberg, por <i>J. C.</i>	67
Reseña genealógica sobre los problemas de ajedrez, por el <i>Dr. J. Tolosa y Carreras</i>	81
A nuestros suscriptores	97
Torneo Internacional de Budapest, por <i>J. C.</i>	99

PARTIDAS CLÁSICAS

Partida A.—Ruy López y G. Leonardo	2
» B.—Zukertort y Blackburne	20
» C.—Weis y Pollock	35
» D.—Mason y Winawer.	53
» E.—Rosanes y Anderssen	98

PARTIDAS

	<u>Páginas</u>		<u>Páginas</u>
1	7	23	71
2	8	24	72
3	9	25	72
4	11		
5	13	26	74
6	22	27	75
7	23	28	85
8	24	29	86
9	26	30	87
10	27	31	89
11	38	32	90
12	39	33	91
		34	101
13	40	35	102
14	41	36	102
15	43	37	103
16	44	38	103
17	44	39	104
18	56	40	105
19	58	41	106
20	59	42	107
21	60	43	107
22	70		

APERTURAS

Alapin	40	Vienesas	105
Cuatro caballos	39 y 56	Gambitos: de Alfil de Rey, 103 y 104	
Defensa dos caballos, 39, 56, 103 y 107		Allgaier-Thorold	71
Escocesa	27, 44 y 91	Centro	38 y 74
Española	7, 23, 24, 26, 35, 41, 43, 72, 87 y 102	Dama	44
Francesa	106	Dama rehusado, 9, 58, 59, 89 y 107	
Inglesa	20	Evans	8, 70 y 72
Italiana	13, 53 y 90	Kieseritski	75 y 98
Kann	101	Muzio Polerio	22
Rusa	11 y 60	Rey rehusado	2 y 86
Siciliana	85	Contra gambito:	
		del Centro	102

FINALES DE PARTIDAS

	<u>Páginas</u>		<u>Páginas</u>
Baquero, núms. 6 y 7	79 y 109	Escuté, núms. 1 y 4	31 y 79
Capó, núm. 5	79	Rodríguez, núm. 8	109
Cepero, núm. 2	31	Santamaría, núm. 3	79

Noticias.—Véase págs. 14, 28, 45, 48, 61, 64, 77, 92, 96 y 108.

Miscelánea, por *J. Paluzie*.—Véase págs. 15, 29 y 78.

PROBLEMAS DIRECTOS

<u>Autores</u>	<u>Núm. de los Problemas</u>	<u>Autores</u>	<u>Núm. de los Problemas</u>
Abbadessa	29 y 51	Marín	} 1, 5, 8, 21, 26, 30, 34, 38, 40, 42, 45, 49 y 60
Andrews	37	Meyer	
Berger	62	Munck	11
Blake	36	Norlin	58
Blumenthal	54	Nuova Rivista	28, 31, 44 y 47
Bosch de la Trinxeria	50	Paluzie	2, 14, 18, 25 y 48
Carbó	4	Pradignat, 7, 9, 10, 13, 17, 20, 27, 32 y 46	
Cheney	61	Riera, 3, 12, 16, 22, 33, 39, 43, 52 y 53	
Dahl	35	Taylor	56
Galitzky	24	Tolosa	6, 19, 23, 41 y 65
Lasquenet	57	Valle	55
Loyd	64	X	63
Makenzie	15		

PROBLEMAS INVERSOS

Bettmann, núm. 1. 109 | Estorch, núm. 2. 109 | Pradignat, 3 y 4 109

Soluciones.—Véase págs. 63 y 95.

Fantasías y enigmas.—Véase págs. 15, 29, 30 y 78.

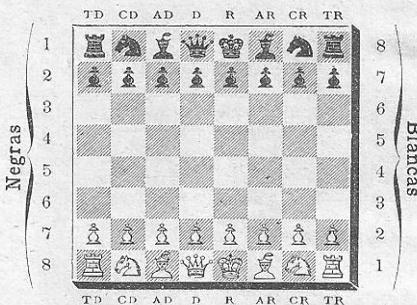
GRABADO

Jose M.^a Baquero.—Véase pág. 17.

* Nuestra notación descriptiva *

Tienen la salida siempre las blancas. Cada jugador contará las casillas á partir de su juego perpendicularmente al contrario. Serán, pues, octavas casillas para el juego blanco las que son primeras para el negro y viceversa.

Las líneas (perpendicularmente) toman el nombre de las piezas que las ocupan. Así se dice: línea de Torre de Rey, de Caballo de Rey, de Alfil de Rey, de Rey, de Dama, de Alfil de



Dama, de Caballo de Dama y de Torre de Dama. Las piezas se designan por sus iniciales, acompañadas de una R si son del lado del Rey y de una D si del lado de la Dama.

Usaremos los siguientes signos:

× toma — p. al paso — † jaque — † d. jaque á la descubierta — †† jaque mate — ! buena jugada — ? mala jugada — O-O enroque corto — O-O-O enroque largo.

EJEMPLOS

P 4 R, significa que el Peón de Rey se sitúa en su 4.^a casilla.

P 4 D, se lee Peón 4.^a casilla de Dama.

C 3 A D, quiere decir que el Caballo debe colocarse en la 3.^a casilla de la línea del Alfil de la Dama.

D × T R, léase Dama toma la Torre del Rey.

Ruy López

Revista mensual

Eco de los Ajedrecistas Españoles

Nuestros propósitos

Desde época muy remota prosperó en España el noble y entretenido juego de ajedrez, apareciendo insignes tratadistas y habilísimos maestros, cuyas lucubraciones sirven aún de solaz y enseñanza á los aficionados.

Ese abolengo ajedrecista, cuya valía es superior á todo encomio, muestra las hondas raíces que en este país echara el más difícil de los juegos, que seguramente no ha decaído en la actualidad, hasta el punto que algunos pretenden. Si pueden citarse nombres antiguos eminentes, fuera fácil enumerar otros modernos celebrados y mencionaríamos los de conocidos publicistas y compositores de problemas de nuestros tiempos, cuyas obras merecieron aplauso de propios y extraños, á no detenernos el riesgo de ofender delicadas modestias.

Es un hecho claro y evidente, que en la patria de Lucena y Ruy López subsiste desarrollada en gran escala la afición al ajedrez, pero también es cierto, que sin la indispensable solidaridad, faltos del poderoso impulso que prestan las colectividades, notables ajedrecistas españoles quedaron ignorados y sus nombres no fueron más allá de un pequeño círculo de amigos y admiradores.

