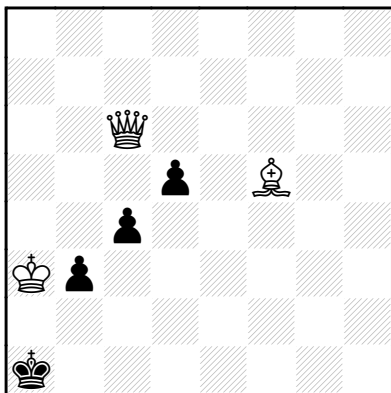
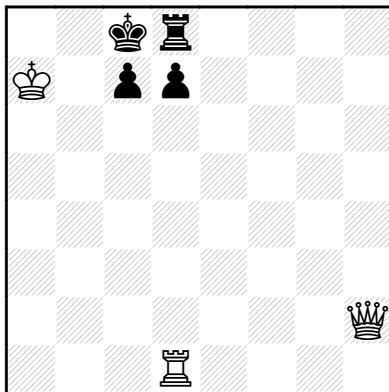


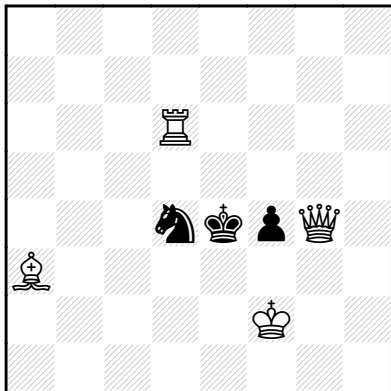
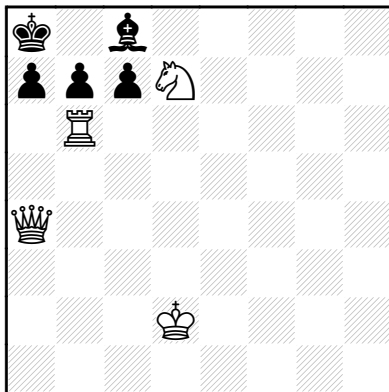
Solucionista, no olvide nunca que un compositor que compone... buen compositor será solo si su composición es original o sorprendente: por lo tanto, la clave no puede ser una jugada sosa o previsible... ¡Cuidado! Esta miniatura contiene 2 problemas:

- posición del diagrama
- colocar la ♔h2 en "h3".



Las barreras existen ... ¡pero pueden ser franqueadas! (como se ha visto recientemente en Ceuta o Melilla...) En esta creación del británico E. Boswell, ¿qué precisa jugada permitirá a la dama blanca superar la barrera erigida por la falange "b3-c4-d5"?

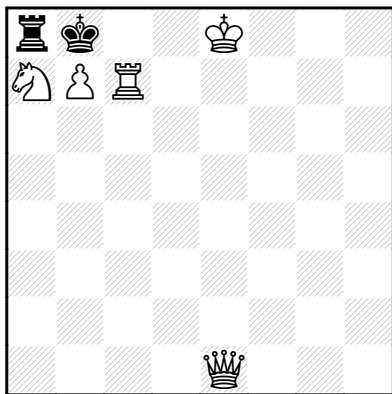
¡Un enroque intacto con un monarca al abrigo de las corrientes de aire es cosa poco frecuente en los problemas! Con 2 jugadas adecuadas, ¿logrará usted ventilar los aposentos reales, y de paso, ventilarse al ♔a8?



Un ejemplo perfecto para comprobar la efectividad de 2 conceptos que aparecen con suma frecuencia en los problemas de mate (¡y no tienen nada que ver con los coches!): el autobloqueo y la autoclavada.

## Nivel 2

112 Von Holzhausen W. "Akademische Schachblätter". Mate en 2, 1901



Estoy casi seguro de que este problema centenario es idóneo para hacer circular las neuronas en su mente... ¿cuadrada? Circular, cuadrada, ¿en qué quedamos?

# Soluciones

8

Ljapunov, J. & Fischman, W. "Schach". Mate en 2, 1961

a) 1. ♖d6!

Poderoso *zugzwang* que bloquea el peón "d7" *ad aeternam*.

1...cxd6

Si 1...c6 2. ♖b8++; y si 1...♖g8 / ♖-- 2. ♖xd7++.

2. ♖c1++

b) 1. ♖d6! c6 2. ♖c6++

(¡Ahora, el ♖d7 está clavado!) Si 1...cxd6 2. ♖c3++. y si 1...♖ mueve 2. ♖xd7++.

9

Boswell, E. "Svenska Dagbladet". Mate en 2, 1929

1. ♖a8!

Numerosos son los ensayos que fracasan aquí: 1. ♖b5? o 1. ♖a4/a6 no valen por 1...d4!; 1. ♖b7? por 1...c3!, y finalmente 1. ♖h6 por 1...b2!

1...d4

1...b2 autobloqueo 2. ♖b4++; y 1...c3 permite la descubierta 2. ♖xb3++.

2. ♖h1++

**1. ♖c6!**

Una fortísima jugada de bloqueo que paraliza el juego de las negras mediante un implacable *zugzwang*.

**1...bxc6**

Las demás opciones llevan igualmente al mate inmediato: 1...axb6 2. ♖a4+, *switchback*, o sea, retorno de la ♖ a la posición inicial; 1...a6 2. ♜xa6++. por la clavada del peón b7; 1...♙xd7 2. ♖xb7++; 1...cxb6 2. ♖xc8++.

**2. ♜b8++**

¡Un allanamiento de morada en toda regla!

**1. ♙b2!**

Sin plantear una amenaza directa, esta jugada sibilina causará el colapso de la posición enemiga.

**1...♙e5**

Al mover el ♙ a e5, el ♘d4 queda clavado.

1...♙d3 ahora es la ♜d6 la que clava el equino, lo cual permite 2. ♖e2++; 1...♘f3 el ♘ ya no podrá taponar el punto f5 2. ♖g6++; 1...♘f5 Ahora sí, pero este autobloqueo impide la huida ♙f5 y da pie al mate 2. ♖f3++.

**2. ♖e6++**

La obligación de jugar ha resultado nefasta para el monarca negro.

**1. ♖b4!**

Controlando la columna "b" y la casilla de huida "d6".

No bastan las opciones 1.bxa8♖+? ni 1.bxa8♜+? por 1...♙xa8 ó 1...♙xc7.

**1...♙xc7+**

Si 1...♜xa7 2. ♜c8++, y si 1...♙xa7+ 2.b8♘++, ¡sorpresa, el ♘ controla

"a6"!

**2.bxa8**++)

Una miniatura de clave oculta, con mates difíciles de visualizar sin gafas de experto.