



MANUAL

DEL

JUEGO DE DAMAS

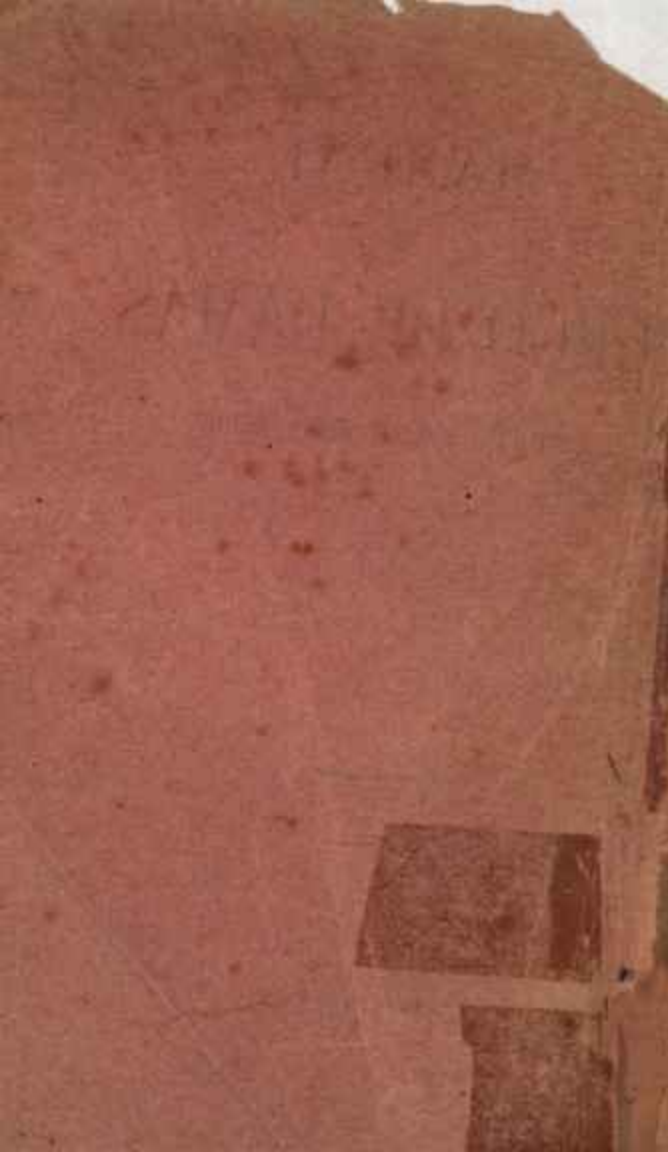
ARREGLADO POR UN NUEVO MÉTODO

POR

E. L. C.

GRANADA

1897



42-320

MANUAL
DEL
JUEGO DE DAMAS



MANUAL

THE GOLDEN RULE

MANUAL

DEL

XIX

1217

JUEGO DE DAMAS

ARREGLADO POR UN NUEVO MÉTODO

POR



R. 13107

GRANADA

EST. TIP. DE FERNANDO GÓMEZ DE LA CRUZ

Recogidas, 2—Teléfono, 177

1897

128.

**Esta obra,
es propiedad del Autor.**

[Handwritten signature]

PROLOGO

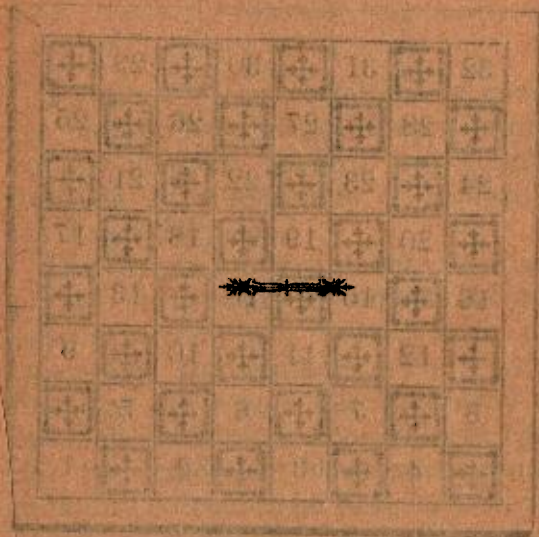
Enemigo como el que más de todo juego prohibido ó peligroso, nos hemos decidido, sin embargo, á publicar este tratadito, por ser las DAMAS un juego honesto, sumamente entretenido y de puro cálculo, en el que no entra para nada el *azar*, y en que no hemos visto que jamás se atraviese un solo céntimo, causa ocasional de la ruina de tantas familias.

Todos los tratados de este juego que hemos podido haber, presentan una colección de centenares de juegos, que creemos que más bien que para alentar al aficionado, sirven para desanimarlo. Además son muy pocos los juegos que dan concluídos, sino que presentan la generalidad de ellos

diciendo que se ganan, cuando aun quedan á cada jugador, seis, ocho ó diez piezas sobre el tablero. Presentar así esos juegos á un principiante (y aun á muchos que ya no lo son), y decirle que se ganan sin enseñarle cómo, cuando ve que pueden todavía dar lugar á centenares de trueques, debe ser para él un *laberinto*, que ni el de Creta que le iguale.

Nosotros hemos compuesto este librito por un nuevo método, graduando las dificultades, yendo de lo fácil á lo difícil, y de lo sencillo á lo complicado, y aunque ofrecemos pocos juegos, quedan todos concluídos, ó por lo menos en estado tal, que no pueda dejar de ganarlos el aficionado, si, como es de suponer, se ha penetrado bien de las jugadas que ponemos en la primera parte con dicho fin; y aunque no presumimos haber hecho una obra perfecta, que no cabe eso en obras humanas, y mucho menos en una inteligencia tan limitada como la nuestra, por lo menos abri-

gamos el convencimiento de que, siguiendo nuestros cálculos y observaciones, han de aprender los principiantes este noble juego, con más prontitud, facilidad y perfección que por otro alguno.



Tablero numerado

32		31		30		29	
	28		27		26		25
24		23		22		21	
	20		19		18		17
16		15		14		13	
	12		11		10		9
8		7		6		5	
	4		3		2		1

INTRODUCCIÓN

Para que el principiante se penetre bien de este juego, damos primero una idea del tablero, exponemos después su mecanismo, y copiamos las *Leyes del juego*.

Dividimos nuestro trabajo en dos partes: en la primera enseñamos las *jugadas sueltas*, que presentando los casos más frecuentes que ocurren al finalizar los juegos, dan á conocer el modo de terminarlos con acierto y ganar la jugada; en la segunda ponemos una colección de juegos, bien reducida á la verdad, si se juzga por los que ponen la casi totalidad de los autores, pero suficiente y quizá más útil al principiante para enseñarle á

discurrir, que la serie interminable con que se fatiga su inteligencia.

Forma del tablero. El tablero, como indica la lámina, es un cuadro construído ordinariamente de madera, dividido en sesenta y cuatro cuadraditos ó casillas iguales, la mitad blancas y la otra mitad negras; solamente las primeras sirven para el juego, aunque puede también jugarse en las negras, teniendo la advertencia en tal caso de dar media vuelta al tablero, para que el número 1 caiga siempre á la derecha y parte más baja del que juega.

Estas 32 casillas forman calles seguidas, consideradas siempre de esquina. La mayor es la del centro, que va del 1 al 32, así llamada por que consta de ocho casillas, á que no llega ninguna de las otras. A poco que se examine el tablero, se echa de ver que á cada lado de la mayor hay otras tres calles *paralelas* á ella, y seis *perpendiculares* á dicha calle.

Cuando convenga determinar algu-

na de ellas, se designará con el número menor que comprenda, distinguiendo siempre si es perpendicular ó paralela. Así, si se quiere designar la calle que va desde el número 9 la 31, se dirá: la par. del 9; si la que va del 30 al 16, perp. del 16; la del 3 al 16, par. del 3; la del 3 al 17, perp. del 3, etc.

Mecanismo del juego. El juego de damas consta de 24 fichas cilíndricas llamadas *peones*, la mitad blancas, para un jugador, y las otras doce negras, para el otro. Se empieza colocando uno sus fichas en las doce primeras casillas del tablero, y el otro las suyas en las doce últimas. Cada uno mueve alternativamente un peón hacia los del contrario, sin poder correr de una vez más que de la casilla que cada peón ocupa á su inmediata, si está desocupada, yendo siempre hacia adelante y nunca hacia atrás. Así, si al empezar á jugar quiere un jugador mover el primero el peón que tiene en la casilla del número 12,

sólo puede trasladarlo á la del 15 ó á la del 16, que son las inmediatas. Cuando un peón está junto á otro contrario y la casilla que sigue está desocupada, el peón se pasa por encima de otro contrario, se deja en la casilla desocupada y se le quita al otro jugador el peón por encima del cual ha atravesado; esto es lo que en este juego se llama *comer*.

Si al empezar el juego, por ejemplo, mudó el que salió de mano el peón del número 10 al 14, y el otro corrió otro del 23 al 19, el que tiene su peón en el número 14 pasa por encima del que está en el número 19, lo deja en el 23 y le quita al contrario el peón del 19 ó se lo *come*; este á su vez lleva al 19 el que tiene en el 23, ó al 20 el del 27, y le come al otro el que dejó en el 23, continuando el juego con un peón menos cada jugador. Si la posición de los peones se presta á ello, pueden comerse de una vez dos ó tres, según habrá ocasión de ver en lo sucesivo.

Cuando uno de los jugadores consiguie llevar un peón á una de las cuatro casillas más inmediatas á su contrario, esto es, al 29, 30, 31 ó 32, ó bien al 1, 2, 3 ó 4, se dice que mete *dama*, y el contrario tiene el deber de coronársela, que es poner encima del peón que entró dama, otro de su color, de los que antes le ha comido, en lo cual se distinguen las damas de los peones.

Las damas tienen el singular privilegio de poder comer los peones aislados que haya á lo largo de la calle en que se hallan, cualquiera que sea al casilla que ocupen, siempre que más allá del peón que se ha de comer haya por lo menos una casilla vacía, con la particular circunstancia de poder ir lo mismo hacia adelante que hacia atrás, y pasar de una calle á otra ú otras, si la disposición de los peones lo permite. Por eso cada jugador pone un cuidado especial en llegar á dama y en impedir que la entre el contrario; hay no obstante ocasiones en que

conviene y se obliga al contrario á que la meta, dándole á comer algún peón. Los ejemplos siguientes enseñarán al principiante el modo de mover las damas.

Si un jugador tiene dama en el núm. 32 y su contrario un peón en 23 y otro en 10, puede comerlos ambos si están desocupadas las casillas de los números 28, 19, 14 y 5; pero si la dama en vez de estar en 32 se halla en 14, no puede comer los dos del 23 y 10 á un tiempo por estar en en dirección opuesta, sino que come el que le tenga más cuenta.

Si la dama está en el número 27, y el contrario tiene peón en 22, en 5, en 6, en 15 y en 20, hallándose vacías las casillas de los números 18, 13, 9, 2, 11 y 24, la dama, tocándole jugar, come el peón de 22; pero no se queda en el número 18 ni en el 13, sino que llega al 9 para trasladarse desde allí al 2 y comer, también el del 5, y por último, desde el 2 pasa al 11, comiendo del mismo modo el del 6, no

pasando al número 24, porque hay antes dos peones, uno á continuación de otro, y la dama no puede atravesar jamás por encima de dos peones consecutivos.

El juego continúa hasta que el más hábil ó más práctico deja al otro sin ningún peón, en cuyo caso gana el juego, y también lo gana si deja al contrario el último ó últimos en tal disposición, que tocándole moverlos no puede por no haber casilla vacía á que puedan ir. En este último caso dichos peones inmóviles se llaman *gorrinos*. Los jugadores procuran evitar que se los dejen, entregándolos si lo prevén con tiempo; no olvide, sin embargo, el aficionado, que muchas veces por el afán de dejar gorrinos al contrario, suele perderse un juego que estaba completamente ganado.

Sucede también cuando la habilidad de los jugadores es con corta diferencia igual que en fin de juego las fichas están á veces en tal disposición que

ninguno puede comer al otro las suyas, y cuando así sucede, el juego se haría interminable. En tal caso, ambos jugadores convienen en que ninguno puede rendir al otro, y el juego se declara *tablas*, que es dejarlo sin que ninguno gane ni pierda.

Con el fin de evitar cuestiones, mientras dura la diversión, acostumbran los aficionados á guardar ciertas reglas que pueden pactarse antes de empezar; pero lo general es atenerse á las que recibidas por todos por un uso constante, están ya sancionadas por la costumbre, y se conocen con el nombre de

LEYES DEL JUEGO

1.^a Cada aficionado juega la vez alternando, y para empezar el primer juego está comunmente recibido que mude primero el que sea de más autoridad, si éste no mandare otra cosa.

2.^a Si un jugador toca una pieza, se obliga por lo mismo á jugarla, á

no ser que antes haya insinuado no quererla jugar, ó la toque cuando no le corresponde mudar.

3.^a Si alguno por comer pieza ó piezas de su contrario se quitase alguna ó algunas suyas, puede enmen-
dar el error antes que su contrario haya mudado, mas no después.

4.^a Cuando alguno tiene que co-
mer alguna pieza y no lo hace, puede
el contrario obligarle á comer, ó *soplarle*, que es quitarle la pieza con
que debió comer, aunque sea aquella
la que ha movido. Se debe notar, sin
embargo, que lo más común es man-
dar comer, que el soplar se tiene por
innoble, y lo es en efecto, pues no
debe suponerse que se deja de comer
á sabiendas, sino por inadvertencia,
ó por que no se vió la jugada.

5.^a Si hay que comer por un lado
una pieza y por otro dos ó más, hay
obligación de comer siempre el ma-
yor número de piezas, sean peones ó
damas.

6.^a Si se lleva una dama á parte

donde no pueda ir porque atraviesa contra ley alguna calle, pasará por bien jugada si el contrario no le advierte que jugó mal; en otro caso volverá á jugarla llevándola á donde corresponda.

7.^a Si á fin de juego se llega á la *forzosa*, ha de matarse la dama única con las otras tres cuando más tarde á las doce jugadas ó trueques, declarándose tablas el juego si dentro de ellas no se consigue.

8.^a Si se llega á la *forzosa* y el de las tres damas tiene con ellas además algún peón, no impiden éstos que el que lleva la dama sola empiece á contar las doce jugadas.

9.^a Si el que tiene una dama sola, quisiere antes que su contrario las haga las tres, dárselas por damas, y empezar á contar, queda á elección del contrario admitirlo ó reusarlo, no sólo porque puede hallarse en tal disposición que no pueda hacer la *forzosa* á las doce jugadas, sino por que perjudica su derecho de poder

anticiparse á tomar las perp. mayores; mas si voluntariamente se detiene sin querer hacer todos los peones damas, podrá obligarle á ello ó empezar á contar.

PRIMERA PARTE

JUGADAS SUELTAS

Para indicar cada vez que se muda se pone una B. mayúscula y cuatro números seguidos. La B. es inicial del que lleva las blancas; los dos números que siguen quieren decir que la ficha que tenía en el primer número el que lleva las blancas la pase al segundo; y los dos últimos, que la que tenía en el tercero el que lleva las negras, la traslade al cuarto. También se pone N. para indicar el que lleva las negras antes de los dos últimos números, siempre que la claridad lo exige.

Los números, letras, asteriscos y otras señales de que hacemos uso en

este libro, y que se hallan entre paréntesis en la sucesión de las jugadas, indican la diferente manera de proceder para ganarlas, según las diferencias que pueda verificar el contrario.

Sucede á cada momento que una pieza no puede trasladarse sin que la maten más que á una sola casilla, y para que se aperciba el jugador de que en cualquier otra que aquella á que *forzosamente* ha de ir es perdida, se pone después de dicho número una f.

Ocorre también al concluir las jugadas que, por abreviar, se ponen seguidas dos ó más traslaciones sucesivas de las blancas, sin señalar las de las negras; esto sólo tiene lugar cuando la traslación de las últimas es conocida y no puede dar lugar á duda.

Primera jugada

UNA DAMA CONTRA UN PEON

1. Tiene B. su dama en 27., y N. su peón en 14.

B. 27. 13. 14. 11. B. 13. 3. y N. tiene que rendir su peón, ya lo lleve al 6. ó al 7. También podía B. haber mudado al 20. y luego al 2. y N. tendría que entregar su peón en el 5. ó en el 6.

Supongamos que B. tiene su dama en 9. y N. su peón en 12. B. 9. 18. 12. 8. B. 18. 4. y como le toca mover á N. y no tiene donde, pierde; y el peón queda *gorrino*.

Así podemos establecer esta regla general: Una dama, esté donde quiera, obliga á un peón á rendirse en cualquier casilla que se halle del número 12. en adelante, mudando la dama primero; pero si se halla el peón en los números 5. 6. 7. 8. 9. 10. ú 11.

no siempre puede evitar que entre dama y sea el juego *tablas*.

La posición más favorable para la dama es el número 11, en que sólo puede entrar dama el peón en el número 5. y para eso lo ha de llevar al número 2, por que mudando la dama del 11. al 14., si lo lleva al número 1, se traslada la dama del 14. al 32. y queda *cerrada* la de N., que es quedar de modo que no la puede mover sin que se la coman.

En el número 14. también rinde la dama al peón en todos los números menos en el 6., en que no puede evitar que entre dama.

En esta jugada pueden tener la dama y el peón 868 posiciones distintas, rindiendo la dama al peón en 747, y entrando dama el peón en 121. Ponemos á continuación todas las casillas en que se han de hallar la dama y el peón para que éste entre dama, con el fin de que pueda servir de ejercicio al principiante.

Teniendo B. dama en	Entra N. dama su peón si está en	Teniendo B. dama en	Entra N. dama su peón si está en
1. ó 5.	6. 7. 8. ú 11.	15. ó 17.	5. 7. ú 8.
2.	7. 8. 9. ó 10.	16.	5. 6. 8. ó 10.
3.	5. 8. ú 11.	20. ó 24.	5. 7. ú 8.
4. ó 12.	5. 6. 8. ó 10.	21. ó 25.	5. 6. ó 10.
6. ó 13.	5. 7. ú 8.	22.	5. 6. 7. 8. ó 10.
7. ó 18.	5. 6. ó 10.	23. ó 28.	6. 7. 8. ú 11.
8.	5. 6. 7. 10. ú 11.	26. ó 27.	5. 6. 7. 8. 10. ú 11.
9. ó 19.	6. 7. 8. ú 11.	29. ó 30.	5. 6. 7. 8. 10. ú 11.
10.	7. ú 8.	31.	5. 6. 7. 8. 10. u 11.
11.	5.	32.	6. 7. 8. ú 11.
14.	6.		

Segunda jugada.

UNA DAMA CONTRA DOS PEONES

2. N. tiene dos peones en cualquiera de los nueve números de la izquierda de la perp. del 8. y B. una dama en cualquiera de las casillas libres.

Regla general.—B. se pasea por la perp. del 8. si está en ella, ó se tras-

lada á ella si no lo está, y cuidando de no ponerse donde la puedan comer, gana.

Reglas particulares.—1.^a Si N. tiene sus peones en cualquiera de los números 24. 28. 31. ó 32., puede B. trasladar su dama á la perp. del 16. en vez de hacerlo ó la del 8. si su posición se presta á ello, y no podrán los peones atravesarla; aunque esto no ofrece otra ventaja que concluir antes el juego.

2.^a Si N. tiene un peón en 30. y otro en 20. 23. 27. ó 28. y la dama está en 17. ó 21., como no puede trasladarse directamente á la perpendicular del 8. se traslada en frente del segundo peón y después á la perp. del 8. y se gana.

Si el segundo peón está en 31. se traslada la dama á la calle mayor y ya no pueden salvarla los peones.

Si el segundo está en 32. y la dama en 17. se juega así: 1.^o B. 17. 10. 30. 26. B. 10. 19. 26. 21. B. 19. 14. 21. 17. B. 14. 10. y dé N. el peón que

quiera, pierde también el otro. 2.º B. 17. 10. 30. 27. B. 10. 13. 27. 23. B. 13. 22. y gana. Si la dama está en 21. se juega así: 1.º B. 21. 14. 30. 26. B. 14. 19. 26. 21. B. 19. 14. 21. 17. B. 14. 10. y gana. 2.º B. 21. 14. 30. 27. B. 14. 18. 27. 23. B. 18. 22. y gana. Si el segundo peón está en 24. y la dama en 17., se juega así: 1.º B. 17. 6. 30. 26. B. 6. 15. 26. 21. B. 15. 11. 21. 17. B. 11. 6. y gana. 2.º B. 17. 6. 30. 27. B. 6. 15. y gana. Análogo procedimiento se sigue estando la dama en 21. Si el segundo peón está en 16., y la dama en 17. ó 21., no puede evitar que entre dama un peón, y el juego es *tablas*.