Así sucede hace algunos años y continuará aconteciendo, si un enérgico esfuerzo de todos los que sienten afición entusiasta por el ajedrez, no logra reunir elementos dispersos y valiosas iniciativas, hoy apenas aplicadas, para alcanzar que esta tierra recobre en plazo no lejano el renombre y lugar que merece por su historia y el gran número de ajedrecistas con que cuenta.

Tal es la obra que emprendemos al publicar esta Revista, superior á nuestros cortos medios; mas por la levantada idea en que se inspira, hemos de suponer hallará ayuda en la importante cooperación que han de prestarnos los ajedrecistas españoles. Establecido un núcleo numeroso y acérrimo defensor del ajedrez en Barcelona, que nos dará su decidido apoyo, Ruy López ha de servir, no sólo como órgano propagador de los conocimientos de ajedrez, sino también de medio para juntar en una las aspiraciones de los que en España cultivan tan intrincado juego. Las partidas nacionales que insertaremos, debidamente comentadas, darán á conocer el desarrollo y alcance de nuestras fuerzas en las porfiadas luchas que á diario entablan los jugadores españoles, así como los muchos problemas que publicará este periódico, harán formar justa idea de la perfección que alcanza este ramo de ajedrez, en el que puede actualmente

competir España con cualquier otro país. Contamos para ello con el auxilio de varios de nuestros más hábiles problemistas.

Además, publicaremos todo cuanto de notable ocurra en el mundo, referente al ajedrez, noticias, análisis, partidas, finales de partida, problemas, retratos, biografías, etc., etc., todo verá la luz en estas hojas.

Con lo cual, no aspiramos á otra cosa que coadyuvar al renacimiento del ajedrez patrio, estando dispuestos á no omitir sacrificio alguno de nuestra parte y solicitando el concurso de los ajedrecistas españoles.

LA REDACCIÓN.

Partida A

Para honrar la preclara memoria del insigne ajedrecista español cuyos apellidos forman el título de esta Revista, publicamos la siguiente partida procedente de la colección manuscrita hecha por el jugador italiano Giulio Cesare Polerio (1585 á 1606 de nuestra era).

Gambito de Rey rehusado

Blancas	Negras
RUY LÓPEZ	G. LEONARDO
1 P4R (1)	P4R
2 P4AR	P3D
3 A4AD	P3AD
4 C3AR	A5CR
5 PXP	PXP
6 AXPT	RXA
7 CXPT	R1R
8 DXA	C3AR
9 D6RT	D2R
10 D8AT	D1D
11 DXDT	RXD
12 C7AT	

Las negras abandonan.

NOTA.—Ruy López de Segura, presbítero, natural de Zafra, fué el profesor de ajedrez del rey D. Felipe II, el cual le colmó de distinciones, condecorándole con un magnífico collar de oro

(1) Para los que desconozcan la anotación descriptiva, véase la cubierta.

del que pendía una pieza de ajedrez del mismo metal, facsimile de la Torre. En 1561 publicó Ruy López, en Alcalá, una obra titulada *Libro de la invención liberal y arte del axedrez*, de la cual hemos tenido ocasión de hojear un ejemplar auténtico existente en la Biblioteca de la Universidad de Barcelona.

El mérito más sobresaliente de nuestro eximio compatriota, consiste en haber sido el primer ajedrecista que comentó detalladamente las jugadas de la partida, sometiéndolas á un análisis determinado y fijo. Este hecho constituye por sí solo un gran timbre de gloria para el iniciador de la escuela que los técnicos llaman teórica, de esa escuela subordinada principalmente al cálculo, que implica un amplio y detenido análisis de la posición, que se funda en la acción lenta y remota de las jugadas, pero que no excluye sistemáticamente, ni la iniciativa individual, ni la brillantez y travesura del procedimiento, ni la intervención de ese *quid ignotum* que se denomina inventiva ó inspiración. Sea dicho esto en justo homenaje rendido á la memoria del ilustre Ruy López, á quien los jugadores italianos del siglo XVI sólo pudieron batir, cuando el peso de los años había hecho profunda mella en las facultades é imaginación del más célebre de los ajedrecistas españoles.

JUAN CAPÓ

En pro del Ajedrez

¿Se ha fijado alguna vez el lector en los caracteres esenciales é íntimos que ofrece la partida de ajedrez? El distinguido publicista D. José Zahonero los describe en los siguientes términos: «Apuro de ingenio, gimnástica del raciocinio, gallardo deleite de espíritus nobles, tal recreo del buen discurso no es pasatiempo propio para ser compartido con hombres que, por su mal, se hallan dispuestos á abatirse humillados ó á protestar ira-

cundos. Ensayo de las más exquisitas y delicadas cualidades del alma, examen de templanza y de justicia, es una lucha por festejo en la cual prestamente se revelan las impacencias del corazón, los arrebatos del carácter, ó se muestra graciosamente la cortesía, el sereno juicio y el afinado gusto» (1).

No conocemos ningún otro juicio relativo al mismo asunto que diga tanto en tan pocas palabras, ni que defina de modo tan exacto las intimidades propias del ajedrez, que ha merecido, en todos tiempos y épocas, las más favorables opiniones de esclarecidas principalidades pertenecientes á todos los ramos del saber humano. La razón de esta singularidad, muy digna de tenerse en cuenta, proviene de la diferencia radical que existe entre la índole particular del ajedrez y la que ofrecen, respectivamente, los demás pasatiempos (2) inventados para el recreo y expansión del ánimo.

En efecto, alguno de esos pasatiempos requiere imprescindible destreza ó temple de ejecución para efectuar las jugadas que la mente haya concebido; en otros predomina la pujanza de la fuerza material sobre las excelencias y superioridad de la inteligencia; numerosos lances fortuitos destruyen, en los más, los mejores cálculos del entendimiento, así como también las refinadas astucias de los *prácticos*, y, en todos, es necesario aprontar, en mayor ó menor escala, determinada cantidad en metálico ya para realizar ó presenciar el ejercicio, ya para lograr que la endeble naturaleza é índole limitada del divertimento no engendre, á la postre, el fastidio ó el aburrimiento.

