

Ajedrez

Por MATE

Vamos a transcribir una famosa partida muy corta y altamente instructiva, es conocida con el nombre de «Mate de Legal» y hay en ella un brillante sacrificio de la Dama blanca, que hace ganar inmediatamente a su bando.

Por si no entendéis lo que quieren decir esos jeroglíficos que se ven en las revistas y periódicos cuando hablan de Ajedrez, os iré explicando cada jugada. Habéis de tener el tablero delante, con las piezas en su sitio. El primer grupo de letras es la jugada de las blancas, y el segundo grupo es el de las negras

1.^a jugada .. P 4 R... P 4 R.

Se lee así; Peón 4 rey... peón 4 rey. Y quiere decir que el peón de rey blanco avanza dos pasos, y, el peón de rey negro otros dos. O sea quedan colocados en la 4.^a casilla de su rey respectivo, contando desde su origen. (Uno frente al otro en casillas inmediatas).

2.^a jugada... C 3 A R... P 3 D.

Quiere decir Caballo 3 alfil de Rey... Peón 3 Dama. Se salta el caballo de rey a la 3.^a casilla de alfil contada como siempre de su origen. Y el negro avanza un paso su peón de Dama.

3.^a jugada... A 4 A... A 5 C.

El blanco avanza su alfil para colocarlo en una posición de amenaza al peón de Alfil de Rey negro, que es al principio el punto más débil del bando contrario (un punto es tanto más débil, cuanto mayor es la pieza que lo defiende). Por su parte el negro también avanza su alfil a la 5.^a casilla de caballo. Con esto el caballo contrario queda «pisado» ya que si se mueve, se perderá la 4.^a jugada... C 3 A... P 3 T R.

El blanco continúa poniendo piezas en juego, que es el ideal de la apertura: Ha saltado su otro caballo. El negro, al avanzar un paso el peón de un flanco, hace una jugada sin finalidad «perder un tiempo» que el blanco va a aprovechar fortuitamente.

5.^a jugada... C x P... A x D.

Esta jugada del blanco es genial. Se toma un peón del negro y deja abandonada su dama que el negro se apresura a comer (sin pensar en la indigestión)

6.^a jugada... A x P... R 2 R.

Alfil toma peón (jaque) El rey negro va a 2 rey que es la única casilla que tiene disponible. Y ahora el golpe de gracia:

7.^a jugada... C 5 D

Caballo 5 Dama (jaque mate) Una terminación que el negro no se esperaba.

Espíritu Artillero

(viene de la 1.^a pag.)

dad física que solo podía superar la mejor preparación.

Del lado de acá cuatro cañones viejos mandados por un capitán del cual siento no recordar el nombre, que merecería ser grabado en letras de bronce. Las piezas estaban servidas por voluntarios carentes de toda instrucción, pero con mucha moral; enfrente dos... tres cuatro... Dios sabe cuantas baterías de 105... 155 mm. que sometían a la posición artillera Nacional a un bombardeo implacable. Los aviones marxistas ayudaban a esta labor destructora. Un huracán de metralla caía sobre la pequeña posición. El General Serrador tuvo que ser retirado de la línea de fuego gravemente herido. Su

sucesor el General Ponte corrió la misma suerte, y aquél capitán artillero seguía impávido con sus instrumentos dirigiendo el tiro.

En un momento dado le comunicaron que una de las piezas había sido alcanzada y él mismo había sido herido ¡Esto no es nada, que siga el fuego! exclama nuestro bravo Capitán. Instantes después le comunican que un hermano suyo que servía en una de las piezas había sido alcanzado por la metralla y muerto. Y aquél hombre, que sentía su corazón destrozado por la pena continúa con sus alzas y derivas corrigiendo el tiro.

Este es el espíritu que informa a los artilleros de España, y es bajo la advocación de Santa Bárbara que los artilleros saben luchar, vencer y morir cuando la Patria lo exige.