3.ª Si N. tiene un peón en 16., y otro en cualquiera de los números restantes, estando la dama en 3. ó 7. entra dama uno de los peones y el juego es *tablas*.

4.ª Si N. tiene un peón en 32., y otro en 23. y la dama ocupa uno de los cinco números inferiores de la calle mayor, como tiene que comer,

es comida á su vez por el peón del 32. y pierde el juego. Lo mismo sucede si el segundo peón está en 27. ó 28. y la dama en 1., porque no pudiendo salir de la calle mayor al primer trueque, le dan á comer un peón, y es comida por el otro.

3. Tiene N. un peón en 32. y otro en los números de la derecha de la calle mayor, no considerados en el número anterior, y B. su dama en cualquiera de las casillas libres.

Regla general.—Pasea B. su dama por la calle mayor, llevándola á ella si no lo está, y cuidando de no colocarse donde la puedan comer, gana.

Si B. tiene su dama en 24. ó 31. no puede ir directamente á la calle mayor, y entonces se observan las siguientes

Reglas particulares.—1.^a Si la dama está en 31. y el segundo peón en 17. 25. ó 26. B. 31. 24. después en frente del segundo peón, y al tercer trueque á la calle mayor y gana siempre. 2.^a Si el segundo peón está

en 21. B. 31. 24., y si N. va al 18. se mata como antes, y si va al 17. B. 24. 31. y gana. 3.^a Si el segundo peón está en 29. B. 31. 24. y si N. va al 26. se gana por la regla 1.^a y si va el 25. B. 24. 11. 32. 28. B. 11. 14. 28. 24. B. 14. 11. y gana. 4.^a Si la dama está en 24., y el segundo peón en 13. 18. 21. 22. ó 26., se lleva la dama enfrente del segundo peón, y luego á la calle mayor y gana. 5.^a Si el segundo peón está en 17. B. 24. 31. y gana. 6.^a Si el segundo peón está en 25. B. 24. 11. 32. 28. B. 11. 14. 28. 24. B. 14. 11. y gana. 7.^a Si el segundo peón está en 29. B. 24. 15. y N. puede ir á 25. ó 28. Si va al 25. B. 15. 19. siguiendo la regla 4.^a y gana; y si va al 28. B. 15. 19. 28. 24. B. 19. 15. 29. 25. B. 15. 11. y gana. 8.^a Si el segundo peón está en 9. y la dama en 2. 24. ó 31., entra dama el peón del 9. y el juego es *tablas*.

4. Tiene N. dos peones á la derecha de la calle mayor, y B. su dama en una de las casillas libres.

Regla general.—Se lleva la dama á la calle mayor, si no lo está, y cuidando de no colocarse donde la puedan sacar de ella, dándole á comer un peón, cuando el otro está en 9. ó 13. gana.

Reglas particulares.—1.^a Si un peón está en 9. y la dama en donde no puede ir directamente á la calle mayor, ó aunque pueda, tiene que quedar donde pueden sacarla de ella, dándole á comer el otro peón, entra dama el peón del 9. y el juego es *tablas*.

Tan sólo una excepción tiene esta regla, y es cuando N. tiene un peón en 9. y otro en 26., si B. tiene su dama en 25, llevándola al 29. gana.

2.^a Si un peón está en 9. y la dama en donde tenga que comer el otro al primer trueque, sin poder quedar en la calle mayor, entra dama el peón del 9. y el juego es *tablas*.

3.^a Si un peón está en 13. y la dama en donde no puede ir á la calle mayor, más que á donde la saquen

de ella dándole á comer el otro peón, entra dama el peón del 13. y el juego es *tablas*. Esta regla tiene las veintidos excepciones siguientes:

Si N. tiene p. en 13. y 22. y B. d. en 21. yendo al 17. gana.

"	13. y 22. y B.	25.	29.	"
"	13. y 25. y B.	7.	3.	"
"	13. y 25. y B.	11.	6.	"
"	13. y 25. y B.	21.	17.	"
"	13. y 26. y B.	7.	3.	"
"	13. y 26. y B.	11.	6.	"
"	13. y 26. y B.	25.	29.	"
"	13. y 27. y B.	12.	3.	"
"	13. y 27. y B.	15.	6.	"
"	13. y 27. y B.	26. 17. ó 30.		"
"	13. y 29. y B.	12.	3.	"
"	13. y 29. y B.	15.	6.	"
"	13. y 29. y B.	26.	17.	"
"	13. y 30. y B.	12.	3.	"
"	13. y 30. y B.	15.	6.	"
"	13. y 30. y B.	16.	3.	"
"	13. y 30. y B.	20.	6.	"
"	13. y 30. y B.	26.	17.	"
"	13. y 31. y B.	16.	3.	"
"	13. y 31. y B.	20.	6.	"
"	13. y 31. y B.	30.	17.	"

4.^a Si un peón está en 13. y la dama en donde tenga que comer el otro, sin quedar en la calle mayor, entra dama el peón del 13. y el juego es *tablas*.

5.^a Si N. tiene un peón en 13. y otro en 31. y B. la dama en 24. llevándola al 6. gana.

6.^a Si N. tiene un peón en 13 y otro en 17., y B. su dama en 3 ó 6., entra dama el peón del 13. y el juego es *tablas*.

5. N. tiene un peón en 24. y otro en 25. y supondremos la dama en todas las casillas libres.

Si la dama está en 2. 6. 15. 20. 4. 7. 14. 18. ó 21. B. va al 11. y quedan sujetos ambos peones, y dé N. el que quiera, pierde también el otro. Si la dama está en 17. 26. 16. 23. ó 27. va al 30. y quedan sujetos ambos. Si está en 1. 5. 10. 19. 28. ó 32., va sucesivamente al 14. 11. y 7., y gana. Si está en 8. 12. 22. ó 29., va al 15. 11. y 6., y gana. Si está en 3., va al 7. 11. y 7. ó al 6. 11. y 6., y gana. Si

está en 9. 13. ó 31., va al 18. 11. y 7., y gana. Si está en 11., va al 14. 11. y 7. ó al 15. 11. y 6., y gana. Si está en 30. B. 30. 17. 24. 20. B. 17. 6. 20. 16. B. 6. 3. 25. 21. B. 3. 7. 21. 17. B. 7. 3., y gana.

6. N. tiene un peón en 24. y otro en 17., y B. su dama en cualquiera de las casillas libres.

Si la dama está en 2. 11. 15. 20. 3. 10. ó 13., B. va al 6. y quedan sujetos los dos peones y dé el que quiera, pierde también el otro. Si está en 9. 18. 22. 31. 16. 23. ó 30., B. va al 27 y sujeta los dos peones. Si está en 1. 5. 14. 19. 28. 32. ó 6., va al 10. 6. y 3., y gana. Si está en uno de los cuatro extremos de las perpendiculares mayores, esto es, en 4. 7. 8. 12. 21. 25. 26. ó 29. ó en el número 27. N. entra dama uno de sus peones, y el juego es *tablas*.

7. Tiene N. un peón en 16. y otro en 25. y B. su dama en donde quiera. Si está en 3. 12. 4. 11. 14. 18. ó 21., B. va al 7., y dé N. el peón que

quita, pierde también el otro. Si está en 8. 15. 19. 22. 29. 17. ó 30. va al 26. y gana. Si está en 6. 7. 10. ó 13. va al 3. N. 25. 21. B. 3. 7. 21. 17. B. 7. 3. y gana. Si la dama está en cualquiera de los doce números restantes el juego es *tablas*.

S. N. tiene un peón en 16. y otro en 17. y B. su dama en la perpendicular del 8. ó del 3. ó en la par. del 9. ó del 3.

Si la dama está en 8. 12. 15. 19. 26. 29. 9. 13. 18. 27. ó 31. B. va al 22. y dé N. uno ú otro peón ambos fenecen. Esto puede expresarse así: Estando la dama en la perp. del 8. ó en la par. del 9. excepto el número en que se cruzan, se gana.

Si la dama está en 6. 7. 10. 12. ó 13. va al 3. y dando N. un peón fenece luego el otro. Puede decirse también: B. gana si tiene su dama en la perp. ó en la par. del 3 salvo el número en que concurren. En los demás números es *tablas* el juego.

Hemos puesto los casos más fre-

cuentas de una dama contra dos peones, que pueden ser tantos, que suponiendo solo la dama en el número 1. pueden tener los peones 378 posiciones diferentes, y siendo bien dirigida la dama y defendidos los peones, debe ganar B. en 215, perder en 5., y ser tablas en 158., como se indica á continuación, para que pueda comprobarlo por sí mismo el principiante.

CON LA DAMA EN 1

Pierde B. si N. tiene peón en

5 y 10
10 y 14
23 y 32
27 y 32
28 y 32

Gana B. si N. tiene peón en

7 y 10 ó en

5 y uno de los siguientes

menos

8 y 10

			11 y 12
9	»	»	15 y 16
			20 y 24
10	»	»	14
13	»	»	15 y 16
			20 y 24
14	»	»	19
			17 y 18
16	»	»	21 y 22
			25 y 26
17	»	»	20
18	»	»	20 y 24
19	»	»	23
20	»	»	21, 22 y 26
21	»	»	»
22	»	»	24
23	»	»	32
24	»	»	»
25	»	»	»
26	»	»	»
27	»	»	32
28	»	»	32
29	»	»	»
30	»	»	»
31	»	»	»

Tercera jugada

UNA DAMA CONTRA TRES PEONES

9. Tiene N. peón en 24. 31. y 32. y B. su dama en la par. del 3. ó en la del 17. en la perp. del 16. ó en la calle mayor.

Si la dama está en una de las tres primeras calles va al 16. ó al 30., y yendo de un número al otro, si N. da sus peones uno á uno mueren los tres, y si da dos de una vez, B. va al 32. y pasando luego al 19. gana. Si la dama está en la calle mayor, va al 23. y si N. da primero el de 32. B. vuelve luego al 19. y gana, y si mueve alguno de los otros se procede como antes.

10. Tiene N. peón en 16. 24. y 30. ó en cualquiera de los números de la izquierda de la perp. del 8. y B. dama en dicha perp.

B. va al 19. 24. 20. B. 19. 8. 30. 27. B. 8. 26. 27. 22. B. 26. 24. 16. 12. B. 24. 11. y gana.

En esta jugada gana siempre la dama si está en la perp. del 8. ó se puede trasladar á ella al primer trueque, cuidando de no salir de dicha calle, y de que no la saquen de ella dándole á comer un solo peón.

11. Tiene B. su dama en la par. del 9. y N. tres peones á su derecha, por ejemplo en los números 26. 29. y 30.

1.º B. va al 13. 26. 21. B. 13. 31. 21. 17. B. 31. 18. 29. 25. B. 18. 9. 25. 21. B. 9. 31. 30. 27. B. 31. 25. 17. 13. B. 25. 14. y gana.

2.º B. va al 31. 29. 25. B. 31. 13. 26. 21. B. 13. 9. 30. 26. B. 9. 13. 21. 17. B. 13. 27. 25. 21. B. 27. 9. 21. 18. B. 9. 29. 17. 13. B. 29. 19. y gana.

3.º B. va al 31. 29. 25. B. 31. 13. 26. 21. B. 13. 9. 21. 17. B. 9. 22. 30. 26. B. 22. 29. 17. 13. B. 29. 19. y gana. En esta jugada

gana siempre la dama, porque no pueden obligarle á dejar su par. con un solo peón, y si le dan á comer dos, como el otro no puede pasar de la par. del 9. la dama va á la calle mayor que no es posible franquear.

12. Tiene N. peón en 25. 29. y 32. y B. su dama en cualquiera de los números libres de la calle mayor, por ejemplo el 10.

B. 10. 23. 25. 21. B. 23. 10. 29. 26. B. 10. 5. 21. 18. B. 5. 1. 26. 22. B. 1. 23. 18. 13. B. 23. 5. 13. 9. B. 5. 10. 22. 18. B. 10. 19. 18. 13. B. 19. 14. y gana.; porque no teniendo ya los peones más casillas á donde ir que las de la calle mayor tienen que entregarse. En esta jugada gana siempre B. cuidando de que no la saquen de la calle mayor con un solo peón, cuando el otro está en 9. ó 13.

13. Tiene B. su dama en la calle mayor y N. peón en 25. 29. y 30. ó en cualquier otro número de las paralelas de la derecha. Esta ju

gada es siempre tablas, á no ser que N. coloque ó se quede al fin con sus tres peones en 9. 13. y 17. en cuyo caso son perdidos.

B. 32. 1. 30. 27. B. 1. 10. 29. 26. B. 10. 28. 26. 22. B. 28. 5. 25. 21. B. 5. 10. 21. 17. B. 10. 1. 22. 18. B. 1. 5. 17. 13. Vaya B. donde quiera no puede evitar que entre dama el peón del número 13. En efecto, la dama no puede trasladarse sin dejar la calle mayor, que sería quizá peor, más que á los números 1. 19. 28. ó 32. pues es evidente que si se coloca en el 10. 14. ó 23. será comida por el peón inmediato. Si va al 19. N. 27. 22. y correrá después el del 13. al 10. sin que B. lo pueda detener hasta entrar dama. Y si B. muda la dama al 1. 28. ó 32. N. 13. 9. y muda después B. como quiera N. le saca de la calle mayor dándole á comer uno ó dos peones, y entra dama el del 9., y como ninguno puede forzar el juego al otro es *tablas*.

I4. Tiene B. su dama en 23. y N. peón en 24. 25 y 29.

B. 23. 30. y como N. tiene que dar á comer un peón los otros dos tienen que rendirse sin llegar á dama. Si N. da primero el peón del 24. B. 30. 16. y trasladándose luego al 27. para tomar la par. del 9. tienen que entregarse los otros dos peones, y si da antes el del 25 ó 29. los otros dos se rinden con la jugada número 5. En esta jugada solo puede ganar B. si se halla en la perp. del 16. ó en la par. del 17., excepto el número 30. en que se unen, y que es al que debe trasladarse.

I5. Tiene B. dama en 1. y peón en 17. y N. peón en 9. 25. y 29.

B. 1. 10. 29. 26. B. 10. 28. 25. 21. B. 28. 1. 21, 18. B. 1. 32. 26. 22. B. B. 17. 21. porque si no N. daría á comer 2 peones y entraría dama el del 9. N. 18. 13. B. 32. 14. f. pues en cualquier otra parte le dan á comer dos peones y entra dama el del 9. N. 22. 18. B. 14. 1. y gana, porque es-

tando interceptado por el peón blanco el número 21. tiene N. que dar á comer los tres peones uno á uno, ó dar de una vez el del 9. y el 13. en cuyo caso la dama iría al 17. y pasando N. el peón de 18. á 14. se trasladada la dama al 6. y tiene que entregarse.

Cuarta jugada.

UNA DAMA CONTRA CUATRO PEONES

16. Tiene B. dama en 9. y N. cuatro peones á la derecha de la par. del 9. por ejemplo en los números 17. 25. 29. y 30.

(1) B. 9. 31. 29. 26. B. 31. 9. 26. 22. B. 9. 31. y gana.

(2) B. 9. 31. 25. 21. B. 31. 9. 29. 26. B. 9. 31. 30. 27. B. 31. 29. (ó 31. 25.) 17. 13. B. 29. 19. (ó 25. 14.) y gana, porque ya no pueden los dos que quedan salvar la calle mayor. En esta jugada yendo la dama del 9. al 31. y viceversa no pueden sa-

carla de su par. con un solo peón, y siempre gana.

I7. Tiene B. dama en 16. y N. peón en 24. 28. 31. y 32.

B. 16. 30. 28. 23. B. 30. 16. y gana. Como N. no puede empezar á mudar sin perder peón, ya dé los otros uno á uno, ó dos de una vez, es imposible que pueda matar la dama ni llegar á hacerla.

Quinta jugada.

DOS DAMAS Y DOS PEONES CONTRA UNA
DAMA Y UN PEÓN

I8. Tiene B. dama en 8. y 30. y peón en 15. y 24. y N. peón en 31. y una dama. Examinando una á una las 27. casillas libres, se ve que si N. tiene su dama en 19. 20. 21. 23. 26. ó 27. es comida antes que se mueva; que en 2. 3. 5. 6. 7. 10. 11. 12. 13. 14. 16. 17. 18. 22. 28. 29 y 32. no tiene defensa alguna, pues en 2. 6. 11. 22. y 29. B. 30. 16. y es

perdida la dama negra; en 3. y 7. B. 8. 12. y 15. 20. y sucede igual; en 5. 10. y 14. B. 24. 28. y si come con la dama B. 30. 23. y perece, y si come con el peón B. 15. 20 y sucumben peón y dama; en 12. B. 30. 17. y 17. 26. ó B. 30. 20. y 20. 15. y muere la dama; en 13. y 18. B. 24. 28. y 15. 20. ó B. 30. 27. y 15. 19. y caen peón y dama; en 16. B. 15 20 y come para ser comida; en 17. B. 30. 21. y comiendo dos se atraganta; en 28. y 32. B. 30. 23. y tiene igual percançe; y que por consiguiente solo se puede defender en los números 1. 4. 9. 25.

La dama negra está en 1.

B. 30. 16. N. puede mudar la dama al 5. 10. 14. 28. y 32. y el peón á 27. y 28.

(1) N. 1. 5. (ó 10. ó 14.) B. 24. 28. y coma con el peón ó con la dama pierde.

(2) N. 1. 28. (ó 32.) B. 16. 23. y fenece.

(3) N. 31. 27. B. 16. 30. Si N. va al 32 B. 24. 28. y si al 5. 10. ó 14. B. 24. 28. y 30. 23. y de un modo ú otro gana.

(4) N. 31. 28. B. 24. 31. y vaya la dama donde quiera, se rinde como antes.

La dama negra está en 4.

B. 30. 16. N. puede mover á 25. 27. y 28.

(1) N. 4. 25. f. B. 8. 4. Si N. mueve el peón lo pierde, y luego N. 25. 29. B. 4. 8. y gana, y si mueve antes la dama gana B. del mismo modo.

(2) N. 31. 37. B. 16. 30. 4. 18. f. B. 30. 21. 18. 25. B. 8. 4. 25. 29. B. 4. 8. y gana.

(3) N. 31. 28. B. 24. 31. 4. 21. f. B. 16. 30. y á donde vaya N. es perdida.

La dama negra está en 9.

B. 30. 17. N. puede llevar la dama al 27. y el peón á 27. y 28.

(1) N. 9. 27. f. B. 17. 3. y donde vaya la dama muere. Si mueve antes el peón B. 24. 31. y donde vaya la dama muere.

(2) N. 31. 27. B. 17. 13. y mueren la dama y el peón.

(3) N. 31. 28. B. 24. 31. N. puede ir á 5. y á 2. Si va á 5. B. 17. 10. y si á 2. B. 31. 24. y en ambos casos gana.

La dama negra está en 25.

B. 8. 4. N. puede mover á 29. 27. y 28.

(1) N. 25. 29. B. 4. 8. y muere.

(2) N. 31. 27. B. 30. 16. 25. 29. B. 4. 8. y gana.

(3) N. 31. 28. B. 24. 31. 25. 29. B. 4. 8. y gana.

19. Tiene B. sus damas en 1. y

8. y peón en 4. y 16. y N. peón en 24. y una dama que no tiene defensa más que en una casilla.

En efecto, en 5. 7. 10. 12. 14. 15. 19. 20. 22. 23. 26. y 28. es comida antes que se mueva; en 2. 6. y 11. B. 8. 15. y muere; en 3. B. 4. 7. y le sucede igual; en 9. B. 1. 5. y 8. 15. y le pasa lo mismo; en 13. 18. y 21. B. 16. 20. y perecen peón y dama; en 17. B. 1. 10. y si come á 3. B. 4. 7. y si á 6. B. 8. 15. y de uno ú otro modo sucumbe; y aun es más expedito así: B. 8. 26. y 1. 23.; en 25. B. 1. 14. y coma á 7. ó á 11. muere con el peón del 4. ó con el del 16.; en 27, y 30. B. 1. 23.; en 29, B. 1. 19.; y en 32. B. 8. 19. y concluye; de modo que solo tiene defensa en 31. y esa bien pequeña; porque B. 1. 5. y donde vaya muere; y si da el peón lo pierde y la dama muere con la forzosa de que se hablará en el número 22. ó con otro jugada que también se explicará en el número 36.

20. Tiene B. dama en 1. y 4. y

peón en 3. y 9. y N. peón en 17. y una dama que solo se puede defender en los números 2. 8. 24. 29. y 30.

La dama negra está en 2.

B. 4. 8. N. puede ir á 24 y 13.

(1) N. 2. 24. B. 8. 22. N. puede ir á 2. y 13. (A) N. 24. 2. B. 22. 31. N. puede ir á 24. y 13. (a) N. 2. 24. B. 3. 6. 24. 2. B. 31. 24. 17. 13. B. 9. 18. 2. 9. f. B. 24. 31. y gana. (b) N. 17. 13. B. 9. 18. 2. 11. f. B. 1. 14. y donde vaya muere. (B) N. 17. 13. B. 9. 18. N. puede ir á 31. y 11, (a) N. 24. 31. B. 3. 6. 31. 24. f. B. 1. 5. y 22. 31. y muere. (b) N. 24. 11. B. 1. 14. y donde vaya muere.