En contraposición, el llamado *Rey de los juegos y juego de los Reyes*, resulta atractivo é interesante por sí mismo; la índole complicada de sus múltiples combinaciones es altamente susceptible de estudio y análisis; los *aficionados* lo cultivan diariamente con el más vivo deleite sin apuntar á ningún blanco de carácter más ó menos interesado ó lucrativo; en resumen, «es una lucha por festejo», en la cual, la inteligencia, ese misterioso soplo que nos llega de lo Alto, contrarresta, subyuga y humilla los caprichosos é indómitos escaresos del azar. Y como quiera que la victoria, la derrota ó las tablas son producto exclusivo del raciocinio é ingenio individuales, sin que nunca puedan atribuirse á lances afortunados, de ahí que el éxito tenga tanto valor subjetivo en esa pacífica pero empeñadísima lucha, de ahí que el triunfo halague tanto la vanidad y el amor propio de quién logra alcanzarlo, y de ahí, también, que el vencido insista porfiadamente en empezar otra *Partida*, no con la mira interesada de recobrar alguna apuesta perdida, sí para ir en pos de noble y anhelada revancha cuyo único objetivo es marchitar los laureles de la victoria, obtenidos en el primer encuentro por el vencedor.

Algunos extrañan que el ajedrez, es decir, un simple divertimento cuya actividad tiene sólo por objeto matar el tiempo, haya llamado tanto la atención de las personas reflexivas y que lo estudien seriamente notabilísimas entidades científicas de merecida fama universal. Precisamente esto constituye la mayor gloria del Rey de los juegos y es, á la par, una prueba evidéntísima de cuantas deben ser las excelencias é ilimitados horizontes del arte en el que brillaron con esplendente luz, Lucena, Ruy

(1) Véase el número 256 de la acreditada Revista literaria publicada en Madrid bajo el título *Blanco y Negro*.

(2) Debemos exceptuar de la regla general el juego de *Damas*, tanto el llamado *á la polonesa* como el denominado *á la francesa*. Sin embargo, nadie podrá negar que no hay términos hábiles de comparación entre este juego y el ajedrez, á causa de ofrecer el segundo muchísima más riqueza de combinación que el primero y resultar este último algo monótono y menos inventivo atendiendo á la superabundancia de *empates* que ocurren cuando los contendientes son, á la par, hábiles y perspicaces.

López, Zerón, Santa-María, Rosés, Escobar, Busnardo, Avalos y otros ajedrecistas españoles que florecieron en el período más próspero de nuestra patria.

Si no temiéramos abusar de la benévola atención del lector, sería oportuno exponerle los favorables juicios críticos, las frases altamente encomiásticas y la decidida protección que el ajedrez ha merecido de relevantes principalidades, tales como: D. Alfonso el Sabio, Fernando el Católico, Felipe II, León X, Federico de Prusia y Luís Felipe de Orleans; Leibnitz, Franklin, Rousseau, Voltaire y Balmes (1); Cesar Cantú y Fidorci; Cervantes, Walter Scott, Larra y De Musset; D. Juan de Austria, el duque de Sajonia, Napoleon I, Moltke y otros reyes, filósofos, historiadores, literatos y capitanes célebres que podríamos agregar á la precedente lista. Mas como los maliciosos podrían sospechar que no poseemos textos ni documentos para comprobar cuanto aseguramos, ó en otros términos, que hemos citado los precedentes nombres al capricho, séanos permitido traducir, á modo de muestra, algunos párrafos impresos en la substanciosa obra titulada: *Essais de morale et d'économie politique*, de Benjamin Franklin, traduits de l'anglais et annotés par Edouard Laboulaye; 2^e édition, Paris, Libraire de L. Hachette et C^{ie}, 1891.

«Quiénes tengan tiempo de dedicarse al cultivo del ajedrez, no pueden escoger otra diversión que sea más inocente tomando esta palabra en su genuina acepción moral; los efectos que produce en el espíritu resultan altamente ventajosos, tanto para el vencido como para el vencedor. Es un error creer que el ajedrez es frívolo pasatiempo; practicándolo se pueden adquirir y fortificar diversas cualidades muy útiles en el curso de la vida, así como contraer ciertos hábitos altamente provechosos en determinadas ocasiones. La vida es una partida de ajedrez en la cual hay que escalar y ganar ese ó el otro puesto, luchar contra tales ó cuales competidores, con una suma de afortunados y desgraciados lances que son, en parte, hijos de la prudencia ó de la impremeditación. Jugando al ajedrez podemos, pues, alcanzar:

»1.º *La previsión* que nos enseña á leer en el porvenir, dándonos cuenta anticipada de las consecuencias que puede tener tal ó cual acción. En efecto, el ajedrecista se pregunta continuamente: ¿si juego esa pieza qué ventaja obtendré? ¿Puede el adversario aprovecharse de la maniobra y volverla en contra mía? ¿Cuál es la pieza de que podré valerme para apoyar la primera y preservar mi juego de los ataques que intente el contrario?

»2.º *El golpe de vista* que abarca el conjunto del Tablero ó sea el teatro de la acción; que examina la relación que guardan las piezas entre sí, su posición, el peligro á que están expuestas, la posibilidad de prestarse mutuo apoyo, las probabilidades de este ó aquel movimiento, la conveniencia de atacar ó defender determinada casilla, y la acertada elección de los diferentes medios que pueden emplearse para evitar las jugadas del adversario, contrarrestarlas y hasta volverlas en contra suya.

»Mediante el juego de ajedrez, aprendemos á no descorazonarnos ante los adversos contratiempos que puedan presentar nuestros negocios, confiando en un cambio favorable, y contraemos también el hábito de perseverar tenazmente en la requisita de medios conducentes al buen éxito de

(1) El eximio Balmes tuvo especial predilección por el ajedrez; hasta en su famoso *Criterio* se sirve de ese juego como elemento de comparación para demostrar alguna de sus lógicas aseveraciones. Durante el tiempo que residió en Barcelona, jugaba casi todas las noches al ajedrez con un íntimo amigo suyo el cual nos ha asegurado que el gran filósofo le había dicho repetidas veces que sentía muchísimo que sus apremiantes ocupaciones no le permitieran dedicarse al estudio analítico de nuestro juego.

nuestras empresas. Una partida de ajedrez ofrece tantos accidentes, sufre tantos cambios, ocurren en ella tantas vicisitudes, y presenta tantos casos en los cuales, á beneficio de sostenida reflexión, descubrimos el modo de rehuir un peligro á primera vista inevitable, que esto nos enardece á luchar hasta el fin, ya alentando la esperanza de vencer á fuerza de habilidad, ya confiando en ese ó el otro descuido del contrincante que permita, á lo menos, empatar la lucha logrando las Tablas. Quién medite en los ejemplos prácticos que proporciona el juego de ajedrez, en la jactanciosa vanidad que produce casi siempre el buen éxito, en la falta de atención ó descuido que engendra á veces esa vanidad, y atienda á todo cuanto pueda cambiar repentinamente la faz de la partida, aprenderá á no desalentarse demasiado ante una momentánea ventaja obtenida por el adversario, y no desesperar jamás de la victoria aún cuando persiguiéndola se sufran, tal vez, algunos pequeños contratiempos» (1).

Muchos otros datos y hechos podríamos oponer á los argumentos in-substanciales emitidos por ciertos *Zoilos* que, conociendo sólo la prenda por el torro, han puesto en duda las excelencias del ajedrez creyendo monomaniacos y bobos á quienes las fomentan y practican. Entre el reducido número de sabiondos criticones que alardean de cuerdos, y la escogida falange de sumidades científicas que han ingresado voluntariamente en las nutridas filas (2) de los pretendidos vesánicos, ni cabe la comparación ni son posibles las vacilaciones. Conste que no pretendemos exagerar la relativa importancia del asunto sobre el cual discurrimos. Por más que puedan decirnos que hemos forzado algo la nota del entusiasmo, siempre abrigamos la íntima convicción de que el ajedrez debe considerarse únicamente como un arte atractivo y muy apropiado, ya para entretener los ocios, ya para combatir la tristeza ó laxitud del ánimo; pretender que pase más allá de los reducidos límites de un noble y desinteresado divertimento, no vacilamos en afirmarlo, constituye una obsesión rayana en tontería. Bueno es, según así lo dijo Walker á principios del corriente siglo, esforzarse en jugar *al* ajedrez y no *con* el ajedrez; opinamos también que debería exigirse el estudio moderado del expresado juego en los colegios (3), como elemento moralizador y medio adecuado para habituar á la bulliciosa é incauta juventud al cálculo y á la reflexión; entendemos, además, que la llamada teoría ajedrecista, expuesta en las obras doctrinales es verdaderamente admirable y del todo necesaria para ahondar y aleccionarse en los secretos ó misterios del arte; pero entre todo esto y el afanoso empeño de otorgar al ajedrez quimérica importancia, concederle los honores científicos equiparándolo á las útiles é infinitas abstracciones matemáticas (4), media un profundo abismo que jamás podrán franquear los poderosos esfuerzos intelectuales que á este objeto y fin se dirijan.

Tal es nuestra opinión expuesta con la mayor sinceridad y enteramente despojada de irrisorio ensueño hijo de predilectas y perseverantes aficiones.

J. TOLOSA Y CARRERAS

(1) Los precedentes párrafos y otros sobre el mismo asunto que suprimimos en obsequio á la brevedad, los publicó Franklin en 1779 intitulándolos: *Morals of Chess*.

(2) 1089 son los clubs y asociaciones ajedrecistas existentes actualmente en el extranjero; 288 es el número de periódicos científicos, políticos é ilustrados que publican ya diaria ya semanalmente sección de ajedrez; á 27 llegan las Revistas especiales destinadas exclusivamente al fomento y cultivo de este juego; el catálogo del distinguido archivero alemán Dr. v. d. Linde, impreso por J. Springer, de Berlín (1881), contiene los títulos y pie de imprenta de las 3362 obras de ajedrez conocidas hasta la fecha de la impresión del sobredicho Catálogo. Quien quiera cerciorarse de estos datos no tiene más que computarlos en el *Anuario ajedrecista*, del Dr. Berger, editado por Veit y Comp.^ª, de Leipzig (1893).

(3) Algunos centros de enseñanza del extranjero, han adoptado ya esa prudente resolución.

(4) El celeberrimo Leibnitz ha dicho: «Optarem ut aliquis ludos mathematice tractaret et regularum seu legem rationem redderet».

El Ajedrez y los Naipes

Algunos historiadores opinan y sostienen que el juego de los Naipes es una derivación del juego de Ajedrez, error grave que no puede resistir detenido y maduro examen.

La base principal en que fundan sus opiniones es un doble error, que consiste en creer al juego de Naipes procedente del juego indio llamado «Chaturanga» ó de los cuatro reyes, porque en uno y otro son cuatro reyes las figuras principales, atribuyendo al mismo tiempo un origen indio á los dos juegos.

El primer error está en considerar al «Chaturanga» como el primitivo juego de Ajedrez, inventado en la India, interpretando mal lo que sobre él escribieron Sir William Jones y el Capitán Hiram Cox á últimos del siglo pasado, porque el «Chaturanga» ó juego de Ajedrez de los cuatro reyes era jugado en España en tiempo de D. Alfonso el Sabio, siglos antes de que Vasco de Gama doblase el Cabo de Buena Esperanza.

Cada día se hallan pruebas más evidentes de que los egipcios conocían el Ajedrez desde hace cinco mil años, y de que el «Chaturanga» ó Ajedrez á cuatro, no es el juego originario.

Los Naipes son de origen europeo, probablemente español, y no van más allá del siglo XIII (N. E.).

Son notabilísimas las diferencias entre el juego de Ajedrez y los Naipes, no teniendo nada de particular que las piezas superiores de los dos juegos tengan los mismos nombres de reyes, reinas, caballos, porque no es en estas semejanzas donde han de buscarse las referencias significativas, sino en la esencia misma de los juegos, en sus reglas y en la manera de jugarlos.

En el Ajedrez todo es cálculo y combinación, la suerte no entra en él para nada. En los Naipes todo lo contrario, el resultado es debido siempre, en su mayor parte, á la suerte; la combinación no sirve sino en algunos casos para atenuar los rigores de la suerte, corregirla, ó fortificarla cuando es buena.

En el Ajedrez las piezas están todas al descubierto sobre el tablero, los puntos de colocación inicial son iguales y siempre los mismos, y de la elección de éstos por el jugador en el curso del juego depende el aumento ó disminución de valor de la pieza que juega.

En los Naipes es todo al revés; el conocimiento del juego que se tiene en la mano se oculta cuidadosamente, no sólo al contrario, sino también al compañero en los juegos de aliados; en la distribución de las cartas, el punto de partida resulta desigual, la casualidad lo mezcla todo y el más hábil jugador se encuentra muchas veces tan maltratado por la suerte que cualquier chambón le gana fácilmente.