(2) N. 17. 13. B. 9. 18. N. puede ir á 9. 11. 20. y 24. (A) N. 2. 9. B. 8. 22. N. puede ir á 13. y 2. Si va á 13. B. 22. 31 ó 1. 10. y muere, y si va á 2. B. 1. 5. y 22. 31. y muere también (B) N. 2. 11. B. 1. 14. N. puede ir á 2. 20. y 24. (a) N. 11. 2. B. 8. 22. y donde vaya mue-

re. (b) N. 11. 20. B. 8. 22. 20. 30. f. B. 18. 21. y 14. 10. y muere. (c) N. 11. 24. B. 8. 22. 24. 31. f. B. 3. 6. 31. 24. f. B. 14. 5. y 22. 31. y muere. (C) N. 2. 20. B. 8. 22. N. puede ir á 11. y 16. (a) N. 20. 11. B. 1. 14. y donde vaya muere. (b) N. 20. 16. B. 22. 27. y 18. 21. y 1. 10. y muere. (D) N. 2. 24. B. 8. 22. N. puede ir á 31. y 11. (a) N. 24. 31. B. 1. 14. 31. 24. f. B. 3. 6. y 14. 5. y 22. 31. y muere. (b) N. 24. 11. B. 1. 14. y donde vaya muere.

La dama negra está en 8.

B. 4. 25. N. puede ir á 29. y 13. (1) N. 8. 29. B. 3. 7. N. puede ir á 8. y 13. (A) N. 29. 8. B. 25. 29. N. puede ir á 4 y 13. (a) N. 8. 4. B. 29. 25. y muere la dama y luego el peón. (b) N. 17. 13. B. 9. 18. 8. 4. B. 29. 25. y muere la dama. (B) N. 17. 13. B. 9. 18. N. puede ir á 15. y 26. Vaya al que

quiera. B. 7. 12. y 25. 29. y 29
25. y gana.

(2) N. 17. 13. B. 9. 18. N.
puede ir á 12. 15. 26. y 29. (A)
N. 8. 12. B. 25. 29. 12. 16. f. B.
29. 22. y donde vaya muere. (B)
N. 8. 15. B. 25. 29. N. puede ir á 2.
20. y 24. Vaya al que quiera B. 29.
22. N. va al 11. f. B. 1. 14. y
donde vaya muere. (C) N. 8. 26. B.
18. (ó 25.) 21. y 1. 10. y gana.
(D) N. 8. 29. B. 3. 7. N. puede ir á
8. 15. y 26. Si va al 8. B. 25. 29.
y 29. 25. y gana; y si va al 15. ó 26.
B. 7. 12. y 25. y 29. y 29. 25. y
gana.

La dama negra está en 24.

B. 4. 25. N. puede ir á 2. y 13.

(1) N. 24. 2. B. 25. 29. N.
puede ir á 24. y 13. (A) N. 2. 24.
B. 29. 22. N. puede ir á 2. y 13.
(a) N. 24. 2. B. 22. 31. N. puede
ir á 24. y 13. (†) N. 2. 24. B. 3. 6.
24. 2. B. 31. 24. 17. 13. f. B. 9.

18. 2. 9. f. B. 24. 31. y gana. (††) N. 17. 13. B. 9. 18. 2. 11. f. B. 1. 14. y donde vaya muere. (b) N. 17. 13. B. 9. 18. N. puede ir á 31. y 11. (†) N. 24. 31. B. 3. 6. 31. 24. f. B. 1. 5. y 22. 31. y gana (††) N. 24. 11. B. 1. 14. y donde vaya muere. (B) N. 17. 13. B. 9. 18. N. puede ir á 9. 11. 20. y 24. (a) N. 2. 9. B. 29. 22. N. puede ir á 13. y 2. Si va á 13. B. 22. 31. ó 1. 10. y si á 2. B. 1. 5. y 22. 31. y muere. (b) N. 2. 11. B. 1. 14. N. puede ir á 2. 20. y 24. (†) N. 11. 2. B. 29. 22. y donde vaya muere. (††) N. 11. 20. (ó 24.) B. 29. 22. y donde vaya muere. (c) N. 2. 20. B. 29. 22. N. puede ir á 11. y 16. (†) N. 20. 11. B. 1. 14. y donde vaya muere. (††) N. 20. 16. B. 22. 27. y 18. 21. y 1. 10. y muere. (d) N. 2. 24. B. 29. 22. 24. 11. f. B. 1. 14. y donde vaya muere.

(2) N. 17. 13. B. 9. 18. N. puede ir á 20. y 15. (A) N. 24. 20. B. 25. 29. N. puede ir á 24. 2. y 16. (a) N. 20. 24. B. 29. 22. 24. 11. f. B. 1. 14.

y donde vaya muere. (b) N. 20. 2. B. 29. 22. 2. 11. f. B. 1. 14. y donde vaya muere. (c) N. 20. 16. B. 29. 22. y donde vaya muere. (B) N. 24. 15. B. 25. 29. N. puede ir á 24. 20. y 2. (a) N. 15. 24. B. 29. 22. 24. 11. f. B. 1. 14. y donde vaya muere. (b) N. 15. 20. B. 29. 22. 20. 11. f. B. 1. 14. y donde vaya muere. (c) N. 15. 2. B. 29. 22. 2. 11. f. B. 1. 14. y muere.

La dama está en 29.

B. 4. 25. N. puede ir á 8. y 13.

(1) N. 29. 8. B. 3. 7. N. puede ir á 29. y 13. (A) N. 8. 29. B. 1. 14. N. puede ir á 8. 15. 22. 26. y 13. (a) N. 29. 8. B. 25. 29. y si N. va á 4. B. 14. 25. y muere la dama y en seguida el peón, y si va á 13. B. 9. 18. 8. 4. B. 29. 8. y gana. (b) N. 29. 15. (ó 22. ó 26.) B. 7, 12. N. 15. (ó 22. ó 26.) 8. B. 25. 29. y si N. va á 4. B. 29. 25. y muere; y si á 13. B. 9. 18. 8. 4. B. 29. 8. y tiene que rendirse. Yendo N. del 29. al 22. pue-

de matarse también dándole á comer la dama del 25. y no la del 14. porque entraría dama el peón. (c) N. 17. 13. B. 9. 18. N. puede ir á 8. 15 y 26. Si va á 8. B. 25. 29. 8. 4. B. 29. 8. y gana; y si va á 15. ó 26. B. 7. 12. y 25. 29. y 29. 8. y gana. (B) N. 17. 13. B. 9. 18. N. puede ir á 15. 26. y 29. Vaya al que quiera B. 7. 12. y 25. 29. y 29. 25. y gana.

(2) N. 17. 13. N. 9. 18. N. puede ir á 8. 12. 15. y 26. (A) N. 29. 8. B. 25. 29. y 29. 25. y gana. (B) N. 29. 12. B. 25. 29. 12. 16. f. B. 29. 22. y donde vaya muere. (C) N. 29. 15. B. 25. 29. N. puede ir á 2. 11. 20. y 24. (a) N. 15. 2. B. 29. 22. 2. 11. f. B. 1. 14. y donde vaya muere. (b) N. 15. 11. B. 1. 14. N. puede ir á 2. 20. y 24. Vaya al que quiera B. 29. 22. y donde vaya muere. (c) N. 15. 20. (ó 24). B. 29. 22. y gana. (D) N. 29. 26. B. 25. 29. y donde vaya muere.

La dama negra está en 30.

B. 4. 11. N. puede ir á 16. y 13.

(1) N. 30. 16. B. 3. 7. 16.

3. B. 11. 6. y gana.

(2) N. 17. 13. B. 9. 18. N. puede ir á 16. 17. 26. y 27. (A) N. 30. 16. B. 1. 10. 16. 30. f. B. 11. 24. 30. 16. f. B. 24 20. y gana. (B) N. 30. 17. B. 18. 21. y 11. 21. y 1. 10. y gana. (C) N. 30. 26. B. 18. 21. 26. 17. B. 11. 18. 17. 30. B. 18. 21. y 1. 10. y gana. (D) N. 30. 27. B. 11. 24. y si come á 13. B. 1. 10. y si á 9. B. 1. 5. y 3. 6. y gana.

2I. Tiene B. dama en 4. y 30. y peón en 2. y 24. y N. dama en 1. y peón en 9.

B. 2. 6. N. puede mover el peón á 5. y la dama á 5. 32. y 19.

(1) N. 9. 5. B. 4. 14. 5. 2. B. 14. 32. 2. 11. (ó 15.) B. 30. 23. y mueren ambas damas.

(2) N. 1. 5. B. 6. 11. N. puede mudar á 1. 10. 19. 32. y 2. (A) N.

5. 1. (ó 10. ó 19.) B. 24. 28. N. va al 32. B. 30. 23. 32. 7. B. 4. 14. y muere la dama y luego el peón. (B) N. 5. 32. B. 24. 28. (ó 30. 23.) 32. 7. B. 4. 14. y gana. (C) N. 5. 2. B. 4. 8. 2. 20. (ó 15.) Si ha mudado á 15. B. 8. 19. y gana, y si á 20. B. 30. 16. 9. 5. B. 8. 19. y si N. va al 1. B. 19. 32. y queda cerrada; y si al 2. B. 19. 15. y muere.

(3) N. 1. 32. B. 6. 11. N. puede mover el peón á 5. y la dama á 1. 5. 10. y 19. (A) N. 9. 5. B. 24. 28. 32. 7. B. 4. 1. y mueren dama y peón. (B) N. 32. 1. (ó 5. 10. ó 19.) B. 24. 28. y 30. 23. y 4. 14. y gana.

(4) N. 1. 19. B. 6. 11. N. puede mover el peón á 5. y la dama á 1. 5. 10. y 32. y tambien puede dejar la calle mayor. (A) N. 9. 5. B. 24. 28. 19. 32. B. 30. 23. 32. 7. B. 4. 1. y gana. (B) N. 19. 1. (ó 5. ó 10.) B. 24. 28. N. va al 32. B. 30. 23. 32. 7. y 4. 14. y gana. De otro modo: N. 19. 1. (ó 5. ó 10.) B. 30. 23. Si come á 32. B. 24. 28. y sucede como antes,

y si come à 28. B. 24. 31. 9. 5. B. 31. 28. y si N. entra en el 1. B. 28. 32. y queda cerrada; y si en el 2. B. 28. 24. y muere. (C) N. 19. 32. B. 24. 28. y 4. 14. y muere el peón después de la dama.

Si N. quiere dejar la calle mayor, no puede ir más que al 8. 12. 22. ó 29. y también puede entregarse en el 15. ó 26. Si va al 29. B. 4. 8. y si N. mueve ahora el peón B. 11. 15. y caen ambos, y si mueve la dama que forzosamente ha de ir á 25. B. 8. 4. 25. 7. B. 4. 14. y gana. Si la dama va al 8. 12. ó 22. B. 30. 26. N. va al 29. B. 4. 8. y estamos en el caso de antes. Si N. se entrega en el 15. B. 11. 20. 9. 5. B. 20. 23. y si N. entra dama en el 2. B. 4. 11. y muere, y si va al 1. B. 24. 28. y 28. y 32. y muere. Si se entrega en el 26. B. 30. 17. 9. 5. B. 17. 10. y si N. entra en el 1. B. 10. 32. y queda cerrada, ó B. 10. 5. y muere; y si va al 2. B. 10. 6. y si N. vuelve al 5. B. 6. 10. y si va al 9. B. 6. 13. y muere.

Sexta jugada.

La Forzosa.

TRES DAMAS Y LA CALLE MAYOR CONTRA
UNA SOLA.

22. Ocurre con frecuencia à la conclusión de los juegos hallarse uno de los jugadores con tres damas y el otro con una. Si el que tiene la dama sola se encuentra en la calle mayor *ordinariamente* no hay posibilidad de forzarle el juego que por lo mismo es tablas. Hemos dicho ordinariamente, porque aunque no es lo general, hay casos en que las tres damas están en tal posición, que obligan à la de la calle mayor à rendirse. Si tiene B., por ejemplo, una dama en 3. otra en la perp. del 8. excepto el número 12. y la tercera en la par. del 2. salvo el número 20, quedando N. con la suya

en 23. B. dará ó comer la tercera dama al 20. y N. irá al 16., trasladará luego al 12. la de la perp. del 8. y morirá la dama sola. Lo mismo sucede si B. tiene una dama, en 17. otra en la perp. del 8. que no sea el número 26. y la otra en la paralela del 9. excepto el número 27. si N. tiene la suya en 23.; ó B. una en 16. otra en la perp. del 4. esceptuado el número 7. donde ha de ir, y la tercera en la par. del 2. salvo el número 6. si N. tiene la suya en el 10.; y lo mismo sucederá si N. tiene su dama en 10. y B. las suyas en el número 30. la 1^a. y las otras dos en la perp. del 4. y par. del 9. respectivamente. menos en los números 13. y 21. á que han de ir.

Otro ejemplo. Si la dama sola está en el número 14. y las otras tres contrarias en 8. 29. y 30. B. 30. 21. 14. 25. B. 8. 4. y queda cerrada, y por consiguiente tiene que entregarse. Otras tres posiciones fáciles de adivinar dan el mismo resultado. Pa-

ra ganar. pues, la jugada cuyo título va al frente de este número, es preciso que el que lleva las tres damas tenga una en la calle mayor, y entonces obliga siempre á su contrario á rendir la suya. Vamos á explicarla de la manera más clara que nos sea dable, según lo que hemos podido deducir de nuestros propios cálculos y observaciones. Supuesta una dama en la calle mayor, hay que apoderarse con las otras dos de las dos perp. mayores, y de una de las par. contiguas á la mayor, estando ambas juntas en una de ellas cuando más tarde á la sexta jugada, porque en otro caso no puede rendirse la dama contraria en doce, que es lo que por ley de juego se halla establecido.

Es decir, que concluida la sexta jugada ó *trueque*, que es como debiera llamarse, una de las tres damas ha de ocupar cualquiera de los cuatro extremos de la calle mayor, ó sea uno de los números 1. 5 28. ó 32.,

y las otras dos han de hallarse juntas en los números 11. y 15. con lo cual tienen tomadas las perp. mayores y la par. del 2.; ó bien se han de hallar juntas en los números 18. y 22. comunes á las dos perp. mayores y la par. del 9. Conseguido esto, las otras seis jugadas son siempre las mismas. y llevando cuidado de aprenderlas bien y no equivocarse son indefectibles. Unos cuantos ejemplos harán palpable la doctrina expuesta, haciendo ver al principiante las ventajas á inconvenientes que ofrece en la práctica la colocación de las damas, y le adestrarán en los doce trueques ó veces que B. ha de mudar sns damas para rendir á la contraria.

Primer ejemplo

Tiene B. dama en 1. 16. y 30. y N. la suya en 6.

(*Primera jugada*). Cualquiera de las dos damas que no ocupan la calle

mayor toma indistintamente una de las dos perp. mayores. B. 16. 12. La dama contraria toma la otra. N. 6. 11.

(*Segunda jugada*). Para que la tercera dama pueda tomar la otra perp. defendida por su contraria, necesita por lo menos tres jugadas: en la primera, que es esta, la tercera dama va á la perp. ganada por su compañera. B. 30. 26. N. 11. 18. defendiendo la suya.

(*Tercera jugada*). Una de las dos damas que ocupan la misma perp. se pasa al extremo para apoderarse después de la que ocupa la contraria. B. 12. 8. N. puede ahora trasladarse también al extremo de su calle para impedir que la del 8. la tome á la mano siguiente; pero no aventaja jugada como veremos, y lo deja. N. 18. 11.

(*Cuarta jugada*). La dama que se halla en el extremo de la perp. tomada pasa á la inmediata. B. 8. 4. N. tiene que desalojar la perp. que

ha defendido para no ser comida ó cerrada, y defiende, aunque no es forzoso en esta jugada, una de las par. mayores. N. 11. 6.

(*Quinta jugada*). Tiene por objeto posesionarse de una de las par. mayores, y como la del 2. la tiene la contraria tomará la del 9. con cualquiera de las dos damas. B. 4. 18. N. puede seguir defendiendo la par. en que se halla ó dejarla, sin que por eso juegue mal; pero si la deja ahora, ó no está ya en ella, ha de cuidar, para que no le adelanten jugada, de ponerla enfrente de la contraria que ocupa la paralela. y si no puede, enfrente de la que ha de ocupar la otra en la otra paralela, N. 6. 20. y por tanto continúa defendiéndola.

(*Sexta jugada*). La tercera dama se junta con su compañera en la par. tomada, para estrechar á la contraria el círculo en que se mueve. B. 26. 22. En efecto, cada una de las dos par. mayores consta de seis

casillas: las dos del centro 18. y 22. en la del 9.; y 11. y 15. en la del 2.; las dos de los extremos 9. y 31. en la primera, y 2. y 24. en la segunda; y por último el 13. y 27. en la una, y el 6. y 20. en la otra. Claro está que ocupando las dos damas las perp. mayores, N. no puede llevar la suya á ninguna de las dos casillas del centro, porque son comunes á las perp. ocupadas; pues juntándolas tampoco puede ir á los extremos, porque se le daría á comer la dama de la calle mayor, y separando hasta el otro extremo la más lejana de las que se han unido, moriría la de N. á la siguiente jugada. Por consiguiente ocupando ahora N. el número 20. no puede trasladarse en su par. más que al 6. N. 20. 6.

(*Séptima jugada*). La dama de la calle mayor ocupa la casilla del centro de la perp. del 3. ó de la del 16., es decir, que se traslada al número 10. ó al 23., el que no esté interceptado, con dos objetos: 1.º Obligar á

N. á dejar la par. que defiende, porque no pudiéndose mover como queda probado, más que del 20. al 6. y viceversa en la par. del 2., y del 13. al 27. ó al contrario en la del 9., interceptándole la única casilla que le queda tiene que abandonarla. 2.º Para hacer después el gancho como veremos en la jugada novena. B. 1. 23. porque al 10. impide el ir la contraria. N. tiene que dejar la par. y ya en adelante no puede moverse más que de uno á otro de los extremos de las perp. del 3. y 16., y lo mismo podíamos decir de las par. del 3. y 17. á que son comunes, esto es, de uno á otro de estos cuatro números: 3. 17. 30. y 16. N. 6. 3.

(*Octava jugada*). Se toma la par. que N. ha tenido que desalojar: Es preciso mucho cuidado para no equivocarse en esta jugada, porque no se puede pasar á la otra par. indistintamente cualquiera de las dos que hay en la primera. Para saber cuál debe pasarse, se ve donde está la da-

ma contraria, que como queda dicho no puede ya ocupar más que uno de los cuatro números referidos, y se muda la que corresponda para que una de las dos quede enfrente de la negra, porque en otro caso se pierde jugada. Y estando ahora N. en el número 3. B. 18. 11. y queda enfrente. N. 3. 16. y es igual que fuera al 17. Esta jugada hay que cambiarla con la séptima, si al concluir la sexta, la dama contraria no está en ninguna de las dos paralelas mayores; pero entonces hay que mudar las damas al revés, de modo que ninguna quede enfrente de la negra.

(*Novena jugada*). Ahora se hace el gancho, juntando con la de la calle mayor en la perp. que ocupa la de la perp. mayor no inmediata; es decir. que cuando la del centro está en el número 10. se junta con ella la de la perp. del 8., y cuando en el 23. como ahora la del 4. Así B. 11. 20. N. 16. 3. (ó 7.) únicas que le quedan. Si N. en vez de ocupar ahora el nú-

mero 16. hubiera estado enfrente en el 17. no se hubiera podido trasladar al 30. porque moriría una jugada antes.

(*Décima jugada*). Se da á comer la que queda en la perp. mayor. B. 22. 12. N. tiene que comer. N. 3. 16. (ó 7. 16).

(*Undécima jugada*). Se retira al extremo la más apartada para que N. coma la más próxima. B. 23. 30. N. 16. 23. (ó 27).

(*Duodécima jugada*). B. 30. 16. y come la de N.

Segundo ejemplo.

Tiene B. dama en 32. 3. y 16. y N. la suya en 25.

(*Primera jugada*). B. toma la perp. del 8. con la dama del 3. ó la del 16. puesto que la del 4. está tomada. B. 3. 12. N. 25. 21. conservando la suya.

(*Segunda jugada*). B. 12. 8. cambiando la tercera jugada con la se-

gunda, porque la colocación de las piezas impide hacerlas en el orden debido, como en el primer ejemplo. N. 21. 11. paseándose por su calle larga.

(*Tercera jugada*). B. 16. 12. tomando la perp. de su compañera. N. 11. 4. para impedir que á la siguiente jugada tome B. la perp. que defiende.

(*Cuarta jugada*). Como no puede pasar á la otra perp. porque la contraria lo impide, cambia esta con la quinta para no perder jugada. tomando una cualquiera de las dos paralelas mayores. B. 12. 15. N. no pudiendo defender más su calle larga va á defender la par. libre. N. 4. 18.

(*Quinta jugada*). B. 8. 4. y toma la perp. que no pudo tomar la mano anterior. N. 18. 9. guardando su paralela.

(*Sexta jugada*). B. 4. 11. y se junta con su compañera en la par. del 2. que tiene tomada. N. 9. 27. y se queda en la suya.

(*Séptima jugada*). B. 32. 10. para

impedir que N. vaya al 13. que es la única casilla libre de su paralela obligándola á dejarla, y para poder después hacer el gancho. N. deja su par. y va á una de las cuatro casillas únicas en que se puede mover. N. 27. 16.

(*Octava jugada*). B. muda á la otra par. una de las dos que tiene juntas, y como la del 16. está enfrente de su contraria debe mudar la del 11. al 18; pero muda al revés, para que se vea cómo pierde jugada, y no puede matar á la contraria hasta las trece, y el juego es tablas. B. 15. 22. N. 16. 30. llevando la suya frente á la más apartada de la del centro, lo que no hubiera podido hacer si B. hubiera mudado como corresponde.

(*Novena jugada*). Se hace el gancho juntando con la de la calle mayor la de la perp. más apartada. B. 22. 13. Si N. llevara ahora la suya al 16. moriría á las doce jugadas, porque B. le daría á comer la del 11. á la décima; pero si la lleva al 17.

como debe hacerlo, como B. no puede darle á comer la de la perp. porque la pillá al revés, ni separar las que están juntas porque comería dos sin ser comida, pierde B. la siguiente jugada. N. 30. 17.

(*Décima jugada*). La pierde B. para darla á comer á la mano siguiente. B. 11. 14. N. 17. 30. (ó 26.)

(*Undécima jugada*). B. 14. 21 dando á comer. N. 30 17.

(*Duodécima jugada*) B. 10. 3. dando á comer la segunda dama, y como no mata á la contraria en esta jugada es tablas el juego.

Tercer ejemplo.

Tiene B. dama en 28. 6. y 10. y N. la suya en 22.

(*Primera jugada*). B. 6. 11. y toma la perp. del 4. que hay libre, y como está en una de las par. mayores lleva esa jugada de ventaja. N. 22. 12. Si N. hubiera ido ahora al 31. moriría á la 4.^a jugada.

(*Segunda jugada*). B. junta otra dama con la del 11. en la perp. tomada, y como tiene dos en la calle mayor, debe mudar la del 10. y no la del 28. porque si deja en una de las cuatro casillas del centro, la que ha de quedar siempre en la calle mayor, para sacarla pierde jugada. B. 10. 14. N. 12. 22.

(*Tercera jugada*). B. pasa á un extremo una de las dos de la perp. tomada. B. 14, 25. N. viendo que B. está ya en una par. impide que la otra pase á la otra perp. N. 22. 29. Si N. hubiera ido ahora al 31. moriría á la sexta jugada.

(*Cuarta jugada*). Como B. no puede hacer la cuarta jugada, y la quinta está ya hecha, tiene que pasar de una á otra paralela, y pierde la jugada que llevaba de más. B. 11. 18. N. 29. 15.

(*Quinta jugada*). B. 25. 29. y tema la otra perp. N. 15. 6.

(*Sexta jugada*). B. 29. 22. juntan-

do ambas damas en la misma par. N. 6. 3.

(*Séptima jugada*). Como N. no tiene ahora su dama en la par. es forzoso cambiar esta jugada con la octava, porque si se hiciera la que corresponde pasando la dama del 28. al 23., N. volvería al 6. tomando nuevamente la par. que dejó, y como B. no podría pasar del 23. al 10. tendría que deshacer lo hecho, y perder dos jugadas para arrojar la dama contraria de la par. Así que B. 22. 15. porque como se cambia la jugada hay que cambiar también la posición, no dejando ninguna enfrente de la negra. N. 3. 17. y lo mismo sería ir al 16.

(*Octava jugada*). Se hace ahora la séptima. B. 28. 23. N. 17. 3. y lo mismo era ir á 30.

(*Novena jugada*). B. 18. 27. y se hace el gancho. N. 3. 17. pues si fuera al 16. moriría una jugada antes.

(*Décima jugada*). B. 15. 26. dando á comer. N. 17. 30.

(*Undécima jugada*). B. 23. 16. N. 30. 20.

(*Duodécima jugada*). B. 16. 30. y da mate á N.

Cuarto ejemplo.

Tiene B. dama en 1. 16. y 17. y N. en 24.

(*Primera jugada*). B. 16. 12. tomando una perp. N. 24. 11. y toma la otra.

(*Segunda jugada*). B. 17. 26, y toma la perp. de su compañera. N. 11. 18. guardando la suya.

(*Tercera jugada*). B. 26. 29: pasando al extremo para tomar la otra. N. 18. 25. para impedírselo.

(*Cuarta jugada*). B. 12. 15. y toma una par. N. 25, 21.

(*Quinta jugada*). B. 29. 25. y toma la otra perp. N. no pudiendo tomar ahora la par. libre va al 17. que está enfrente del 18. que ha de ocupar la contraria en la otra par. para si va á ella á la mano siguiente

y le adelanta jugada, poderla recobrar N. 21. 17.

(*Sexta jugada*). B. ya que N. no ocupa ninguna de las par. mayores, suprime la sexta jugada y la lleva de ventaja, y cambiando con la séptima, hace la octava tomando la segunda paralela; pero como ahora tiene que ir necesariamente al 18. perderá después la jugada que ahora adelanta. B. 25. 18. N. va sin ventaja á cualquiera de las dos que tiene libres. N. 17. 30.

(*Séptima jugada*). B. 1. 10. para hacer luego el gancho. N. va junto á la más apartada de la del centro, para poder recobrar la jugada adelantada. N. 30. 16.

(*Octava jugada*). B. 15. 6. y hace el gancho. N. 16. 3. para recobrar lo perdido.

(*Novena jugada*). B. no pudiendo dar á comer porque tiene la contraria al revés, muda donde quiera perdiendo la jugada que había aventaja-

jado, para dar de comer à la mano siguiente. B. 18. 25. N. 3. 16.

(*Décima jugada*). B. 25. 7. dando á comer. N. 16. 3.

(*Undécima jugada*). B. 10. 17. para que N. se chupe la del 6. aunque le amargue. N. 3. 10.

(*Duodécima jugada*). B. 17. 6. y da á N. la puntilla.

Quinto ejemplo.

Tiene B. dama en 8. 14. y 30. y N. en 9.

(*Primera jugada*). B. 30. 21. y se encuentra con las dos perp. mayores tomadas, y como esto no sucede ordinariamente hasta la cuarta jugada, lleva tres adelantadas, y moriría N. indefectiblemente á la novena, si la de la calle mayor no estuviera en una de las cuatro casillas del centro. lo que hará perder una, y N. por tanto fenecerá á la décima. N. 9. 31.

(*Segunda jugada*). Como esta es

la quinta, se toma la par. libre. B. 8. 15. N. 31. 27.

(*Tercera jugada*). Se debe juntar la dama de la otra perp. con su compañera en la misma par. pero como lo estorba la de la calle mator, hay que retirarla perdiendo la jugada. B. 14. 32. N. 27. 9.

(*Cuarta jugada*). B. 21. 11. y se junta con su compañera en la misma paralela. N. 9. 13.

(*Quinta jugada*). B. 32. 23. para arrojar á la contraria de la par. que ocupa. N. 13. 17.

(*Sexta jugada*). B. 11. 18. y toma la otra par. colocándose frente á la negra. N. 17. 30. una de las dos á que puede ir.

(*Séptima jugada*). B. 18. 27. y hace el gancho. N. 30. 21.

(*Octava jugada*). B. 15. 26. y se la entrega. N. 21. 30.

(*Novena jugada*). B. 23. 16. N. 30. 20.

(*Décima jugada*). B. 16. 27. y mata á N.

Sexto ejemplo.

Tiene B. dama en 1. 5. y 10, y N. en 24.

(*Primera jugada*). Se toma la perp. mayor más lejana. B. 10: 19. Si N. fuera ahora al 2. B. iría al 14. tomando la otra perp. y á la cuarta jugada tendría juntas dos damas en una de las par. mayores, y ganaría el juego en diez; así toma la otra perp. N. 24. 11.

(*Segunda jugada*). Como la posición de las piezas no permite llevar la tercera dama á la perp. de su compañera, se cambia la jugada con la que sigue, llevando la segunda al extremo. B. 19. 29. N. 11. 18.

(*Tercera jugada*). La tercera dama va á la perp. de su compañera. B. 5. 19. N. 18. 25.

(*Cuarta jugada*). No pudiendo tomar la otra perp. se toma una par.

B. 19. 15. N. 25. 18. y toma la otra.

(*Quinta jugada*). Se toma la perp. del 4. B. 29. 25. N. 18. 9.

(*Sexta jugada*). Se juntan ambas damas en la par. del 2. B. 25. 11. y ya se sabe que conseguido esto se gana en doce jugadas.

Si N. al empezar á contar hubiera tenido su dama en el número 15. el juego sería tablas, porque en esa posición no es posible juntar dos damas en una de las par. mayores en menos de siete jugadas, ni rendir por lo mismo á la otra dama en menos de trece. Veamos.

(*Primera jugada*). Como está tomada la perp. más lejana hay que tomar la más próxima. B. 10 14. N. 15. 2.

(*Segunda jugada*). Como ahora la dama del 5. no puede tomar la perp. ganada, ni la otra tampoco aunque está libre, porque la colocación de las piezas lo impide, y si se cambiara esta jugada con la tercera N. se comería la dama del 5. no queda

más medio que llevar la del 5. al 9. y perder esa jugada, y dicho se está que no pudiendo llevar las dos damas á la misma perp. en menos de tres jugadas, tampoco pueden juntarse en la misma par. en menos de siete, ni ganar el juego en menos de trece, como puede comprobarlo quien quisiere. Si al primer trueque se muda la del 5. al 2. ó al 9. se obtiene el mismo resultado.

De todo lo que llevamos dicho sobre esta importantísima jugada, hemos deducido las siguientes reglas, que han de tener siempre presentes los aficionados: 1.^a El que lleva las tres damas, obliga siempre al contrario á rendir la suya, cualquiera que sea la posición de las cuatro damas al empezar á contar, siempre que una de las tres esté en la calle mayor.

2.^a Siendo ley de juego que las tres damas rindan á la contraria cuando más tarde á las doce jugadas ó trueques, debe tenerse en cuenta

que hay posiciones, aunque poco frecuentes, que se anotan al fin, en que no puede rendirse la dama sola en doce jugadas, sino que son necesarias trece.

3.^a El que lleva las tres damas gana indefectiblemente el juego, ó rinde á la contraria dentro de las doce jugadas, siempre que á la sexta, la dama de la calle mayor ocupe uno de los cuatro extremos, y las otras dos se hayan apoderado de las dos perp. mayores y una de las paralelas contiguas á la mayor, hallándose juntas en los números 11. y 15., ó 18. y 22.

4.^a Cuando el que lleva la dama sola muda para la quinta jugada, si no quiere ó no puede defender la par. libre, ha de cuidar de colocar su dama frente á la que está en la paralela, ó á la que debe ocupar la otra en la otra paralela, porque en otro caso pierde jugada.

5.^a Si concluida la quinta jugada, la dama sola no está en una de

las par. mayores. puede B. hacer la octava jugada, tomando la otra paralela: esto no ofrece ventaja si el contrario como se supone defiende bien su dama; pero si ve que no la tiene enfrente de la otra, ó de donde debe colocar la suya, debe hacerla porque adelanta jugada

6.^a Si al concluir la sexta jugada no tiene N. su dama en una de las par. mayores, es forzoso tomar la segunda par. cambiando la octava con la séptima para no perder jugada.

7.^a Cuando la octava jugada se hace antes que la séptima, hay que cuidar de mudar las damas al revés, de modo que ninguna quede frente á la contraria.

8.^a No puede ganarse el juego, dando mate á la dama contraria en menos de trece jugadas: 1.^o Cuando la dama de la calle mayor ocupa al empezar á contar una de las cuatro casillas del centro, donde estorba el trueque de las otras, pues hace falta

una para llevarla á uno de los cuatro extremos; á no ser que la posición de las otras dos ahorre alguna. 2.º Cuando B. tiene sus damas en 1. 5. y 10. y N. la suya en 2. 9. 15. ó 22; pero si N. está en cualquier otra casilla se gana en las doce. Lo mismo sucede si las tres damas están en el otro extremo, esto es, en 23. 28. y 32. siempre que N. tenga la suya en 11. 18. 24. ó. 31; pero este caso quizá nunca ocurrirá. Y 3.º Cuando la dama de la calle mayor está en 5. ó 28. y las otras dos en dos de estos cuatro números 3. 16. 17. y 30. no hallándose la contraria en uno de los dos restantes. En este último caso muere la negra siempre á la segunda jugada. Para que B. no pueda rendir á N. en este tercer caso en doce jugadas, es preciso que N. lleve su dama al primer trueque al 2. ó 9. si la de la calle mayor está en 5., ó al 24. ó 31. si está en 28. para lo cual dicho se está que N. ha de estar en una de las par. mayores; y si no lo está

ha de ir á una de ellas al primer trueque, y al segundo á uno de los números dichos. La razón es porque en estas condiciones no puede B. llevar dos damas á la misma perp. en los dos primeros trueques como es preciso, porque en tal caso N. se comería la dama de la calle mayor.

Lo que no hemos podido nunca acertar á comprender es la razón en que pudieron fundarse los antiguos para establecer como ley de juego que las tres damas hayan de rendir á la contraria precisamente en doce jugadas ó trueques, siendo así que hay casos, como queda probado, en que hacen falta trece para poderla rendir, y siendo también cierto que en los trece se rinde siempre indefectiblemente. A nosotros nos parece de todo punto irracional que después de tener la jugada ganada, puesto que se han dado ya á comer dos damas, se declare tablas el juego cuando no falta más que comer la dama contraria, y por eso presentimos que

con el tiempo ha de desaparecer esa ley.

Séptima jugada.

TRES DAMAS Y LA CALLE MAYOR CONTRA

UNA DAMA Y UN PEÓN

23. Tiene B. dama en 1. 4. y 8. y N. peón en 16. y una dama que en los números 5. 7. 10. 11. 12. 14. 15. 18. 19. 21. 22. 23. 26. y 28. es comida por una de las otras; en 6. 13. 20. y 27. B. 8. 12. y perecen peón y dama; y en 3. 17. 25. 29. 30. y 32. perece sin defensa, porque en 3. B. 4. 7. y es muerta; en 17. B. 1. 10. y si come á 6. B. 8. 12. y caen peón y dama, y si come à 3. B. 4. 7. y muere la dama; y en 25. y 29. B. 1. 14. ó 19. y sucede lo mismo; en 30. B. 1. 23. y 8. 12. y mueren peón y dama; y en 32. B. 4. 14. ó bien B. 8. 19. y es muerta.

Se ve, pues, que solo puede defenderse en los números 2 9. 24. y 31.

La dama negra está en 2.

B. 8. 22. N. puede ir á 9. 24. y 12.

(1) N. 2. 9. B. 22. 31. N. puede ir á 2. y 12. Si va al 2. B. 1. 5. 2. 9. B. 4. 18. 9. 22. B. 31. 18. y muere la dama y el peón se entrega ó queda gorrino. Si va al 12. B. 4. 18. 9. 22. B. 31. 18. y es como antes.

(2) N. 2. 24. B. 1. 5. N. puede ir á 2. y 12. Si va al 2. B. 22. 31. y 4. 18. ó al revés, y muere la dama y luego el peón; y si va á 12. B. 22. 8. y muere el peón y luego la dama con la forzosa en ocho trueques.

(3) N. 16. 12. B. 22. 8. y muere el peón y luego la dama al 8.º trueque con la forzosa.

La dama negra está en 9.

B. 8. 15. N. puede ir á 2. 31. y 12.

(1) N. 9. 2. B. 15. 24. N. puede ir á 9. y 12. Si va á 9. B. 1. 5. 9. 2. B. 4. 11. 2. 15. B. 24. 11. y muere la dama y luego el peón; y si va á 12. B. 4. 11. 2. 15. B. 24. 11. y sucede como antes.

(2) N. 9. 31. B. 1. 5. N. puede ir á 9. y 12. Si va á 9. B. 15. 24. y 4. 11. y muere la dama y luego el peón; y si lleva este al 12. B. 15. 8. y muere y después la dama al 9.º trueque.

(3) N. 16. 12. B. 15. 8. y muere y después la dama con la forzosa al 8.º trueque.

La dama negra está en 24.

B. 8. 22. N. puede ir á 31. 2. y 12.

(1) N. 24. 31. B. 1. 14. y muere la dama y en seguida el peón.

(2) N. 24. 2. B. 1. 28. N. puede ir á 24. y 12. Si va á 24. B. 22. 9. y 4. 18. y muere la dama y luego el peón; y si á 12. B. 22. 8. y

muere el peón y luego la dama con la forzosa.

(3) N. 16. 12. B. 8. 22. y sucede como antes.

La dama negra está en 31.

B. 8. 15. N. puede ir á 24. 9. y 12.

(1) N. 31. 24. B. 15. 2. N. puede ir á 31. y 12. Si va á 31. B. 1. 28. 31. 24. B. 4. 11. 24. 6. B. 2. 15. y muere la dama y luego el peón. Si va á 12. B. 4. 11. 24. 6. B. 2. 8. y caen los dos de una vez.

(2) N. 31. 9. B. 1 28. N. puede ir á 31. y 12. Si va á 31. B. 15. 2. y 4. 11., y si al 12. B. 15. 8. y muere la dama con la forzosa.

(3) N. 16. 12. B. 15. 8. y muere la dama con la forzosa en ocho trueques.

En todas las jugadas de tres damas contra una y un peón, siempre que pudiendo N. mover el peón hagamos caso omiso de ello, es porque

lo pierde y muere la dama con la forzosa.

24. Tiene B. dama en 8. 16. y 32. y N. peón en 24. y una dama que solo puede defenderse en los números 3. 4. 25. y 31. según puede comprobarse, como lo hicimos en el número anterior.

La dama negra está en 5.

Puede rendirse de seis modos á cual más sencillos: 1.º B. 8. 15. y donde vaya muere. 2.º B. 32. 28. (ó 14. ó 5. ó 1) y donde vaya muere. 3.º B. 16. 30. 3. 17. f. B. 8. 15. (ó 22.) y donde vaya muere. 4.º B. 16. 30. 3. 17. f. B. 32. 28. (ó 14. 5 ó 1.) y donde vaya muere. 5.º B. 8. 12. 3. 13. (ó 17.) B. 32. 10. y si come á 6. B. 12. 15. y si á 3. B. 12. 7. y en ambos casos muere. 6.º B. 8. 22. 3. 17. f. B. 22. 26. y 32. 23. y muere.

La dama negra está en 4.

Puede rendirse de cuatro modos:

- 1.º B. 8. 15. N. puede ir á 18. 21. 25. ú 8.. Si va á uno de los tres primeros, B. 32. 14. y muere, y si al 8. B. 16. 23. y muere también.
- 2.º B. 16. 30. 4. 25. f. B. 32. 19. 25. 18. (ó 4.) B. 30. 21. N. 18. (ó 4.) 25. B. 8. 4. Ahora puede concluirse de dos modos: 1.º Si N. mueve el peón. N. 24. 20. B. 19. 14. y muere la dama, y si esta forzosamente á 29. B. 4. 8. y muere también.
- 2.º Si N. 24. 20. B. 19. 29. N. puede ir á 15. ó á 16. Si va al 15. B. 29. 8. 25. 29. f. B. 4. 25 y queda cerrada; y si va al 16. B. 29. 19. y si mueve el peón lo pierde, y se cierra á la dama como antes, y si mueve primero la dama la pierde y después el peón.
- 3.º B. 16. 30. 4. 25. f. B. 8. 4. 25. 29. f. B. 32. 14. 29. 22. (ó 15. 12. ú 8.) B. 30. 26. N. vuelve al 29. B.

4. 8. Si mueve el peón, B. 14. 19. y muere la dama; y si mueve está al 25. f. B. 8. 4. y también muere. 4.º B. 32. 1. 4. 25. f. B. 16. 30. 25. 4. f. B. 1. 19. N. puede ir á 25. ó á 18. Si va al 25. B. 8. 4. 25. 29. f. B. 4. 8. y muere; y si va al 18. B. 30. 21. 18 25. B. 8. 4. y mueva la dama ó el peón pierde.

La dama negra está en 25.