El modo de jugar y el valor de cada pieza en el Ajedrez siempre es el mismo; en los Naipes y en la multitud de juegos diferentes que con ellos se juega, muchas cartas cambian de valor, incluso el rey, que en el juego del Tresillo todo lo más ocupa el cuarto lugar. Este, en el Ajedrez, aunque bastante pasivo, siempre es la principal pieza, y á pesar de ser la reina la más importante del juego por su extenso movimiento de traslación, su presa, ó muerte, como se llama vulgarmente, no determina el fin de la partida como la del rey.

Si el inventor europeo del juego de Naipes se inspiró en el juego de

Ajedrez para la figuración y nombres de las principales figuras, no fué así para la esencia del juego, que no tiene ninguna conexión con el modelo.

El Ajedrez y los Naipes son dos juegos de índole muy diferente, tanto por su estructura y composición, como por sus maneras de jugarlos y condiciones especiales; el Ajedrez se juega siempre del mismo modo, es decir, el movimiento de las piezas siempre es el mismo, como también su número y valor; con los Naipes se juegan muchos juegos en los que las cartas varían de valor y no siempre es el mismo el número de piezas con que se juega.

El Ajedrez es un juego de palacio; ya en el siglo XII (N. E.), los judíos españoles Aben Ezra y Aben Jehia lo llamaban «Delicias de los Reyes». Los Naipes son juego de taberna.

El Ajedrez siempre enaltece al que lo juega; los Naipes muchas veces lo degradan.

JOSÉ BRUNET Y BELLET

Partida núm. 1

Jugada en el Café Suizo, de Barcelona

APERTURA ESPAÑOLA

Blancas
J. VÍCTOR

1 P 4 R
2 CR 3 A
3 A 5 C D
4 O-O
5 T 1 R
6 A X C

Negras
J. BAQUERO

P 4 R
C D 3 A
C R 3 A
C X P
C 3 D

El Alfil del Rey es un elemento de ataque muy importante en la llamada partida española; de ahí que todos los maestros del tablero procuran conservar dicho A y no cambiarlo por otra pieza, á menos que tal cambio resulte positivamente ventajoso. Por esto opinamos que era preferible jugar 6 C X P y las negras no hubieran podido tomar el A, sin arriesgarse á perder la D.

6 P C X A

Jugada de fantasía; la mayoría de los teóricos aconsejan tomar el A con el P D.

7 T X P † A 2 R
8 D 2 R P

Precipitado ataque central que no debía emprenderse, á nuestro entender, sin contar con el apoyo de las piezas correspondientes al lado izquierdo de la D que no han entrado todavía en juego. Además si esta jugada tuvo por objeto impedir el enroque, hubiese sido mejor intentarlo trasladando la D á 1 R, con

lo cual no sólo se alcanzaba igual objetivo, si que también se facilitaba á la T una retirada más natural y menos irregular que la realizada en las sucesivas jugadas.

8 P 3 A R
9 T 5 T R C 2 A
10 C 4 D

Deteniendo, momentáneamente, el agresivo avance del P D de las negras.

10 C 4 R
11 C 5 A O-O

Si... P 3 C R; 12 P 4 D—P X T; 13 P X C, y ganan

12 T 4 T P

Jugada cuyo objetivo es evidente pero que constituye una pérdida de tiempo. Si las blancas, en vez de atacar á tontas y á locas, se hubiesen fijado más en la defectuosa posición del juego contrario, habrían atinado que podían decidir la victoria á favor suyo, jugando P 4 D, como así lo indicó el Sr. Baquero al terminar la partida. En efecto, 12 P 4 D—C 3 C; 13 T X P—R X T; 14 D 5 T †—R 1 C; 15 D X C, etc., ó también 12 P 4 D—P 3 C; 13 C X A—D X C; 14 T 3 T, etc.

12 P 4 D
13 C X A D X C
14 D 5 T

Ahora sería desventajoso jugar P 4 D

porque las negras ganarían la calidad avanzando dos pasos el P C. Todas las precedentes jugadas fueron concebidas y ejecutadas rápidamente por ambos bandos; solo así se explican las peregrinas incorrecciones cometidas en ese primer período de la lucha. Desde este momento cambia completamente de faz la contienda, resultando interesante, por los precisos é inspirados procedimientos que ideó el Sr. Baquero para ganar la partida del siguiente modo, brillante y magistral, que puede ver el analista.

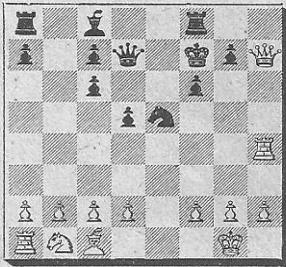
14 D 2 D
15 D X P †

Cayendo en un lazo hábilmente preparado.

15 R 2 A

Posición después de la 15.^a jugada de las negras

NEGRAS



BLANCAS

16 D 5 T †
Si 16 P 4 D — C 3 C; 17 A 6 T — T 1 C, etc.; ó también 16 P 4 D — C 3 C; 17 T 6 T — D 4 A; 18 T 5 T — D 5 C; 19 P 3 A — D X P D †, etc.

16 C 3 C
17 D 3 D †
18 P 3 C R T 1 T
19 D 2 R P 4 A D
20 T 4 T D A 2 D
21 T 3 T

Desastrosa y obligada retirada de la T R, consecuencia de la 8.^a jugada de las blancas que fué á todas luces pésima.

21 C 4 R
22 P 3 A R T D 1 R
23 D 2 A P 5 D
24 P 3 D

No hallamos medio de salvar la restringida y apurada situación de las blancas.

24 T X P †
25 R X T C 5 C † †
26 P X C A 3 A †
27 A 6 T † T 1 T R
28 P 5 C D 4 D †
29 P 4 C R

Si 29 C 2 D — T X A † y si 29 D 1 A — D X P C; 30 D 4 A — T X A †; 31 R 1 C — D 4 D, etc.

29 T X A †
30 P X T D 8 T †
31 R 3 C P 4 C †

Las blancas abandonan

Pocos ejemplos pueden citarse de una sucesión de jugadas tan precisas como el que ofrece este magnífico y valioso fin de partida, que merece ser clasificado entre los mejores.

Felicítamos con la mayor sinceridad y el más vivo entusiasmo al Sr. Baquero, y le envidiamos, noblemente, esa brillantísima victoria que atestigüa una vez más las especiales dotes analíticas é indiscutible inventiva que posee, en alto grado, tan distinguido ajedrecista de nuestra tierra.