Puede ganarse de dos modos: 1.º B. 8. 15. N. puede ir á 29. y á 4. Vaya al que quiera, B. 32. 19. y donde vaya muere. 2.º B. 16. 30. 25. 4. f. B. 8. 15. N. puede ir á 18. 25. y 8. Si va á 18. ó 25. B. 32. 14. y muere; y si al 8. B. 30. 23. y sucede igual.

La dama negra está en 31.

Puede ganarse de tres modos: 1.º B. 16. 30, 2.º B. 8. 15. y 3.º B. 32.

1. (ó 5. 10. 14. ó 28.) y en todos tres casos muere la dama donde vaya.

25. Tiene B. sus damas en 1. 9. y 17., y N. peón en 25. y una dama que solo admite defensa en 2. 8. 16. 24. 29. 30. y 31.

La dama negra está en 2.

B. 1. 19. 2. 24. f. B. 9. 31. 24. 2. f. B. 19. 5. y 17. 13. y muere. Aun es mejor así: B. 1. 28. 2. 24. f. B. 17. 30. y 30. 27. y muere.

La dama negra está en 8.

B. 1. 14. 8. 29. f. B. 14. 18. 29. 8. f. (porque si da ahora el peón B. 17. 26. y muere la dama) B. 17. 21. 8. 29. f. B. 21. 26. y gana.

La dama negra está en 16.

B. 1. 19. y es perdida en todas partes.

La dama negra está en 24.

B. 1. 19. 24. 2. f. B. 19. 28. 2. 24. f. B. 17. 30. y 30. 27. y es perdida. De otro modo: B. 1. 5. N. puede ir al 31. y al 2. Si va al 31. B. 17. 30. 31. 24. f. B. 5. 28. y 30. 27. y muere; y si va al 2. B. 9. 31. y 17. 13. y sucede lo mismo.

La dama negra está en 29.

B. 1. 10. 29. 8. f. (porque si da el peón muere la dama con la forzoza, á pesar de estar la de la calle mayor en una de las casillas del centro, por tener otra en una paralela) B. 10. 14. 8. 29. f. B. 14. 18. 29. 8. f. B. 17. 21. 8. 29. f. B. 21. 26. y muere.

La dama negra está en 30.

B. 9. 18. 30. 20. f. B. 1. 19. N. puede ir al 30. y al 2.

(1) N. 20. 30. B. 18. 21. 25. 18.
B. 19. 26. 30. 21. B. 17. 26. y gana.

(2) N. 20. 2. B. 19. 10. 2. 9. f.
B. 18. 31. 9. 2. f. B. 10. 5. y 17. 13.
y gana.

La dama negra está en 31.

B. 17. 30. 31. 24. f. B. 1. 28. y
30. 27. y gana.

26. Tiene B. sus damas en 29.
31. y 32. y N. peón en 30. y una
dama que sólo se puede defender en
17. 24. y 25.

La dama negra está en 17.

Se rinde la dama de cuatro modos:
1.º B. 31. 9. 17. 3. f. B. 29. 12. y 32.
23. y gana. 2.º B. 29. 12. y donde
N. vaya muere. Lo mismo viene á
ser yendo B. primero del 29. al 22.
15. ú 8., y dándola luego al 12. 3.º
B. 32. 14. 17. 3. (ó 6.) B. 31. 13. y

14. 21. y gana. 4.º B. 32. 28. 17. 3.
f. B. 29. 12. y 28. 23. y gana.

La dama negra está en 24.

En esta casilla puede morir la dama de los modos que vamos á indicar para que el principiante los resuelva por sí, dando sólo la solución de los casos que pueden presentar alguna dificultad: 1.º B. 29. 8. ó 12. 2.º B. 29. 19. 3.º B. 29. 25. 4.º B. 31. 9. y 5.º B. 32. á cualquier casilla de la calle mayor. *Caso* 2.º B. 29. 19. N. puede llevar su dama á 20. 11. 6. y 2. Si la lleva al 20. B. 19 23.; si al 11. B. 19. 26. y 32. 14.; si al 6. B. 19. 26. y 31. 18., ó más sencillo aún, B. 31. 27.; y si al 2., B. 31. 9. 2. 24. f. B. 32. 28. y 19. 22. y en todos los casos muere. *Caso* 3.º B. 29. 25. Si N. mueve la dama, donde vaya muere; porque en el 28. y el 11. es comida; en el 20. B. 32. 23. y muere; en el 15. y el 6. B. 31. 27. y mueren ambos; y en el 2. B.

32. 5. y 25. 18. y perece la dama. Si mueve el peón á 27. B. 31. 22. y muere la dama con la forzosa á la sèptima jugada, porque B. se encuentra con cinco hechas, y si lo mueve á 26. B. 32. 1. y si mueve ahora el peón lo pierde, y si mueve la dama, en el 20. B. 31. 22. y fenecen peón y dama; en el 15. B. 1. 19. y muere esta; en el 6. B. 25. 21. y 1. 10. y le pasa lo mismo; y en el 2. B. 1. 5. y 25. 18. y muere también. *Caso 4.º* B. 31. 9. Si la dama va al 31. B. 29. 22.; en el 28. y 15. es comida; en el 20. B. 32. 23.; en el 11. B. 29. 26. y 32. 14. ó mejor 9. 27.; en 6. B. 9. 27. ó 29. 26. y 9. 18.; y en 2. B. 32. 28. y donde vaya la dama muere. *Caso 5.º* B. 32. 5. 24. 6. f. B. 5. 14. 6. 24. f. B. 14. 28. y donde vaya muere.

La dama negra está en 23.

B. 29. 8. 25. 4. f. B. 8. 26. y 32. 14. y muere la dama. El mismo

resultado se obtiene así: B. 31. 9. 25. 4. f. B. 29. 26. y 32. 14. O así: B. 32. 28. 25. 4. f. B. 29. 26. y 28. 14.

27. Tiene B. sus damas en 29. 30. y 32. y N. peón en 31. y una dama que no tiene defensa más que en 4. 17. 24. y 25.

La dama negra está en 4.

B. 32. 19. N. puede mudar á 25. 27. y 28.

(1) N. 4. 25. B. 19. 8. N. puede mudar á 4. 27. y 28. (A) N. 25. 4. B. 29. 25. y queda cerrada, y el peón sujeto con la del 30. (B) N. 31. 27. B. 30. 16. N. puede ir á 4. 11. 14. 18. y 21. Si va al 4. B. 29. 25. y queda cerrada, y si va á uno de los otros cuatro números, B. 16. 7. N. tiene que ir al 4. y B. 29. 25. y queda cerrada como antes. (C) N. 31. 28. B. 8. 4. y queda cerrada la dama, y sujeto el peón.

(2) N. 31. 27. B. 30. 16. N. pue-

de ir á 11. 18. 21. y 25. Vaya al que quiera B. 16. 7. y vuelve al 4. B. 29. 25. 4. 8. B. 25. 29. y muere.

(3) N.º 31. 28. B. 19. 32. y muere la dama con la forzosa á la décima jugada ó trueque.

La dama negra está en 17.

B. 32. 1. (ó 5 ó 14.) y donde vaya la dama muere; y si mueve el peón lo pierde y muere la dama con la forzosa. De otro modo: B. 32. 19. 17. 3. f. B. 30. 16. y donde vaya muere. De otro: B. 29. 12. y donde vaya muere. De otro: B. 29. 22. Si N. mueve la dama al 6. ó al 3. muere de dos modos. Si mueve el peón á 27. B. 30. 20. y muere la dama con la forzosa, y si lo mueve á 28. B. 32. 14. y vaya la dama al 3. ó al 6. B. 22. 13. y 14. 21. y gana; yendo al 3. puede mudarse también B. 22. 12. y 14. 23.

La dama negra está en 24.

N. no puede mover el peón sin perderlo, y la dama se puede matar de varios modos: 1.º B. 30. 16. N. puede ir à 11. 6. y 2. A cualquiera que vaya B. 32. 28. y 29. 15. y muere; pero si va al 11. ó 6. puede mudarse también B. 16. 27. y si al 2. B. 32. 5. y 29. 22. 2.º B. 32. 1. 24. 2. f. B. 1. 28. y 29. 15. ó bien B. 1. 5. y 29. 22. Si B. va al primer trueque al 5. muere también la dama de ambos modos, si va al 10. ó 14. de otros dos, y si al 19. del primero. 3.º B. 29. 22. N. puede ir al 11. 6. ó 2. B. 32. 28. y 22. 25. ó dándole á comer la del 32. 4.º B. 29. 26. y vaya N. al 11. 6. o 2. muere de dos modos. 5.º B. 29 8. (ó 12. ó 19.) y luego 32. 28. y 8. (ó 12. ó 19.) 15.

La dama negra está en 25.

B. 32. 19. N. puede mudar á 4. 27. ó 28.

(1) N. 25. 4. B. 19. 8. N. puede mover á 25. 27. ó 28. (A) N. 4. 25. de 8. 4. y queda cerrada y el peón sujeto. (B) N. 31. 27. B. 30. 16. N. puede ir á 11. 14. 18. 21. y 25. Si va al 25. B. 8. 4. y queda cerrada, y si á uno de los otros, B. 16. 7. N. vuelve al 4. B. 29. 25. y queda cerrada. (C) N. 31. 28. B. 29. 25. y queda cerrada y sujeto el peón.

(2) N. 31. 27. B. 30. 16. N. puede mudar á 4. 11. 18. ó 21. Si va á 4. B. 29. 25. 4. 8. B. 25. 29. y gana; y si va á uno de los otros tres, B. 16. 7. N. va al 4. B. 29. 25. y 25. 29. y es como antes.

(3) N. 31. 28. B. 19. 32. y muere la dama con la forzosa á la décima jugada.

28. Tiene B. sus damas en 1. 3. y 31. y N. peón en 17. y una dama que se puede defender en 2. 4. 8. 9. 24. 25. 29. y 30.

La dama negra está en 2.

B. 31. 24. N. puede mover la dama y el peón. N. 2. 9. f. B. 1. 5. y 3. 6. y muere. Si mueve primero el peón será: N. 17. 13. B. 3. 17. 2. 9. f. B. 1. 5. y 17. 6. y muere como antes. También se mata así: B. 3. 7. 2. 24. f. B. 7. 18. y donde vaya muere; y si mueve antes el peón muere la dama con la forzosa.

La dama negra está en 4.

B. 3. 10. 4. 8. f. B. 31. 18. y donde vaya muere, si no prefiere rendir el peón y morir con la forzosa.

La dama negra está en 8.

B. 3. 10. 8. 4. f. B. 31. 22. y donde vaya es muerta ó da el peón.

La dama negra está en 9.

B. 3. 6. Si mueve primero el peón N. 17. 13. B. 6. 17. 9. 2. f.B. 1. 5. y 17. 13. es perdida, y si mueve antes la dama: N. 9. 2. B. 31. 24. y muere.

La dama negra está en 24.

B. 3. 7. (ó 3. 12.) y donde vaya muere ó rinde el peón.

La dama negra está en 25.

B. 31. 22. 15. 4. f. si no entrega el peón. B. 3. 10. y donde vaya muere. Lo mismo es si el primer trueque se hace de 3. á 10. y el segundo de 31. á 22.

La dama negra está en 29.

B. 31. 18. 29. 8. f. si no da el peón.

B. 3. 10. y donde vaya muere. Puede B. cambiar un trueque por otro como antes.

La dama negra está en 30.

B. 31. 9. 30. 16. f. ó rinde el peón. B. 3. 7. y 1. 10. y muere. De otro modo: B. 3. 16. y donde vaya muere, ó da el peón.

29. Tiene B. sus damas en 1. 4. y 9. y N. peón en 17. y una dama que solo puede defenderse en 2. 8. 29. y 30.

La dama negra está en 2.

Puede rendirse de varios modos: 1.º B. 4. 8. 2. 24. f. B. 1. 28. y 8. 22. y muere. Lo mismo viene á ser si al primer trueque se muda al 7. 21. ó 25. 2.º B. 9. 31. 2. 24. f. B. 4. 8. (ó 18.) y donde vaya muere. 3.º B. 1. 10. N. puede ir al 15. 20. ó 24. Vaya al que quiera, B. 4. 11. y muere. Si va al 24. se puede mu-

dar también. B. 10. 28. y 4. 18. Si N. da el peón B. 9. 22. y tiene seis jugadas hechas para la forzosa.

La dama negra está en 8.

B. 9. 18. 8. 29. f. B. 4. 8. 29. 25. B. 4. 8. y muere, á no ser que prefiera entregar el peón y morir con la forzosa.

La dama negra está en 29.

B. 9. 31. 29. 8. f. B. 31. 18. y estamos en el caso anterior.

La dama negra está en 30.

B. 4. 25. y donde vaya muere. La misma jugada viene á resultar si al primer trueque se muda la dama del 4. al 7. ú 11., ó la del 9. al 31.

30. Tiene B. dama en 1. 17. y 25. y N. peón en 9. y una dama que puede defenderse en los números 2. 8. 15. 20. 29. y 30.

La dama negra está en 2.

B. 25. 18. N. puede ir á 15. 20. y 24. Vaya al que quiera se le da á comer la dama del 1. y muere en el 13; pero hay que cuidar de llevar la del 17. al 10. y no más allá, para sujetar el peón. Puede matarse también así: B. 1. 10. N. puede ir á 15. 20. ó 24. B. 25. 11. y muere; pero puede también en vez de ir á los números libres entregar su dama en el 6. y entonces B. 10. 3. 9. 5 B. 3. 10. 5. 2. (porque si va al 1. B. 10. 32. y queda cerrada) B. 25. 18. y si N. va á 15. 20. ó 24. B. 18. 11. y si va al 9. B. 18. 31. 9. 2. B. 10. 5. y 17. 13. y muere.

La dama negra está en 8.

B. 25. 11. 8. 29. f. B. 11. 18. y donde vaya muere.

La dama negra está en 15.

B. 25. 4. N. puede ir á 2 8. 20. y 29. Si va al 2. B. 4. 18. y donde vaya muere; si al 8. B. 4. 11. 8. 29. f. B. 11. 18. y donde vaya muere; si al 20. B. 4. 18. y vaya ahora al 30. ó al 2. B. 1. 32. y dando luego á comer la del 32. muere; y si va al 29. B. 4. 18. y donde vaya muere.

La dama negra está en 20.

B. 25. 18. N. puede ir al 30. ó al 2. Vaya al que quiera. B. 1. 32. y dando luego á comer la dama del 32. muere.

La dama negra está en 29.

B. 25. 18. y donde vaya muere.

La dama negra está en 30.

B. 25. 11. y donde vaya muere.

31. Tiene N. sus damas en 1. 16. y 24. y N. peón en 32. y una dama que tiene defensa en 2. 3. 4. 8. 9. 17. 25. 29. y 31.

La dama negra está en 2.

B. 16. 3. N. puede mover la dama ó el peón. Si mueve la dama N. 2. 9. f. B. 1. 5. y 3. 6. y muere; y si da el peón B. 1. 32. 2. 9. f. B. 32. 5. y 3. 6. y muere. La misma jugada resulta, si al primer trueque muda B. al 7. 12. ó 20. en vez de ir al 3.

La dama negra está en 3.

B. 1. 14. 3. 17. f. B. 24. 6. y 14. 7. muere.

La dama negra está en 4.

B. 16. 27. N. puede ir al 8. 21. y 25.

(1) N. 4. 8. B. 1. 23. N. puede ir á 4. 12. 26. ó 29. (A) N. 8. 4.

B. 27. 31. y donde N. vaya muere. (B) N. 8. 12. B. 27. 31. N. puede ir á 8. 3. 7. 26. 29. y 16. Si va á 3. 7. ú 8. se le da á comer la dama del 24.; si va al 26. ó 29. se le da la del 31.; y si va al 16. B. 24. 20. y después se le da à comer la del 20. (C) N. 8. 26. B. 27. 31. N. puede ir á 8. 12. 17. 21. 29. y 30. Si va à 8. ó 12. se le da la del 24.; si al 17. 21. ó 29. la del 31.; y si va al 30. B. 31. 27. y después se le da la del 27. (D) N. 8. 29. B. 27. 22. y muere.

(2) N. 4. 21. B. 1. 23. N. puede ir á 4. 7. 17. 25. 26. y 30. (A) N. 21 4. B. 27. 31. y donde vaya muere. (B) N. 21. 7. B. 27. 31. 7. 16. f. B. 24. 20. y donde vaya muere. (C) N. 21. 17. (ó 25. ó 26.) Se le da á comer la del 27. y muere. (D) N. 21. 30. B. 23. 16. y fenece.

(3) N. 4. 25. B. 1. 23. N. puede ir á 4. 7. 21. y 29. (A) N. 25. 4. B. 27. 31. y donde vaya muere. (B) N. 25. 7. B. 27. 31. 7. 16. f. B. 27.

20. y después se le da á comer la del 20. y perece. (C) N. 25. 21. (ó 29.) Se le da à comer la del 27. y muere.

La dama negra está en 8. 25. ó 29.

Se sigue la misma marcha que cuando estaba en 4. llevando B. sus damas sucesivamente al 23. y 31. y vaya N. donde quiera, perece sin remedio.

La dama negra está en 9.

B. 24. 31. 9. 2. f. B. 16. 27. 2. 24. f. B. 1. 5. y 27. 22. y muere. De otro modo: B. 1. 10. (ó 14. ó 19.) 9. 31. f. B. 10. (ó 14. ó 19.) 5. 31. 9. f. B. 16. 3. (ó 7. ó 12. ó 20.) 9. 2. B. 3. 6. (ó 7. 11.) (ó 12. ó 20. 15.) y fenece.

La dama negra está en 17.

B. 24. 11. 17. 30. f. B. 11. 7. 30. 17. f. B. 1. 10. y muere. Mas senci-

llo es así: B. 1 14. y donde vaya muere.

La dama negra está en 31.

B. 1. 5. 31. 9. f. B. 16. 20. y 20. 15. y muere.

Octava jugada.

**TRES DAMAS SIN LA CALLE MAYOR CON.
TRA UNA DAMA Y UN PEÓN AMBOS EN
DICHA CALLE.**

32. Tiene B. sus damas en 3. 4. y 17. y N. peón en 32. y una dama en 1. ó cualquiera otra casilla de la calle mayor.

Es indudable que entregando N. su peón. como tiene la calle mayor. las otras tres damas no podrán rendir á la contraria con la forzosa. Para impedir que N. rinda su peón. B. 17. 30.. Si lo muda ahora tendremos: N. 32. 28. B. 30. 23. y 3. 10. y muere la dama, y el peón no puede

salvar la perp. del 8.; por consiguiente no moverá el peón sino la dama á cualquiera de los números de la calle mayor que tiene libres. B. 4. 8. Si N. mueve ahora el peón B. 8. 19. y muere la dama, así que moverà esta y no el peón. B. 30. 16. y sigue el peón sujeto moviendo N. su dama por la calle mayor. Ahora hay que tomar las dos par. mayores, así B. 8. 15 y sigue el peón sujeto paseando N. su dama. B. 3. 13. y llegados aqui hay que mirar donde tiene N. su dama, que se hallará indefectiblemente en 1. 5. 14. ó 28, únicas casillas libres.

La dama negra está en 28.

B. 15. 24. Si N. vuelve la dama atrás B. 16. 23. y muere, y seguidamente el peón, y si va al 31. B. 13. 9. 32. 28. B. 16. 27. y mueren peón y dama, ó esta primero, y luego aquel. Exactamente lo mismo resultará si se lleva al extremo la de

la otra paralela. Veamos. B. 13. 31. Si N. vuelve atrás. B. 16. 23. y muere la dama y luego el peón, y si va al 24. B. 15. 2. 32. 28. B. 16. 20 y resulta como antes.

La dama negra está en 14.

B. 13. 27. N. puede mover ahora el peón à 28. y la dama á 28. 10. 5. ó 1.

(1) N. 32. 28. B. 27. 23. y mueren peón y dama.

(2) N. 14. 28. B. 27. 31. ó 15. 24. y se sigue como antes cuando la dama estaba en 28.

(3) N. 14. 10 (ó 5. ó 1.) B. 16. 23. N. va al 28. B. 15. 24. (y cuídese de no equivocar este trueque mudando ahora del 27 al 31. porque como solo hay dos damas si N. vuelve atrás no la podemos matar y es tablas el juego.) Si ahora vuelve N. atrás B. 27. 23. y muere la dama y luego el peón, y si va al 31. B. 27. 9. 32. 28. B. 24. 20. y mueren la dama y el peón,

ó este primero y luego aquella ó al revés como N. quiera.

La dama negra está en 3.

B. 13. 18. N. puede mover el peón á 28. y la dama á 28. 10. ó 1.

(1) N. 32. 28. B. 15. 19. y muere la dama.

(2) N. 5. 28. B. 18. 31. y vaya atrás ó al 24. mueren como anteriormente.

(3) N. 5. 10. B. 18. 27. y muere N. como quiera siempre ha de resultar lo ya explicado.

(4) N. 5. 1. B. 18. 9. N. puede mudar la dama á 10 14. ó 28. (A) N. 1. 10. (ó 14.) B. 9. 27. y muere N. donde quiera resultará siempre uno de los casos anteriores. (B) N. 1. 28. B. 9. 31. Si N. vuelve atrás B. 16. 23. y muere; y si va al 24 B. 15. 2. 32. 28. B. 16. 20. y mueren ambos de una vez ó de dos.

La dama negra está en 1.

B. 13. 9. N. puede mover á 28. el peón, y á 10. 14. ó 28. la dama.

(1) N. 32. 28. B. 15. 19. como ya sabemos.

(2) N. 1. 10. B. 9. 27. N. puede mover el peón á 28. y la dama á 1. 5. 14. ó 28. (A) N. 32. 28. B. 27. 23. como sabemos y mueren ambos. (B) N. 10. 1 (ó 5. ó 14.) B. 16. 23. N. va al 28. B. 15. 24. (y no 27. 31.) y vaya atrás ó al 31. ambos mueren como ya sabemos. (C) N. 10. 28. B. 15. 24. (ó 27. 31.) y ambos perecen.

(3) N. 1. 14. B. 9. 27. y se sigue en todo como en 2.

(4) N. 1. 28. B. 15. 24. y si vuelve atrás B. 16. 23. y muere, y si va al 31. B. 16. 27. y ambos perecen.

Habrá abservado el aficionado que en todo el curso de esta jugada hemos considerado á N. como si no pu-

diera sacar su dama de la calle mayor. pudiéndolo verificar en muchos casos. Pues bién, si N. saca su dama de la calle mayor. B. traslada á ella una de las suyas, y llevando la de la calle mayor al 23. y las de las par. mayores al 24. y 31. muere la dama infaliblemente, como se expondrá en el número, 36. á no ser que prefiera entregar el peón y morir con la forzosa.

Novena jugada.

**TRES DAMAS Y LA CALLE MAYOR CONTRA
UNA DAMA Y DOS PEONES.**

33. Tiene B. sus damas en 1. 8. y 16. y N. peón en 24 y 32. y una dama que solo se puede defender en 3. 31. 4. y 25.

La dama negra está en 5.

B. 8 15. y donde vaya la dama

muere; pero puede mover los peones á 28 y 20.

(1) N. 32. 28. B. 1. 32. Si N. entrega el peón muere la dama con la forzosa á los ocho trueques, porque yendo B. al 30. no puede N. tomar la perp. del 4. que está libre, porque moriría al tercer trueque, y yendo B. al primero á 21. tiene hechas cinco; y mudando la dama. N. 3. 13. (ó 17.) B. 32. 10. y muere.

(2) N. 24. 20. B. 15. 24. Si no da el peón N. 3. 17. f. B. 1 14. y donde vaya muere, ó rinde el peón y muere con la forzosa.

La dama negra está en 31.

B. 8. 15. y donde vaya la dama muere; pero puede mover los peones ó 28. y 20.

(1) N. 32. 28. B. 1. 32. y donde vaya la dama muere; y si da el peón muere con la forzosa.

(2) N. 24. 20. B. 15. 24. 31. 9. f. B. 24. 31. 9. 2. f. B. 16. 27. Si N.

mueve ahora la dama N. 2. 24. f. B. 1. 5. 24. 2. f. B. 27. 22. y muere la dama; y si mueve el peón, comiéndolo con la dama del 31. B. 31. 24. 2. 9. f. B. 27. 31. 9. 2. f. B. 31. 9. y queda cerrada; y comiéndolo con la del 1. ahora, y todas las veces que ha podido darlo, muere la dama con la forzosa.

La dama negra está en 4.

B. 1. 19. N. puede mover á 25. 28. y 20.

(1) N. 4. 25. B. 19. 29. N. puede mover á 4. 28. y 20. (A) N. 25. 4. B. 29. 25. y queda cerrada y sujetos los peones con la de 16. (B) N. 32, 28. B. 8. 4. y queda cerrada y sujetos los peones como antes. (C) N. 24. 20. B. 16. 30. N. puede mover á 4. 7. 11. 14. 18. y 28. (a) N. 25. 4. B. 29. 25. y queda cerrada y sujeto el peón con la del 30. (b) N. 25. 7. (ú 11. 14. ó 18.) B. 30. 21. N. vuelve al 25. B. 8. 4. 32. 28. B. 29. 15. Si

mueve la dama B. 4. 8. y muere y si lleva el peón sea á 23. ó 24. B. 15. 11. y mueren ambos de una vez ó de dos (c) N. 32. 28. B. 8. 4. y queda cerrada y sujeto el peón con la del 30.

(2) N. 32. 28. B. 19. 32. 4. 25. f. B. 8. 15. N. puede ir al 29. ó al 4. Vaya á uno ú otro. B. 32. 19. y donde vaya muere.

(3) N. 24. 20. B. 16. 27. Si mueve el peón lo pierde y muere la dama con la forzosa; y si mueve este solo puede ir á 25. ó 21. (A) N. 4. 25. B. 8. 4. B. 25. 29. f. B. 4. 8. y muere. (B) N. 4. 21. B. 8. 4. N. solo puede llevar la dama al 30. ó 17. (a) N. 21. 30. B. 27. 16. 30. 17. f. B. 16. 3. 17. 30. f. B. 4. 21. y 19. 10. y muere. (b) N. 21. 17. B. 4. 18. 17. 3. f. (pues si va al 30. muere como antes) B. 18. 21. N. puede ir á 16. y 17. Si va á 16. B. 21. 17. y 19. 26. y si va al 17. B. 21. 30. 17. 3. f. B. 19. 12. y 27. 23. y muere.

La dama negra está en 25.

B. 1. 19. N. puede ir á 4. 28. y 20.

(1) N. 25. 4. B. 8. 15. y donde vaya la dama muere; pero puede mover los peones á 28. y 20. (A) N. 32. 28. B. 19. 32. y donde vaya la dama muere (B) N. 24. 20. B. 15. 24. N. puede mover á 8. y 25. Vaya donde quiera B. lleva sus damas á 23. y 31. muere la negra sin remedio, ó entrega el peón y muere con la forzosa.

(2) N. 32. 28. B. 19. 32. 25. 4. f. B. 8. 15. y donde vaya muere.

(3) N. 24. 20. B. 16. 27. N. puede ir á 4. y á 21. Vaya al que quiera. B. lleva sus damas á 23. 24. y 31. y muere la negra en todas partes.

34. Tiene B. dama en 1. 29. y 30 y N. peón en 31. y 32. y una dama que se puede defender en 4. 17. 24. y 25.

La dama negra está en 4.

B. 1. 19. N. puede mudar á 25. 27. y 28.

(1) N. 4. 25. f. B. 19. 8. N. puede mover á 4. 27. y 28. (A) N. 25. 4. B. 29. 25. y queda cerrada y sujetos los peones. (B) N. 31. 27. B. 30. 16. Podía matarse la dama por la jugada 31.; pero puede también hacerse así: N. puede mover á 4. 11. 14. 18. 21. y 28. (a) N. 25. 4. B. 29. 25. y queda cerrada y el peón sujeto. (b) N. 25. 11. (ó 14. 18. ó 21.) B. 16. 7. N. va al 4. B. 29. 25. 32. 28. B. 8. 22. Si mueve la dama B. 25. 29. y muere; y si muda el peón B. 22. 18. y muere también con el peón si fué á 23. ó sujetándolo si fué á 24. (c) N. 32. 28. B. 8. 4. y queda cerrada y el peón sujeto (C) N. 31. 28. B. 8. 4. y queda cerrada y sujeto el peón. (D) N. 32. 28. B. 8. 4. y queda cerrada como antes.

(2) N. 31. 27. B. 30. 16. N. puede mover á 25. y 11. Vaya donde quiera B. lleva sus damas á 28. 24. y 31. como en la jugada 31. y muere la dama, ó entrega el peón y muere con la forzosa.

(3) N. 31. 28. B. 29. 25. N. puede ir á 8. 23. ó 24. (A) N. 4. 8. B. 25. 29. y muere. (B) N. 28. 23. B. 30. 16. 32. 28. f. B. 19. 32. y quedando sola la dama podía rendirse con la forzosa, pero es más breve seguir así: N. 4. 8. B. 32. 14. puede ir á 15. 22. 26. ó 29. Vaya al que quiera. B. 16. 12. N. vuelve al 8. B. 25. 29. 8. 4. B. 29. 25. y muere. (C) N. 28. 24. B. 19. 14. y muere la dama, y después los peones.

(4) N. 32. 28. B. 19. 32. 4. 25. f. B. 32. 19. 25. 4. f. B. 19. 8. N. puede ir á 25. y á 28. (A) N. 4. 25. B. 8. 4. y queda cerrada y sujeto el peón. (B) N. 31. 28. B. 29. 25. y es como antes.

La dama negra está en 17.

B. 29. 26. N. puede mudar los peones á 27. ó 28. que la dama donde vaya muere.

(1) N. 31. 27. B. 30. 16. 17. 30. B. 1. 23. y muere la dama y luego el peón.

(2) N. 31. 28. B. 26. 21. 17. 26. B. 30. 17. 28. 23. B. 1. 28. 32. 23. B. 17. 26. y gana.

(3) N. 32. 28. B. 1. 32. y donde vaya la dama muere; y si lleva el peón á 27. muere la dama como antes, y si ó 28. B. 32. 1. y muere la dama con la forzosa.

La dama negra está en 24.

B. 29. 22. N. puede mover solo los peones á 27. ó 28.

(1) N. 31. 27. B. 22. 31. 24. 2. f. B. 30. 27. 2. 24. f. B. 1. 5. 24. 2. f. B. 27. 22. y muere.

(2) N. 31. 28. B. 22. 31. N. puede mudar á 2. y 23. (A) N. 24. 2. B. 31. 24. 2. 9. f. B. 24. 31. 9. 2. B. 30. 27. 2. 24. f. B. 1. 5. 24. 2. f. B. 27. 22. y muere. (B) N. 28. 23. B. 30. 16. N. puede mover á 2. 6. 11. y 15. Si va al 2. B. 16. 27. 2. 24. f. B. 1. 5. y 27. 22. y muere como antes, y si va á 6. 11. ó 15. B. lleva sus dos damas á 23. y 24. y muere vaya donde quiera.

(3) N. 32. 28. B. 1. 32. y donde vaya la dama muere.

La dama negra está en 25.

B. 1. 19. N. puede mudar á 4. 27. y 28.

(1) N. 25. 4. B. 19. 8. N. puede mudar á 25. 27. y 28. (A) N. 4. 25. B. 8. 4. y queda cerrada y sujetos los peones. (B) N. 31. 27. B. 30. 16. N. puede mover à 11. 14. 18. 21. 25. y 28. (a) N. 4. 11. (ó 14. 18. 21. ó 25. B. 16. 7. N. vuelve al 4. B. 29. 25. 32. 28. B. 8. 22. y si mueve

la dama B. 25. 29. y muere, y si mu-
da el peón á 23. B. 22. 18. y mueren
la dama y el peón, y si lo lleva á 24.
B. 22. 18. y muere la dama y queda
el peón sujeto. (b) N. 32. 28. B. 29.
25. y queda cerrada la dama y suje-
to el peón. (C) N. 31. 28. B. 29. 25.
y queda cerrada la dama y los peo-
nes sin poder atravesar la perp. del
16. (D) N. 32. 28. B. 29. 25. y su-
cede como antes.

(2) N. 31. 27. B. 1. 30. 16. y lle-
vando las damas á 23. 24. y 31.
muere la dama como sabemos.

(3) N. 31. 28. B. 19. 8. N. pue-
de ir á 4. 23. ó 24. (A) N. 25. 4. B.
29. 25. y queda cerrada y sujetos los
peones. (B) N. 28. 23. B. 30. 16. N.
puede ir á 4. 11. 14. 18. 21. ó 28.
(a) N. 25. 4. B. 29. 25. y queda ce-
rrada y sujeto el peón. (b) N. 25. 11.
(ó 14. 18. ó 21.) B. 16. 7. N. viene
al 4. B. 29. 25. 32. 28. B. 8. 22. y
mueva la dama ó el peón mueren
ambos. (c) N. 32. 28. B. 8. 4. y que-
da cerrada la dama y sujeto el peón.

(C) N. 28. 24. B. 8. 4. y queda cerrada la dama y sujetos los peones.

(4) N. 32. 28. B. 19. 32. 25. 4. B. 32. 19. 4. 25. f. B. 17. 8. 25. 4. f. B. 29. 25. y queda cerrada y el peón sujeto.

35. Tiene B. dama en 1. 8. y 16. y N. peón en 24. y 31. y una dama que solo se puede defender en 3. 4. y 25.

La dama negra está en 3.

B. 8. 15. y donde vaya la dama muere; pero puede mover los peones á 20. 27. y 28.

(1) N. 24. 20. B. 16. 30. 3. 17. f. B. 15. 22. ó 1. 14. y donde vaya la dama muere.

(2) N. 31. 27. B. 16. 30. y donde vaya la dama muere.

(3) N. 31. 28. B. 1. 32. y donde vaya la dama muere. Puede matarse la dama de otros dos modos.

La dama negra está en 4.

B. 1. 19. N. puede ir á 25. 20. 27. ó 28.

(1) N. 4. 25. B. 19. 29. N. puede ir á 4. 20. 27. ó 28. (A) N. 25. 4. B. 29. 22. y queda cerrada y los peones sujetos. (B) N. 24. 20. B. 16. 30. N. puede ir á 4. 27. ó 28. (a) N. 25. 4. B. 29. 25. y queda cerrada y el peón sujeto. (b) N. 31. 27. B. 31. 16. y si N. va al 4. B. 29. 25. y queda cerrada y si va á otra parte B. 16. 7 y viene al 4. B. 29. 25. y queda cerrada. (c) N. 31. 28. B. 8. 4. y queda la dama cerrada y el peón sujeto. (C) N. 31. 27. B. 16. 30. Y si N. lleva la dama al 4. f. B. 29. 25. y si mueve primero el peón B. 30. 16. y vaya la dama donde quiera se lleva al 4. de grado ó por fuerza y se cierra como antes. (D) N. 31. 28. B. 8. 4. y queda cerrada y sujetos los peones.

(2) N. 24. 20. B. 16. 30. N. puede mover á 25. 27. ó 28. (A) N. 4. 25. B. 19. 29. y vaya N. ahora á 4. 27. ó 28. mueren ambos como en (1-B.) (B) N. 31. 27. B. 30. 21. y muere. N. con la forzosa. (C) N. 31. 28. B. 19. 32. y muere N. con la forzosa.

(3) N. 31. 27. B. 16. 30. N. puede ir á 25. 18. ó 20. (A) N. 4. 25. B. 8. 4. y si N. va á 29. B. 4. 8. y si á 20. B. 30. 16. 25. 29. y B. 4. 8. y muere (B) N. 4. 18. B. 30. 21. 18. 25. B. 8. 4. y si N. va á 29. B. 4. 8. y si á 20. B. 19. 14. y muere la dama y luego el peón. (C) N. 24. 20. B. 30. 16. y la dama muere con la forzosa.

(4) N. 31. 28. B. 19. 32. Si N. da el peón muere la dama con la forzosa; y si mueve esta forzosa al 25. B. 8. 15. N. puede ir á 29. y 4. Vaya N. al que quiera B. 32. 19. y donde vaya la dama muere.

La dama negra está en 25.

B. 1. 19. N. puede mover á 4. 20. 27. y 28.

(1) N. 25. 4. B. 19. 29 N. puede ir á 25. 20. 27. ó 28. (A) N. 4. 25. B. 8. 4. y queda cerrada y sujetos los peones. (B) N. 24. 20. B. 16. 30. N. puede mover á 25. 27. ó 28. (a) N. 4. 25. B. 8. 4. y queda cerrada y el peón sujeto. (b) N. 31. 27. B. 30. 16. Vaya ahora N. donde quiera B. 16. 7. y vuelve al 4. B. 29. 25. y queda cerrada (c) N. 31. 28. B. 29. 25. y queda cerrada y sujeto el peón. (C) N. 31. 27. B. 16. 30. N. puede ir á 25. y 20. (a) N. 4. 25. B. 8. 4. y queda cerrada y sujeto el peón. (b) N. 24. 20. B. 30. 16. y vaya N. donde quiera se la traen al 4. y se cierra. (D) N. 31. 28. B. 29. 25. y amén.

(2) N. 24. 20. B. 16. 30. N. puede ir á 4. 27. ó 28. (A) N. 25. 4. B.

19. 29. N. puede ir á 25. 27. ó 28.
(a) N. 4. 25. B. 8. 4. y mueren una
y otro. (b) N. 31. 27. B. 30. 16. y
vaya N. donde quiera B. 16. 7. y
29. 25. y perece. (c) N. 31. 28. B.
29. 25. y los dos mueren. (B) N. 31.
27. B. 30. 20. y N. muere con la
forzosa. (C) N. 31. 28. B. 19. 32. y
la dama muere con la forzosa.

(3) N. 31. 27. B. 16. 30. N. pue-
da ir á 4. 18. ó 20. Se va á 4. ó 18.
B. 30. 21. N. vuelve el 25. B. 8.
4. y si N. mueve la dama perecen
ambos y si mueve el peón también.
Si N. va á 20. B. 30. 16. y muere
la dama con la forzosa.

(4) N. 31. 28. B. 19. 32. y si N.
no da el peón va al 4. f. B. 32. 10.
4. 25. f. B. 10. 17. 25. 4. f. B. 17. 26.
4. 25. f. B. 26. 29. 25. 4. f. B. 29.
25. y queda cerrada y el peón asegu-
rado.

Décima jugada.

CUATRO DAMAS SIN LA CALLE MAYOR
CONTRA UNA SOLA.

36. Esta jugada es sencillísima, como que es mucha gente contra una sola dama, y puede ganarse colocando las damas de seis modos diferentes. *Primera posición.* Se llevan las damas al 4. 8. 11. y 15. y parece indefectiblemente la dama, como vamos á ver. Si N. está en 6. 14. 18. 19. 20. 21. 22. ó 26. es comida antes que se mueva; en 1. 5. 9. 10. 13. y 17. se da á comer la dama del 11.; en 23. 27. 28. 30. 31. y 32. la del 15; si N. está en 2. se lleva la del 15. al 24.; en 24. la del 11. al 2.; en 3. B. 4. 7. y 11. 15.; en 7. B. 15. 20. y 20. 11.; en 12. B. 11. 6. y 6. 15.; en 16. B. 15. 12. y 8. 29.; en 25. B. 15. 20.; y por último en 29. B. 11.

2. *Segunda posición.* Facilmente adivinarà el aficionado que llevando las damas al 25. 29. 18. y 22. resulta la misma jugada, que no hay para que explicar. *Tercera posición.* Se llevan las damas al 4. 11. 22. y 29. y resulta la misma jugada más sencilla si cabe, y más variada que las dos precedentes. Si N. está en 6. 12. 13. 14. 15. 18. 19. 20. ó 27. es comida la dama antes de poderse mover; en 1. 5. y 10. B. 11. 14.; en 23. 28. y 32. B. 22. 19.; en 2. B. 11. 6.; en 3. B. 4. (ú 11.) 7.; en 7. B. 22. 15 y 15. 11.; en 8. B. 22. 26.; en 9. B. 22. 13.; en 16. B. 22. 27. y 29. 26.; en 17. B. 22. 26. y 29. 26.; en 24. B. 11.; 20.; en 25. B. 11. 7.; en 26. B. 22. 11. y 11. 15.; en 30. B. 22. 26.; y en 31. B. 11. 14. y en todos casos tiene que rendirse. *Cuarta posición.* B. lleva sus damas al 8. 15. 19. y 25. en todo semejante á la tercera. *Quinta posición.* B. coloca sus damas en 1. 2. 9. y 10. y al momento se echa de ver

que en todos los números de la calle mayor y par. mayores es comida, excepto en el 5. y en los extremos 2. 31-4 y 32.; pero en 5. B. 10. 32. y es perdida; y en 32. 24. ó 31. B. 10. 5., ó 9. 31., ó 2. 24. y queda cerrada. **En 3:** B. 2. 6., y 6. 11. 15. ó 20. y muere; en 17. B. 9. 13. y 13.18.22. ó 27. y sucede lo mismo; y en los demás números se da á comer la del 2. ó la del 9. y va al 5. á morir. *Sexta posición* No hay más que llevar las damas al otro extremo, al 23. 24. 31. y 32. Parece innecesario advertir que si á fin de juego se encuentra B. con un peón en 4. y otro en 8. y dos damas, puede con ellas y los peones ganar esta jugada, llevándolas al 11. y 15. y lo mismo si en la quinta posición tiene un peón en el 1.; y que si en la sexta tiene N. un peón en 32. se puede ganar con solas tres damas, según hemos visto en el número 31. Esta jugada es de las que más variedad ofrecen, pues además de las designadas, puede matarse la dama de otras muchas maneras.

Undécima jugada.