Notas de J. TOLOSA CARRERAS

Partida núm. 2

Jugada en el Café-Cervecería de Munich, de Barcelona, el 3 Abril de 1896

GAMBITO EVANS

Blancas
F. ESCUTÉ

Negras
J. CAPO

1 P 4 R P 4 R
2 C 3 A R C 3 A D
3 A 4 A A 4 A

4 P 4 C D A X P C
5 P 3 A A 4 T
6 P 4 D P X P
7 O-O P 3 D
8 P X P

En esta posición es acaso más fuerte

8 D 3 C. El Blanco ha preferido la jugada del texto que conduce á la posición ordinaria del Gambito Evans, tan rico en combinaciones.

8 A 3 C
9 C 3 A C 4 T

Creo esta defensa superior á la ordinaria 9 A 5 C.

10 A 3 D

Mr. Ernest Morphy, tío del malogrado campeón del mundo ajedrecista, recomendó en esta posición el sacrificio del Alfil, tomando el P A R negro; pero no obstante las dificultades de posición que crea á las negras este sacrificio y de los numerosos ejemplos de esta variante que dan la victoria al blanco, está lejos de ser demostrada su solidez, tanto, que no suele prevalecer el ataque A X P A R † en las partidas serias.

10 A 5 C
11 A 3 R A X C
12 D X A D 3 A

Esta jugada fué hecha, sin duda, con la idea de ganar el peón de D ú obligar al cambio, preparando, además, el enroque largo.

13 D 1 D C 2 R

Es evidente que el negro no puede ganar el P, pues el blanco tomaría impunemente el Alfil. El enroque sería por lo menos aventurado, á causa de las líneas abiertas al ataque de las Torres.

14 P 5 R P X P
15 C 4 R D 3 R
16 C 5 C D 2 D

Siempre con la idea de enrocar con la T D, en el momento oportuno.

17 P X P T 1 D

Con el enroque largo antes ó después

del cambio de Alfiles, perdería el negro la calidad. Si... P 3 T R; 18 P 6 R — P X P; 19 D 5 T †, etc.

18 D 5 T P 3 C
Si... C 3 C; 19 T D 1 D — C X P; 20 A 5 C — D X A; 21 T X T † — R X T; 22 C X P †, etc. = 19 T D 1 D — D 2 R; 20 P 6 R, etc.

19 C 4 R! C 1 C
20 D 3 A! D 3 R

Si... D X A; 21 T D 1 D — D 5 A ó á 4 C; 22 C 6 A † — C X C; 23 T X T † — R X T; 24 D X C † y ganan. Si 22 C 6 A † — R 2 R; 23 C X C †, etc.

21 A 5 C R? T 4 D?
22 A 6 A T X A
23 D X T C X A
24 C X C † R 1 A
25 R 1 T R 2 C
26 P 4 A P 3 A?
27 P 5 A D X P R
28 C 4 C D 5 D
29 P 6 A † R 1 C
30 T R 1 R

La jugada decisiva era D 2 R.

30 P 4 T
31 D 3 C R! R 2 T

Si D X C mate en 7 jugadas y si P X C mate en 2.

32 C 5 R A 2 A
33 T D 1 D A X C
34 D X A D X D
35 T X D C 5 A
36 T 7 R T 1 A R
37 T X P C D C 6 R
38 T D 7 D R 1 C
39 T X P T T 1 C
40 P 3 T R

Las negras abandonan.

Notas de F. Escuté

Partida núm. 3

Jugada en San Petersburgo, el 4 Enero de 1896, en el torneo de los grandes maestros

GAMBITO DE LA DAMA REHUSADO

Blancas

M. PILLSBURY

1 P 4 D
2 P 4 A D
3 C 3 A D
4 C 3 A R

Negras

M. E. LASKER

P 4 D
P 3 R
C 3 A R
P 4 A D

Es mejor á nuestro entender la respuesta A 2 R en la 4.^a jugada de las negras; si 5.^a P 3 R — O—O; 6.^a A 2 R — P 3 C D, seguido de A 2 C D y C D 2 D ó también 5 A 4 A R — O—O; 6 P 3 R — P 3 C D; 7 A 2 R — A 2 C D; 8 O—O — C D 2 D; 9 T 1 A D — P 4 A D, etc., partida igual cuando menos.

5 A 5 C R

Hubierase podido aislar un peón á las negras, jugando 5 P D × P — A × P; 6 P × P — P × P.

5 P × P D

Si 5... P × P A; 6 P 3 R — A 2 R; 7 A × P — O-O; 8 O-O, etc.

6 D × P

Si 6 C R × P las negras hubieran procurado desembarazar su juego con 6... P 4 R; no obstante, la consideramos superior á la jugada del texto, la que, obligando á las blancas á maniobras desventajosas, pronto convierte en superior el juego del adversario.

6 C 3 A D

Magnífico plan de defensa contra la variante favorita de Pillsbury, 5 A 5 C R. Las negras con este ataque ganan un tiempo.

7 D 4 T R

Mejor era A × C.

7 O-O-O

A 2 R

Peligrosa jugada como se verá luego. Mejor era P 3 R, seguido de A 2 R y o-o.

8 D 4 T D

9 P 3 R A 2 D

10 R 1 C

Las blancas se ven obligadas á perder tiempos para fortificar su posición, aprovechándolo el contrario y obteniendo superioridad.

10 P 3 T R

11 P × P

Es difícil encontrar buena jugada para contrarrestar el ataque de las negras; si 11 A 4 A R — C 5 R.

11 P × P

12 C 4 D

O-O

Bien jugado: las blancas están obligadas al cambio desventajoso de A por C. Si A × P T — C 5 R.

13 A × C

Si 13 C 3 C D — D 3 C D; 14 A × C — A × A; 15 C × P — A × D; 16 C × D — A 4 A R †, ganando una pieza.

13 A × A

14 D 5 T R C × C

Lasker juega admirablemente; además de aislar el peón blanco, abre la línea A D á la T.

15 P × C A 3 R

16 P 4 A R

El salto del Caballo por 4 R y 2 D á

3 C D habría fortificado el lado de la Dama de las blancas, obligando á retirar el A R contrario. Si 16 A 3 D ó 16 A 5 C D la respuesta era también T D 1 A D. Mejor era 16 D 2 R — P 3 T D; 17 D 2 D seguido de A 2 R, etc.

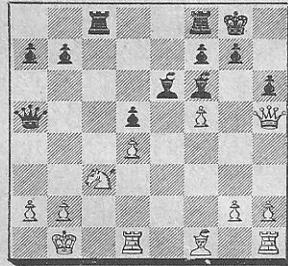
r6 T D 1 A D

17 P 5 A R

Con la idea de jugar T 3 D. Si 17 T 3 D — P 3 C R; seguido de A 4 A R; más prudente hubiera sido D 3 A R.