CUATRO DAMAS CONTRA DOS Y LA CALLE
MAYOR.

37. Tiene B. dama en 17. 25. 29. y 30. y N. dama en 1. y 4. B. 17. 21. N. puede ir á 8. 5. 10. 28. y 32.

(1) N. 4. 8. B. 21. 4. N. puede ir ahora á 5. 10. 19. 28. ó 32. (A) N. 1. 19. B. 29. 15. 8. 19. B. 30. 26. 19. 29. B. 4. 8. y tiene que entregarse. (B) N. 1. 5. (ó 10. ó 28.) B. 30. 26. y N. irá forzosamente (*) al 1. ó al 32. (a) N. está en 1. B. 25. 11. y donde vaya muere, porque si va al 5. 10. 23. ó 28. B. 26. 22. y

(*) Decimos *forzosamente*, porque suponemos que no quiere dejar la calle mayor, puesto que si lo hiciera B. la tomaría, y dando una dama para comer otra, la segunda moriría con la forzosa.

mueren ambas damas, si al 32. (ó también al 23. ó 28.) B. 26. 19. 32. (ó 23. ó 28.) 7. B. 4. 11. 8. 4. B. 29. 25. y muere, y si muere la del 8. B. 26. 8. y si N. va á 23. 28. ó 32 B. 8. 19. y si va á 5. ó 10. B. 8. 19. y 29. 19. y muere. (b) N. está en 32. B. 25. 7. 32. 1. f. B. 7. 11. y estamos en el caso anterior: (C) N. 1. 32. B. 30. 26. 32. 1. f. B. 25. 11. y muere N. como quiera mueren ambas damas.

(2) N. 1. 5. (ó 10. ó 28.) B. 21. 18. y mueren las dos damas.

(3) N. 1. 32. B. 29. 8. 32. 1. f. B. 30. 20. 1. 32. f. B. 20. 15. 32. 1. B. 21. 14. 1. 12. B. puede comer á 15. 19. 22. ó 29. Si va á uno de los tres primeros N. 4. 8. B. 25. 29. muere, y si va á 29. N. 4. 8. B. 25. 4. y queda cerrada.

Duodécima jugada.

CUATRO DAMAS Y CALLE MAYOR CONTRA DOS.

38. Tiene B. dama en 3. 8. 30. y 32. y N. en 4. y 31. Si N. al empezar la jugada tiene sus damas en las dos perp. mayores, ó se apodera de ellas, es tablas el juego, siempre que no saque ninguna de los extremos de dichas calles. Así B. debe ir mudando sus damas de modo que se apodere con ellas de las cinco calles mayores, llevando una al número 14. otra al 19. otra al 15. y otra al 18. B. 30. 26. 31. 9. B. 26. 29. 4. 11. B. 29. 25. 11. 24. B. 3. 10. 9. 27. B. 10. 5. 24. 2. B. 5. 9. 27. 30. B. 32. 14. 30. 17. B. 25. 18. 17. 3. B. 8. 19. 2. 20. B. 9. 2. 20. 30. B. 2. 15. 30. 17. Conseguído esto, N. no puede tener sus damas más que en los

extremos de las perp. del 3. y 16. pero hay que reparar en la posición que ocupan, que pueden ser seis distintas: 1.^a posición. 3. y 17. 2.^a 16. y 30. 3.^a 3. y 16. 4.^a 17. y 30. 5.^a 3. y 30. 6.^a 16. y 17. Estas dos últimas posiciones, que son las más difíciles, pueden evitarse siempre con una sencilla precaución, que es no colocar B. su última dama en el 15. ó el 18. mientras N. no tenga las suyas en una de ellas. y así al volver B. à mudar, se hallarán siempre las damas de N. en una de las cuatro primeras. *Primera posición.* N. 3. y 17. B. 19. 23. tomando la par. opuesta á la que ocupan las damas negras. N. puede ir á 16. y á 30.

(1) N. 3. 16. B. 23. 30. tomando el extremo de la calle. N. va necesariamente al 3. con una ú otra dama. Ahora hay que cuidar de llevar una dama à la casilla más cercana de la misma perp. en que está la del extremo, sin dejar por supuesto ninguna de las calles mayores, y

las otras dos enfrente formando con ella una pata de gallo; de modo que cuando la del extremo esté en 30., una vaya al 27. y las otras dos al 14. y 15.; cuando esté en 17., una vaya al 13. y las otras dos al 11. y 19.; cuando esté en 3., una al 6. y las otras dos al 18. y 19.; y cuando este en 16, una al 20. y las otras al 14. y 22. Entendido esto, que es fácil, se han de tener siempre presentes para su ejecución estas dos advertencias. 1.^a Que las dos damas que han de quedar en el centro se lleven al lugar señalado antes que la otra que ha de ir junto á la del extremo; y 2.^a Que esta última no se ha de llevar á su sitio, mientras una de las contrarias no esté en la casilla á que las dos pueden ir. En el presente caso ya están las del centro en su sitio, puesto que la otra debe ir al 27. y también una contraria en el 3. á que ambas pueden concurrir, por consiguiente B. 18. 27. N. vuelve al 16. ó 17. Ahora se dan á comer sucesivamente

las tres damas, y perecen de una vez con la cuarta las dos contrarias. Esto creemos que no presenta dificultad alguna; más si la ofrece al principiante, le diremos que las dos damas del centro se dan á comer para que la negra que no ocupa la misma perp. que las dos blancas que hay juntas, vaya á unirse con su compañera en el 7. si está en 3., en el 12. si está en 16., en el 21. si está en 17. y en el 26. si está en 30. Así ahora B. 15. 6. 17. 3. B. 14. 7. 3. 12. y B. 27. 23. 16. 27. y B. 30. 3. ó 7. (2) N. 17. 30. B. 23. 16. N. va al 17. B. 18. 22. puesto que la otra ha de ir al 20. N. vuelve al 3. ó al 30. N. 15. 2. ú 11. ó 24. porque no hay ninguna negra en el 17. á donde ambas concurren, N. va al 17. B. va al 20. N. vuelve al 3. ó 30. Ahora se da á comer B. 22. 13. y 14. 21. y 20. 23. y mueren de una vez las dos. *Segunda posición.* N. 16. y 30. B. 14. 10. N. puede ir á 3. y 17.

(1) N. 16. 3. B. 10. 17. N. va al

16. B. 15. 11. N. vuelve al 3. ó 30. B. 18. 22. N. va al 16. B. 22. 13. N. vuelve al 3. ó 30. B. 11. 20. y 19. 12. y 13. 10. y perecen ambas negras.

(2) N. 30. 17. B. 10. 3. N. va al 30. y como las dos del centro ocupan el lugar que les corresponde, y una negra está en el 30. á que las dos pueden ir. B. 15. 6. N. vuelve el 16. ó 17. B. 18. 27. y 19. 26. y 6. 10. y ambas negras perecen. *Tercera posición.* N. 3. y 16. B. 19. 26. N. puede ir á 17. y 30.

(1) N. 3. 17. B. 26. 30. N. va al 3. B. 18. 27. N. vuelve al 16. ó 17. B. 15. 6. y 14. 7. y 27. 23. y amén.

(2) N. 16. 30. B. 26. 17. N. va al 16. B. 14. 19. N. vuelve al 3. ó 30. B. 15. 11. N. va al 16. B. 18. 13. N. vuelve al 3. ó 30. B. 11. 20. y 19. 12. y 13. 10. y ambas mueren. *Cuarta posición.* N. 17. y 30. B. 14. 7. N. puede ir al 3. y 16.

(1) N. 17. 3. B. 7. 16. N. va al

17. B. 19. 14. N. vuelve al 3. ó 30.
B. 18. 22. N. va al 17. B. 15. 20. N.
vuelve al 3. ó 30. B. 22. 13. y 14.
21. y 20. 23. y las dos negras sucumben.

(2) N. 30. 16. B. 7. 3. N. va al 30. B. 15. 6. N. vuelve al 16. ó 17. B. 18. 27. y 19. 26. y 6. 10. y se queda N. sin damas. Si el lector se ha penetrado bien de la marcha de esta jugada, habrá podido observar que puede ganarse igualmente llevando las dos damas de las paralelas á los números 11. y 22. según podrá cualquiera comprobarlo, en vez del 15. y 18. adonde nosotros las hemos llevado.

Segunda parte.

JUEGOS COMPLETOS.

1. B. 10. 14. 23. 19. B. 14. 23.
28. 19. B. 5. 10. 32. 28. B. 1. 5.
28. 23. B. 9. 13. 21. 17. B. 11. 14.
24. 20. B. 5. 9. 20. 16. B. 12. 15.

19. 12. B. 8. 15. 26. 21. B. 15. 20.
21. 18. B. 14. 21. 25. 18. B. 6. 11.
18. 14. B. 10. 26. 17. 10. B. 2. 6.
30. 21. B. 6. 13. 21. 17. B. 13. 18.
17. 13. B. 18. 22. 27. 18. B. 20.
27. 31. 22. B. 11. 14. 18. 11. B. 9.
27. 29. 26. B. 7. 14. 26. 21. B. 3. 6.
21. 17. B. 6. 10. y son perdidos los
dos peones.

2. B. 10. 14. 23. 19. B. 14. 23.
28. 19. B. 9. 13. 22. 28. B. 13. 17.
28. 23. B. 5. 10. 21. 18. B. 1. 5. 18.
13. B. 11. 15. 25. 21. B. 5. 9. 29. 25.
B. 9. 18. 21. 5. B. 2. 9. 25. 21. B. 6.
10. 21. 18. B. 10. 13. 19. 14. B.
15. 19. 22. 15. B. 12. 28. 27. 22.
B. 28. 32. 31. 27. B. 32. 1. 24. 20.
B. 1. 28. 27. 23. B. 28. 25. 22. 19.
B. 25. 29. 26. 22. B. 7. 12. 20. 16.
B. 12. 15. 19. 12. B. 8. 15. 30. 26.
B. 15. 19. 22. 15. B. 29. 12. 16. 7.
B. 3. 12. y queda N. sin peones.

3. N. 22. 19. B. 11. 15. 19. 14.
B. 10. 19. 23. 14. B. 15. 19. 21. 18.
B. 12. 15. 25. 21. B. 8. 12. 21. 17.
B. 6. 10. 27. 23. B. 12. 16. 26. 21.

B. 7. 12. 14. 11. B. 19. 22. 23. 19.
 B. 16. 20. 28. 23. B. 20. 27. 30. 23.
 B. 3. 7. 32. 28. B. 7. 14. 18. 11.
 B. 10. 14. 19. 10. B. 5. 14. 23. 20.
 B. 12. 16. 28. 23. B. 1. 5. 31. 27. B.
 22. 31. 23. 19. B. 16. 23. 19. 1. B.
 31. 28. 29. 25. B. 28. 32. 1. 28. B.
 32. 7. 21. 18. B. 7. 21. 25. 18. B.
 2. 6. 18. 14. B. 6. 11. y gana.

4. B. 10. 14. 23. 19. B. 9. 13. 32.
 B. 14. 23. 28. 19. 28. B. 13. 17. 28.
 23. B. 5. 10. 21. 18. B. 1. 5. 25. 21.
 B. 11. 15. 29. 25. B. 7. 11. 18. 13.
 B. 4. 7. 21. 18. B. 5. 9. 18. 14. B.
 11. 18. 26. 21. B. 17. 26. 30. 5 B.
 9. 18. 22. 13. B. 2. 18. 19. 14. B.
 15. 19. 24. 20. B. 19. 28. 31. 24. B.
 12. 16. 20. 15. B. 7. 11. 14. 7. B.
 3. 19. y gana.

5. B. 10. 14. 23. 19. B. 14. 23.
 28. 19. B. 9. 13. 32. 28. B. 13. 17.
 25. 23. B. 5. 10. 21. 18. B. 1. 5. 18.
 13. B. 11. 15. 13. 9. B. 10. 13. 25.
 21. B. 5. 10. 21. 18. B. 6. 11. 29.
 25. B. 12. 16. 19. 12. B. 8. 15. 27.
 19. B. 4. 8. 19. 12. B. 8. 15. 23.

23. B. 10. 14. 25. 21. B. 14. 19. 23.
14. B. 15. 20. 24. 6. B. 3. 19. 22.
15. B. 13. 29. 21. 18. B. 29. 8. 18.
14. B. 8. 19. 31. 27. B. 19. 10. 30.
26. B. 10. 1. 26. 22. B. 1. 32. 22.
18. B. 32. 28. 27. 22. B. 7. 11. 18.
13. B. 17. 21. 22. 18. B. 21. 25. 9.
5. B. 2. 9. 13. 10. B. 28. 1. 18. 14. B.
11. 18. y se queda N. sin fichas.

6. B. 10. 14. 22. 18. B. 5. 10.
23. 20. B. 12. 15. 28. 23. B. 7. 12.
20. 16. B. 3. 7. 23. 20. B. 15. 19.
20. 15. B. 11. 20. 18. 11. B. 6. 15.
21. 17. B. 10. 14. 27. 22. B. 20. 23.
22. 18. B. 14. 21. 25. 18. B. 19. 22.
26. 19. B. 15. 22. 18. 14. B. 12. 15.
31. 28. B. 23. 27. 30. 23. B. 22. 26.
29. 22. B. 7. 12. 16. 7. B. 4. 27. 23.
20. B. 27. 30. 20. 11. B. 30. 21. 24.
20. B. 21. 7. 20. 15. B. 2. 6. 28.
23. B. 7. 16. 23. 19. B. 16. 23. y
gana.

7. B. 10. 14. 23. 19. B. 14. 23.
28. 19. B. 9. 13. 32. 28. B. 13. 17.
28. 23. B. 5. 10. 21. 18. B. 1. 5. 25.
21. B. 5. 9. 29. 25. B. 11. 14. 18.

11. B. 6. 15. 21. 18. B. 10. 13. 24.
 20. B. 15. 24. 18. 14. B. 13. 18. 22.
 13. B. 9. 18. 14. 11. B. 7. 14. 19.
 10. B. 12. 15. 23. 20. B. 18. 21. 25.
 18. B. 3. 7. 20. 11. B. 7. 21. 26.
 22. B. 21. 26. 30. 21. B. 17. 26. 22.
 18. B. 26. 30. y mude N. como quie-
 ra pierde.

8. (12. del 7.) (1) B. 9. 18. 14. 10.
 B. 3. 6. 10. 3. B. 12. 16. 3. 12. B.
 8. 29. y gana.

9. N. 23. 19. B. 10. 14. 18. 10.
 B. 5. 14. 24. 20. B. 1. 5. 20. 16. B.
 5. 10. 28. 24. B. 12. 15. 22. 18. B.
 15. 19. 27. 22. B. 19. 23. 22. 19. B.
 10. 13. 19. 10. B. 13. 22. 26. 19. B.
 6. 13. 21. 17. B. 2. 6. 17. 10. B. 6.
 13. 25. 21. B. 13. 18. 21. 14. B. 11.
 18. 31. 27. B. 9. 13. 27. 20. B. 18.
 22. 20. 15. B. 22. 27. 30. 23. B. 7. 12.
 16. 7. B. 4. 27. 19. 14. B. 27. 30. 32.
 28. B. 30. 21. 14. 10. B. 21. 14. y
 gana.

(1) (12. del 7.) quiere decir que se jueguen
 antes los 12. primeros trueques del juego nú-
 mero. 7.

10. (10. del 9.) B. 6. 13. 19. 14
B. 11. 18. 21. 14. B. 7. 12. 16. 7. B.
4. 18. 31. 27. B. 23. 28. 32. 23. B. 18.
21. 25. 18 B. 13. 31. 24. 20. B. 31. 28.
y gana.

11. B. 10. 14. 23. 19. B. 14. 23.
28. 19. B. 9. 13. 21. 18. B. 13. 17. 18.
13. B. 5. 10. 13. 9. B. B. 1. 5. 32. 28.
B. 11. 15. 25. 21. B. 6. 11. 27. 23. B.
11. 14. 30. 27. B. 3. 6. 22. 18. B. 15.
22. 18. 11. B. 6. 15. 27. 18. B. 10. 14.
18. 11. B. 7. 14. 23. 20. B. 15. 19. 20.
15. B. 5. 10. 31. 27. B. 19. 23. 27. 20.
B. 12. 19. 20. 15. B. 19. 22. 26. 19. B.
14. 32. 21. 18. B. 8. 12. 15. 8. B. 10.
13. 24. 20. B. 18. 22, 20. 15. B. 32.
10. 15. 12. B. 10. 3. y gana.

12. B. 10. 14. 23 19. B. 14. 23.
28, 19. B. 9. 13. 32. 28. B. 13. 17.
28- 23. B. 5. 10. 21. 18. B. 1. 5. 18.
13. B. 11 15. 13, 9. B. 10. 13. 25.
21. B 5. 10. 21. 18. B. 6. 11. 29. 25.
B. 12. 16. 19. 12. B. 8 15. 23. 19.
B 4. 8. 19. 12. B. 8. 15. '18. 14. B.
10. 19. 24. 20. B. 15. 24. 22. 6. B.
3. 10. 26. 22. B. 7. 11. 22. 19. B. 24.

28. 31. 24. B 17. 21. 25. 18. B. 13.
 31. 19. 15. B 11. 20. 24. 15. B. 31.
 24. 15. 12. B. 24. 11. 30. 26. B. 16.
 20. 12. 8. B 11. 4. 26. 22. B. 10. 14.
 y gana.

13. B. 10. 14. 23. 19. B. 14.
 23. 28. 19. B. 5. 10. 32. 28. B. 12.
 16. 28. 23. B. 8. 12. 21. 17. B. 11.
 15. 25. 21. B. 7. 11. 21. 18. B. 4. 8.
 23. 20. B. 16. 23. 27. 20. B. 12. 16.
 19. 12. B. 8. 15. 31. 27. B. 16. 23. 27.
 20. B. 10. 14. 20. 16. B. 14. 21. 16. 12.
 B. 3. 7. 12. 3. B. 6. 10. 3. 13. B. 9. 27.
 30. 23. B. 21. 30. y mueva N. los peo-
 nes como quiera las pierde.

14. N. 23. 19. B. 10. 14. 19. 10. B.
 5. 14. 24. 20. B. 12. 15. 20. 16. B. 15.
 20. 28. 23. B. 20. 24. 32. 28. B. 1.
 5. 23. 20. B. 6. 10. 28. 23. B. 8. 12.
 21. 18. B. 14. 21. 25. 18. B. 10. 14.
 18. 13. B. 9. 18. 22. 13. B. 3. 6. 13.
 9. B. 12. 15. 26. 22. B. 24. 28. 31.
 24. B. 6. 10. 30. 26. B. 4. 8. 16. 12.
 B. 7. 16. 26. 21. B. 14. 19. 23. 7. B.
 16. 30. 7. 3. B. 30. 17. 3. 13. B. 17.
 10. y quedan dos peones sujetos. y

otros dos que no pueden atravesar la calle mayor.

15. N. 23. 19. B. 10. 14. 19. 10.
B. 5. 14. 24. 20. B. 12. 15. 20. 16. B.
15. 20. 28. 23. B. 20. 24. 23. 20. B.
1. 5. 32. 28. B. 6. 10. 28. 23. B. 8. 12.
21. 17. B. 9. 13. 22. 19. B. 5. 9. 26.
22. B. 14. 18. 20. 15. B. 11. 20. 29.
26. B. 4. 8. 26. 21. B. 10. 14. 19. 10.
B. 24. 28. 31. 15. B. 12. 28. 21. 14.
B. 28. 32. 22. 19. B. 7. 11. 14. 7. B.
32. 1. 17. 10. B. 1. 4. 27. 23. B. 4. 14.
23. 20. B. 14. 11. 25. 21. B. 11. 24. 21.
18. B. 24. 28. y gana.

16. B. 10. 14. 23. 19. B. 14. 23.
28. 19. B. 9. 13. 32. 26. B. 13. 17. 28.
23. B. 5. 10. 21. 18. B. 1. 5. 18. 13.
B. 11. 15. 13. 9. B. 10. 13. 25. 21.
B. 6. 11. 21. 18. B. 5. 10. 18. 14. B.
11. 18. 29. 25. B. 18. 21. 25. 18. B.
7. 11. 23. 20. B. 12. 16. 19. B. 8. 15.
27. 23. B. 10. 14. 26. 21. B. 17. 26.
30. 21. B. 13. 17. 18. 13. B. 17. 26.
13. 10. B. 26. 29. 31. 28. B. 29. 19.
10. 5. B. 4. 8. 5. 1. B. 19. 29. 1. 12.

B. 8. 15. 23. 19. B. 16. 32. 19. 12. B.
29. 8. 24. 20. B. 32. 5. y gana.

17. (19. del.) B. 26. 29. 10. 5. B.
29. 32. 5. 1. B. 16. 23. 1. 8. B. 11.
15. 8. 28. B. 32. 5. 24. 20. B. 3. 6. 20.
15. B. 4. 8. y gana.