Posición después de la 17.^a jugada de las blancas

NEGRAS



BLANCAS

17 T × C

18 P × A

Si 18 P × T — D × P A; 19 D 3 A R — A × P †; 20 D × A — D 5 C D †; 21 R 1 T — A × P †; 22 T × A — D × T †; 23 R 1 C — D 8 D †; 24 R 2 C — P 3 C R; 25 D 3 D — D 8 R y ganan; ó también 18 P × T — D × P A; 19 P × A — T 1 A D; 20 P × P † — R 1 A; 21 D 4 C R — D 5 C D †; 22 R 1 T — T 7 A D y ganan.

18 T 6 T D

Si Lasker no hubiera previsto esta bella combinación, no habría sacrificado la Torre en la jugada anterior. Pillsbury reconoce que fué sorprendido.

19 P × P †

Si P 7 R, los Sres. Steinitz y Pillsbury dan la siguiente continuación: 19 P 7 R — T 1 R; 20 P × T — D 3 C D †; 21 R 2 A (Si 21 R 1 T — A × P †; 22 T × A — D × T †; 23 R 1 C — T × P y si 24 A 2 R — D 5 R † y ganan) — T 1 A D †; 22 R 2 D — A × P D; 23 P hecho D † — T × D; 24 A 3 D — D 4 T D †; 25 R 1 A — T 1 A D †; 26 A 2 A D — T × A † y ganan.

19 T X P
20 P X T D 3 C D †
21 A 5 C D

Las blancas quieren alejar las piezas de su P D amenazado, y atienden poco al ataque de las negras, lo que les hace perder una partida en la que tenían las tablas aseguradas. Analizando la continuación, si 21 R 1 T — A X P †; 22 T X A — D X T †; 23 R 1 C — T X A † (23... T 7 A R; 24 D 8 R † — R 2 T; 25 A 2 R con posición defendible); 24 T X T — D 6 D †; 25 R 2 C — D X T; 26 D X P D † — D 2 A R y la ventaja de posición de los peones negros es insignificante. En esta variante las negras pueden jugar, 23... D 5 R † obligando a las blancas á sacrificar su Alfil. Si 21 R 2 A ! — T 2 A D †; 22 R 2 D ! — D X P † (22... D 7 C D † no era bueno); 23 R 1 R — D 6 R †; 24 A 2 R, y no hay nada que temer.

21 D X A †
22 R 1 T T 2 A D

Podía haberse jugado 22... D 5 A D, atacando P D y si 23 D 4 C R — T 2 R,

23 T 2 D

Jugada de defensa inútil, 23 T R 1 R era más fuerte, por no poder contestar las negras con... T 7 A D á causa de 24 T 8 R † — R 2 T; 25 D 5 A R † — P 3 C R; 26 D X T, etc. (1)

(1) No estamos conformes con esta observación que la *Stratégie* copia del *Deutsche Schachzeitung*, por cuanto las negras contestan con T 8 A † y dan mate en 3 jugadas (N. de la R).

23 T 5 A D

Mejor era T 6 A D. Si 23... T 7 A D; 24 T 1 C D — D 5 A D; 25 T X T — D X T; 26 D X P †, con mejor defensa.

24 T R 1 D

Si 24 T 1 C D — D 4 A D y no 24... T X P á causa de 25 T X D — T 5 C D † d; 26 T 2 C D †, etc.

24 T 6 A D
25 D 5 A R D 5 A D

Amenazando T 8 A D †

26 R 2 C

Mala jugada: 26 R 1 C habría probablemente hecho tablas la partida. Si 26 D 1 C D — A 2 R; 27 T 2 A R — A X P; 28 ad libitum — T 8 A D; 29 T X T — A X T; 30 ad libitum — D 6 A D †; 31 T 2 C D, etc.

26 T X P !

Final magistral.

27 D 6 R †

Si 27 R 1 C — A X P; 28 D 2 A D (28 T X A — D X P † y mate en dos) — D 5 C D †; 29 R 1 A — T 6 A D y ganan.

27 R 2 T
28 R X T

Las negras dan mate en cinco jugadas.

Tardaron dos horas cada uno.

(De *La Stratégie*).

Partida núm. 4

Jugada por correspondencia desde Octubre de 1894 á Diciembre de 1895 entre C. Behting (Riga) y E. Schiffers (San Petersburgo).

APERTURA RUSA

<p>Blancas C. BEHTING</p> <p>1 P 4 R 2 C R 3 A 3 C X P</p>	<p>Negras E. SCHIFFERS</p> <p>P 4 R C R 3 A</p>
--	---

Steinitz en su *Modern Chess Instructor*, dice que P 4 D es la mejor.

3 P 3 D
4 C 3 A R C X P
5 P 4 D A 2 R

Podía jugarse también por las negras

P 4 D, pero Schiffers procura por todos los medios posibles, desorientar al contrario.

6 A 3 D	C 3 A R
7 C D 2 D	C D 3 A
8 P 3 A	P 4 D
9 C 1 A	

También era buena jugada 9 C 5 R y si el negro hubiera enrocado 10 C de 2 D á 3 A R, con buen juego. Pero el blanco prefiere llevar el C D á 3.^a C ó á 3.^a de Rey para evitar posiciones conocidas.

9		O-O
10	C 3 C	A 3 D
11	O-O	A 5 C R
12	P 3 T R	A 3 R
13	A 5 C R	A 2 R

Las negras desean evitar la jugada de P 3 T R, pues daría lugar á que las blancas tuvieran fuerte ataque, y además preparan la jugada D 2 D para atacar el punto débil P 3 T R.

14.	D 2 A !	P 3 T R
-----	---------	---------

Tienen las negras que hacer esta jugada por la amenaza 15 A X C — A X A; 16 A X P †.

15	A 3 R	A 3 D
16	T D 1 R	D 2 D
17	C 5 A	C 5 R !
18	C X A	

Naturalmente, estaría mal jugado 18 A X C — P X A; 19 C X A — P X C de 3 A; 20 C X P C — P X C, etc.

18		D X C
----	--	-------

Lo mejor. Si 18... C X C hubiera habido la siguiente interesante continuación: 19 C 5 R — C X C; 20 P X C — C 4 A; 21 A 5 A D — T R 1 R; 22 P 4 C R — C 5 T; 23 P 4 A R — A X P C; 24 P X A — D X P †; 25 R 2 T C 6 A †; 26 T X C — D X T; 27 T 1 A R.

19	C 5 R !	C X C
----	---------	-------

Forzado, por que sino, el blanco con 20 P 4 A R, tendría fuerte ataque.

20	P X C	D 3 A
----	-------	-------

Si D X P contestaban las blancas con A 5 A D ganando calidad ó el Caballo.

21	P 3 A R	C 4 A D
----	---------	---------

Si... C 6 C R; 22 T 2 A — P 4 A R; 23 R 2 T — P 5 A; 24 A X P, etc., mientras que con esta jugada el negro amenaza desembarazarse del Alfil blanco, lo que evita el contrario con la siguiente combinación.

22	A 7 T †	R 1 T
23	P 4 A R	C 5 R

Naturalmente: con P 3 C R las blancas tomarían el Peón con su Alfil y causaría la inmediata pérdida del negro.

24	A X C	P X A
25	P 5 A	

El blanco obtiene un ataque muy fuerte que conduce con elegancia.

25		A 5 A
26	T 4 A	D 4 D
27	P 6 A	P 4 C R

Se ve fácilmente que el negro no puede tomar el Peón de Alfil ni dejarse

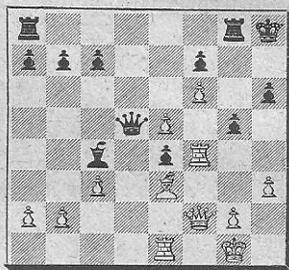
tomar el de Caballo sin comprometer la posición de su Rey.

28	D 2 A R	T 1 C R
----	---------	---------

Si P X T, la contestación era 29 D X P.

Posición después de la 28.ª jugada de las negras

NEGRAS



BLANCAS

29	T 4 T !
----	---------

Bien pensado. Principio del fin.

29		P X T
----	--	-------

Forzado; si... R 2 T recibían mate en 4 jugadas, y si... T 3 C perdían igualmente por 30 A X P — T X A; 31 T X P † — R 1 C; 32 D 4 T, etc.

30	D X P	T 3 C
----	-------	-------

Si... T X P †; 31 R X T — T 1 C †; 32 R 1 T ! — T 3 C; 33 P 3 A D — A 6 D; 34 T 1 C R, etc.

31	A X P	R 1 C
32	A 7 C	T X A
33	P X T	P 4 A R

Último esfuerzo para defender la partida. Si... R X P; 34 T X P perdiendo las negras el Alfil ó la Torre y á esto preferen P 4 A, tendiendo un lazo al contrario; porque si 34 D 8 T † — R 2 A; 35 D X T — R X P; haciendo tablas la partida.

34	P X P
----	-------

Con esta contestación se desvanecieron todas las esperanzas.

34		T 1 R
35	P 3 A D	A 6 D
36	T 3 R	R 2 A

Naturalmente: si 36... D 4 A; 37 D 8 T † — R 2 A; 38 D X T † — R X D y 39 P 8 C (D) †.

37	T 3 C	P 6 R
----	-------	-------

Las blancas amenazan de todas ma-
neras con T 5 C y D 5 T †.

38 P 8 C (D) † T×P
39 T×T

Las negras abandonan. Si R×T; 40
D 4 C †...; 41 D 7 C †...; 42 D 7 R †...;
43 P 7 A, etc.

(Del *Deutsches Wochensach*).

Partida núm. 5

Cuarta del *match* jugado en Marzo de 1896 en Rostow

APERTURA ITALIANA

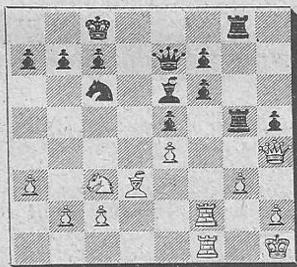
Blancas Negras
W. STEINITZ E. SCHIFFERS

1	P 4 R	P 4 R
2	C 3 A R	C 3 A D
3	A 4 A D	A 4 A D
4	O-O	C 3 A R
5	P 4 D	A×P
6	C×A	C×C
7	P 4 A R	P 3 D
8	P×P	P×P
9	A 5 C R	D 2 R
10	R 1 T	A 3 R
11	A 3 D	O-O-O
12	D 1 R	C 3 A D
13	P 3 T D	

ción, aunque interesante, resulta menos
fuerte; 21 P 3 A D—C 6 C D; 22 A 7 T R
—T de 1 á 2 C R; 23 T×P, etc.

Posición después de la 19.^a jugada
de las blancas

NEGRAS



BLANCAS

Para evitar la jugada de Dama ó Ca-
ballo á 5 C D.

13 P 3 T R
14 A×C

Si 14 A 3 R—C 5 D perdiendo las
blancas el ataque.

14 P×A
15 C 3 A D

Si 15 D 4 T R—P 4 A R; 16 D×D—
C×D; 17 P×P—A×P; 18 A×A—C×A
y las blancas no pueden continuar 19
T×C por la respuesta T 8 D †.

15 T R 1 C R

Algo más fuerte era T D 1 C R.

16 D 4 T R T 4 C R

Si 16... T 3 C R; 17 C 5 D—A×C; 18
P×A, etc.

17 T 2 A R

La jugada D×P sería muy expuesta
para las blancas.

17 P 4 T R
18 T D 1 A R T D 1 C R
19 P 3 C R

Debiera haberse jugado: 19 C 5 D—A
×C; 20 P×A—C 5 D; 21 P 4 C D! y el
Caballo negro queda amenazado con 22
P 3 A D, y en precaria situación. Exa-
minadas muchas variantes, han demos-
trado que las negras podían todo lo más
lograr las tablas. La siguiente continua-

19 D 1 D!
Si 19... D 1 A R; 20 T×P y si contes-
tan con T 5 C R; 21 D×P—T de 1 á 4
C R; 22 T×P y ganan.

20 C 5 D P

T×P era la indicada.

20 P 4 A R
21 C 3 A D P 5 A R

Después de este avance, las blancas se
quedan sin defensa.

22 C 2 R C 5 D
23 C×C D×C

24 P×P P

Facilitando al adversario el ganar la
partida.

24 T 5 C R

Las blancas abandonan, pues pierden
á lo menos una Torre.

Blancas 1 hora 45 m.

Negras 1 hora 35 m.

(*St. Petersburger Zeitung*, con notas
de Steinitz y Schiffers).

(De *La Stratégie*).