18. (19. del 16.) B. 26. 29. 22. 19.
B. 15. 22. 10. 5. B. 11. 15. 20. 11. B.
14. 19. 23. 14. B. 22. 27. 31. 22. B.
29. 1. y gana

19. B. 10. 14. 23. 19. B. 14. 23. 28.
19. B. 9. 13. 21. 18. B. 13. 17. 18.
13. B. 5. 10. 13. 9. B. 1. 5. 32. 28.
B. 10. 13. 27. 23. B. 5. 10. 25. 21.
B. 12. 15. 19. 12. B. 7. 16. 23. 19. B.
11. 14. 19. 15. B. 14. 19. 21. 18. B.
16. 20. 30. 27. B. 4. 7. 18. 14. B. 17.
21. 26. 17. B. 19. 26. 29. 22. B. 10.
26. 17. 10. B. 6. 13. 27. 23. B. 20.
27. 31. 22. B. 26. 29. 22. 19. B. 13.
17. 28. 23. B. 3. 6. 24. 20. B. 17. 21.
20. 16. B. 21. 25. 23. 20. B. 29. 26.
y mude N. como quiera los peones
los pierde.

20. N. 23. 19. B. 11. 14. 28. 23.
B. 6. 11. 22. 18. B. 12. 15. 19. 12. B.

8. 15. 23. 20. B. 14. 19. 20. 16. B.
10. 13. 27. 22. B. 5. 10. 30. 27. B.
10. 14. 32. 28. B. 3. 6. 21. 17. B. 14.
30. 17. 3. B. 30. 32. 3. 12. B. 19.
26. 29. 22. B. 32. 5. 12. 19. B. 5.
32. 16. 12. B. 11. 15. y gana porque
los peones de la izquierda son perdi-
dos, y los de la derecha no pueden
atravesar la calle mayor.

21. (16. del 2.) B. 1. 19. 22. 15.
B. 13. 31. y gana, porque si N. va
al 11. pierde el peón, y el del 20. es
perdido también, y si va á 12. ó 16.
los pierde ambos; y mueva como
quiera los otros dos son perdidos uno
y otro.

22. N. 24. 20. B. 12. 16. 28. 24.
B. 10. 14. 31. 28. B. 6. 10. 21. 18.
B. 14. 21. 25. 18. B. 10. 13. 26. 21.
B. 8. 12. 29. 25. B. 13. 17. 30. 26.
B. 12. 15. 18. 14. B. 11. 18. 22. 13.
B. 9. 18. 20. 11. B. 7. 14. 24. 20. B.
14. 19. 21. 14. B. 5. 10. 14. 5. B.
2. 9. 23. 14. B. 16. 30. 14. 10. B.
30. 21. 25. 18. B. 17. 21. 18. 14. B.
4. 7. 28. 23. B. 21. 26. 23. 20. B.

27. 29. y mueva N. como quiera los peones los pierde.

23. (7. del 22.) B. 13. 17. 18. 13. B. 17. 26. 30. 21. B. 9. 18. 22. 13. B. 11. 14. 20. 15. B. 12. 19. 13. 9. B. 3. 6. 24. 20. B. 19. 22. 27. 11. B. 6. 31. 23. 19. B. 7. 11. 21. 17. B. 5. 10. 25. 21. B. 31. 22. 32. 28. B. 22. 15. 21. 18. B. 11. 14. 18. 11. B. 15. 6. 28. 23. B. 6. 15. y gana.

24. B. 10. 14. 23. 19. B. 14. 23. 28. 19. B. 9. 13. 21. 18. B. 13. 17. 32. 28. B. 5. 10. 18. 13. B. 11. 15. 28. 23. B. 7. 11. 25. 21. B. 4. 7. 21. 18. B. 10. 13. 29. 25. B. 6. 10. 18. 14. A. 11. 18. 26. 21. B. 17. 26. 30. 14. B. 12. 16. 19. 12. B. 10. 28. 25. 21. B. 8. 15. 22. 18. B. 13. 22. 27. 18. B. 28. 32. y gana.

25. (14. del 24.) B. 10. 26. 25. 21. B. 8. 15. 23. 19. B. 15. 22. 27. 18. B. 13. 22. 31. 28. B. 26. 29. 28. 23. B. 29. 25. y gana.

26. (14. del 24.) B. 10. 26. 25. 21. B. 8. 15. 24. 20. B. 15. 24. 31. 28. B. 24. 31. 21. 17. B. 31. 18.

17. 1. B. 26. 29. 23. 20. B. 16. 23.
1. 28. B. 18. 22. y gana.

27. (14. del 14.) B. 6. 10. 30. 26.
B. 24. 28. 31. 24. B. 10. 13. 26. 21.
B. 13. 18. 22. 13. B. 15. 19. 13. 10.
B. 19. 28. 10. 1. B. 28. 32. 1. 19.
B. 32. 25. y gana.

28. N. 23. 19. B. 10. 14. 19. 10.
B. 5. 14. 24. 20. B. 12. 15. 20. 16.
B. 15. 20. 28. 23. B. 20. 24. 23. 20.
24. 23. 20. B. 8. 12. 22. 18. B. 12.
15. 26. 22. B. 6. 10. 32. 28. B. 10.
13. 21. 17. B. 14. 21. 25. 18. B. 2.
5. 17. 10. B. 5. 21. 29. 25. B. 1. 5.
25. 18. B. 5. 10. 28. 23. B. 10. 14.
18. 13. B. 9. 18. 22. 13. B. 15. 19.
13. 9. B. 19. 28. 9. 5. B. 28. 32. 5.
1. B. 14. 19. 1. 23. B. 32. 19. y ga-
na, porque N tiene que dar á comer,
y los cuatro peones que quedan pere-
cen antes de llegar á dama.

29. (15. del 28.) B. 10. 13. 30.
26. B. 15. 19. 22. 6. B. 13. 29. 6. 2.
B. 7. 11. 2. 15. B. 29. 8. y gana, por-
que N. tiene que dar á comer. y si da
el peón del 31. tiene B, dos damas

además de los tres peones, con las que no pueden los peones prevalecer. si da á comer los de la perp. del 16. uno á uno, perecen todos sin remedio, y si da de una vez dos, el que queda en 16. ó 20. no puede llegar á dama, porque lo impiden los de 3. y 4. y los otros dos no pueden salvar la calle mayor.

30. B. 10. 14. 23. 30. B. 12. 15. 28. 23. B. 5. 10. 20. 16. B. 1. 5. 23. 20. B. 14. 19. 32. 28. B. 10. 13. 21. 18. B. 5. 10. 27. 23. B. 10. 14. 31. 27. B. 14. 21. 26. 10. B. 19. 26. 29. 22. B. 6. 13. 23. 19. B. 8. 12. 25. 21. B. 13. 18. 21. 14. B. 11. 18. 20. 11. B. 7. 32. 22. 13. B. 9. 18. 16. 7. B. 4. 11. 24. 20. B. 32. 19. 20. 16. B. 3. 7. 30. 26. B. 19. 29. y gana.

31. (12. del 30.) B. 13. 18. 22. 13. B. 9. 25. 27. 22. B. 25. 29. 30. 26. B. 29. 25. 28. 23. B. 3. 6. 22. 18. B. 15. 29. 20. 15. B. 25. 32. 15. 8. B. 11. 15. y gana.

32. (12. del 30.) B. 13. 18. 22. 13. B. 15. 31. 13. 10. B. 9. 13. 21.

17. B. 31. 18. 30. 26. B. 18. 14. 20.
15. B. 14. 1. 15. 8. B. 1. 32. 17. 10.
B. 32. 1. 26. 21. B. 2. 6. 21. 17. B.
11. 15. 17. 13. B. 6. 11. y gana.

33. (10. del 30.) B. 6. 13. 30. 26.
B. 13. 17. 22. 18. B. 2. 5. 27. 22.
B. 5. 10. 23. 19. B. 10. 13. 19. 12.
B. 8. 15. 28. 23. B. 15. 19. 22. 6.
B. 13. 29. 6. 2. B. 7. 11. 2. 15. B.
29. 8. y gana; porque el peón del 25.
es perdido, y si da los otros cuatro
uno á uno los pierde, y si da dos de
una vez los otros dos no pueden lle-
gar á dama.

34. B. 10. 14. 23. 19. B. 14. 23.
28. 19. B. 9. 13. 32. 28. B. 11. 15.
21. 18. B. 5. 9. 28. 23. B. 6. 11.
26. 21. B. 13. 17. 18. 14. B. 17. 26.
30. 21. B. 11. 18. 22. 13. B. 9. 18.
21. 14. B. 15. 22. 27. 18. B. 12. 15. •
14. 10. B. 7. 11. 23. 20. B. 2. 5.
18. 14. B. 11. 18. 20. 11. B. 5. 14.
24. 20. B. 14. 19. 20. 15. B. 18. 22.
11. 6. B. 3. 10. 15. 11. B. 19. 23. 11.
6. B. 23. 27. 6. 3. B. 27. 30. 3. 27.
B. 30. 23. 25. 21. B. 1. 5. 29. 26. B.

5. 10. 26. 22. B. 23. 14. 22. 18. B.
14. 7. 31. 27. B. 10. 14. 18. 11. B.
7. 31. y gana.

35. B. 10. 14. 22, 18. B. 5. 10.
28. 20. B. 12. 15. 20! 16. B. 1. 5.
23. 23. B. 15. 19. 32. 28. B. 10. 13.
27. 22. B. 5. 10. 22. 15. B. 11. 27.
18. 11. B. 6. 15. 31. 22. B. 13. 17.
22. 19. B. 15. 22. 26. 19. B. 17. 26.
29. 22. B. 2. 6. 25. 21. B. 6. 11. 21.
17. B. 11. 15. 19. 12. B. 8. 15. 28. 23.
B. 10. 14. 30. 26. B. 14. 19. 23. 14.
B. 7. 12. 16. 7. B. 4. 27. 26. 22. B.
27. 30. 22. 18. B. 30. 23. y tiene N.
que entregar sus peones.

36. (11. del 34.) B. 12. 15. 23.
20. B. 15. 19. 20. 15. B. 19. 23. 24.
20. B. 7. 11. 15. 6. B. 3. 19. 29. 26.
B. 23. 28. 31. 24. B. 19. 23. 26. 22.
B. 23. 27. 20. 15. B. 4. 7. 18. 14.
B. 2. 6. 22. 19. B. 27. 31, 24. 20. B.
1. 5. 20. 16. B. 31. 28. 25. 21. B. 7.
11. 14. 7. B. 28. 4. 21. 17. B. 5. 9.
16. 12. B. 4. 14. y tiene N. que en-
tregar los peones.

37. (5. del 13.) B. 11. 15. 26. 21.

B. 1. 5. 21. 18. B. 7. 11. 18. 13. B.
9. 18. 22. 13. B. 15. 22. 27. 18r B.
5. 9. 30. 27. B. 11. 14. 18. 11. B.
9. 18. 29. 26. B. 6. 15. 26. 22, B. 10.
14. 22. 13. B. 4. 8. 31. 28. B. 3. 6.
25. 21. B. 14. 19. 23. 14. B. 6. 10.
13. 6. B. 2. 25. 17. 13. B. 25. 29. 13.
10. B. 29. 19. 10. 6. B. 19. 32. 27.
22. B. 15. 20. 24. 15. B. 12. 26. 6.
3. B. 16. 20. y gana con la jugada
36.

38. (12. del 19.) B, 16. 20. 31.
27. B. 10. 14. 18. 11. B. 19. 23. 28. 19.
B. 13. 18. 22. 13. B. 8. 12. 15. 8. B.
6. 31. 24. 15. B. 31. 24. 15. 12. B.
24. 28. 26. 22. B. 28. 32. 30. 27. B.
32. 1. 22. 18. B. 1. 5. 29. 25. B. 17.
21. 18. 14. B. 5. 30. 15. 18. B. 30.
23. y tiene que entregarle los peones.

39. B, 10. 14. 22. 18. B. 5. 10.
23. 20. B. 12. 15. 20. 16. B. 1. 5.
27. 22. B. 14. 19. 21. 17. B. 10. 14.
25. 21. B. 5. 10. 30. 27. B. 8. 12.
28. 23. B. 19. 28. 32. 23. B. 4. 8.
22. 19. B. 15. 22. 26. 19. B. 10. 13.
17. 10. B. 6. 22. 27. 18. B. 2. 6. 19.

10. B. 6. 22. 21. 18. B. 12. 15. 23.
 20. B. 15. 19. 20. 15. B. 11. 20. 24.
 15. B. 19. 23. 18. 14. B. 22. 26. 29.
 22. B. 7. 11. 14. 7. (ó 15. 6.) B. 3.
 26. y tiene N. que entregar los dos
 peones.

40. N. 23. 19. B. 10. 14. 19. 10.
 B. 5. 14. 24. 20. B. 1. 5. 20. 16. B.
 5. 10. 28. 23. B. 12. 15. 32. 28. B.
 15. 20. 22. 18. B. 20. 24. 23. 20. B.
 8. 12. 28. 23. B. 24. 28. 31. 24. B.
 10. 13. 27. 22. B. 13. 17. 22. 19.
 B. 6. 10. 26. 22. B. 17. 26. 30.
 21. B. 3. 6. 29. 26. B. 9. 13. 18. 9.
 B. 11. 15. 20. 11. B. 6. 15. 21.
 17. B. 14. 18. 22. 6. B. 15. 29. 6. 3.
 B. 12. 15. 3. 19. B. 29. 8. 23. 20. B.
 8. 19. 17. 13. B. 4. 7. 13. 10. B. 19.
 1. 20. 15. B. 1. 19. 16. 12. B. 7. 16.
 15. 11. B. 19. 14. 11. 6. B. 2. 11. 25.
 21. B. 14. 25. 9. 5. B. 25. 14. y en-
 tre N. en 1. ó en 2. pierde, y si da
 antes el peón del 24. B. 14. 1. y pier-
 de también.

41. (14. del 19.) B. 17. 21. 14. 5.
 B. 21. 30. 5. 1. B. 30. 32. 1. 16. B. 7.

12. 16. 7. B. 3. 26. 29. 22. B. 8. 12. y gana; por que si N. muda á 5. 18. 19. ó 28. pierde los peones; si va á 27. B. 12. 26. y ya ninguno puede moverse; y si va al 20. B. 12. 15. 20. 11. B. 6. 15. y todos tienen que entregarse.

42. N. 23. 19. B. 10. 14. 19. 10. B. 5. 14. 24. 20. B. 12. 15. 20. 16. B. 15. 20. 28. 23. B. 20. 24. 32. 28. B. 1. 5. 23. 20. B. 6. 10. 22. 18. B. 8. 12. 27. 22. B. 12. 15. 21. 17. B. 14. 21. 25. 18. B. 10. 14. 29. 25. B. 14. 21. 25. 18. B. 5. 10. 26. 21. B. 10. 14. 28. 23. B. 2. 5. 17. 13. B. 5. 10. 13. 6. B. 3. 10. 21. 17. B. 14. 21. 23. 19. B. 21. 25. 19. 3. B. 25. 29. 3. 13. B. 9. 27. 30. 23. B. 29. 22. 16. 12. B. 22. 8. 17. 13. B. 11. 14. 13. 10. B. 8. 19. 10. 6. B. 19. 32. 20. 15. B. 14. 18. 15. 11. B. 32. 10. 6. 3. B. 10. 5. 3. 13. B. 5. 2. y gana.

43. (9. del 42.) B. 12. 15. 28. 23. B. 14. 19. 23. 14. B. 10. 19. 18. 14. B. 11. 27. 30. 14. B. 15. 19. 26. 22. B. 19. 26. 29. 22. B. 7. 12. 16. 7. B.

4. 27. 31. 22. B. 24. 28. 21. 18. B. 28. 31. y mueva N. como quiera los peones los pierde.

44. (12. del 13.) B. 10. 14. 29. 25. B. 14. 21. 25. 18. B. 6. 10. 20. 16. B. 3. 7. 30. 27. B. 10. 14. 18. 13. B. 9. 18. 22. 13. B. 14. 18. 13. 10. B. 11. 14. 27. 23. B. 14. 19. 23. 14. B. 18. 21. 26. 22. B. 21. 26. 16. 12. B. 7. 16. 14. 11. B. 26. 29. 10. 6. B. 29. 19. 6. 3. B. 19. 14. 3. 12. B. 14. 4. 12. 19. B. 4. 8. 19. 29. B. 2. 6. 17. 13. 16. 20. y gana.

45. B. 10. 14. 23. 19. B. 14. 23. 28. 19. B. 9. 13. 21. 18. B. 13. 17. 32. 28. B. 5. 10. 18. 13. B. 1. 5. 13. 9. B. 11. 15. 23. 23. B. 7. 11. 25. 21. B. 4. 7. 21. 18. B. 10. 13. 29. 25. B. 6. 10. 18. 14. B. 11. 18. 23. 20. B. 3. 6. 20. 4. B. 18. 21. 25. 18. B. 6. 11. 4. 14. B. 12. 15. 19. 12. B. 10. 19. 22. 15. B. 13. 29. 15. 11. B. 8. 15. 11. 6. B. 2. 11. 9. 2 B. 15. 19. 2. 22. B. 29. 15. 27. 23. B. 17. 21. 23. 20. B. 15. 8. 20. 16. B. 21. 25. 24. 20. B. 25. 29. 30. 27. B. 29. 25.

27. 22. B. 8. 29. 31. 28. B. 25. 11.
28. 24. B. 11. 14. y ya no puede N.
atravesar la perp. del 8.

46. (18. del 45.) B. 8. 15. 11. 7.
B. 15. 20. 24. 15. B. 29. 3. y si N.
muda à 23. ó. 28. B. 3. 12. y toma
la perp. del 8. que no pueden salvar,
y si al 22. ó 26. B. 3. 10. y toma la
calle mayor que tampoco pueden
atravesar.

47. N. 23. 19. B. 10. 14. 19. 10.
B. 5. 14. 24. 20. B. 12. 15. 20. 16.
B. 15. 20. 28. 23. B. 20. 24. 32. 28.
B. 1. 5. 23. 20. B. 6. 10. 28. 23. B.
8. 12. 21. 17. B. 3. 6. 22. 18. B. 14.
21. 25. 18. B. 11. 15. 20. 11. B. 7.
21. 16. 7. B. 4. 11. 23. 19. B. 9. 13.
26. 22. B. 13. 18. 22. 13. B. 5. 9.
12. 9. 25. B. 9. 18. 27. 22. B. 18.
27. 25. 18. B. 11. 14. 18. 11. B. 6.
22. 30. 23. B. 2. 6. y gana.

48 (14. del 47.) B. 9. 13. 29. 25.
B. 5. 9. 25. 18. B. 13. 29. y gana.

49. B. 10. 14. 22. 19. B. 5. 10. 27.
22. B. 11. 15. 21. 18. B. 14. 21. 25.
18. B. 10. 13. 31. 27. B. 1. 5. 26. 21.

B. 13. 17. 29. 25. B. 17. 26. 30. 21.
B. 6. 10. 21. 17. B. 7. 11. 25. 21. B.
4. 7. 23. 20. B. 12. 16. 19. 12. B.
16. 30. y gana.

50. B. 10. 14. 22. 19. B. 9. 13.
19. 10. B. 5. 14. 21. 18. B. 13. 22.
26. 10. B. 6. 13. 22. 19. B. 13. 18.
27. 22. B. 18. 27. 31. 22. B. 1. 5.
22. 18. B. 5. 10. 25. 21. B. 12. 16.
21. 17. B. 11. 14. 18. 11. B. 7. 23.
28. 19. B. 10. 14. 19. 10. B. 8. 12.
10. 5. B. 2. 9. 24. 20. B. 16. 23. 29.
26. B. 4. 7. 26. 22. B. 3. 6. 22. 19.
B. 9. 13. 17. 3. B. 12. 15. 3. 27. B.
15. 31. y gana.

51. N. 23. 19. B. 10. 14. 19. 10.
B. 5. 14. 24. 20. B. 12. 15. 20. 16.
B. 15. 20. 28. 23. B. 20. 24. 23. 20.
B. 1. 5. 32. 28. B. 6. 10. 28. 23. B.
8. 12. 21. 17. B. 12. 15. 17. 13. B. 9.
18. 22. 6. B. 3. 10. 26. 22. B. 24. 28.
31. 24. B. 10. 13. 25. 21. B. 5. 9. 21.
17. B. 13. 18. 22. 13. B. 9. 18. 17.
13. B. 15. 19. 13. 10. B. 19. 28. 10.
6. B. 28. 32. 6. 3. B. 4. 8. 3. 12. B.
8. 15. 16. 12. B. 15. 19. 29. 26. B.

19. 23. 12. 8. B. 23. 28. 8. 4. B. 18.
21. 26. 17. B. 14. 19. 4. 23. B. 28.
31. 23. 1. B. 31. 22. 20. 16. B. 22.
8. 17. 13. B. 2. 5. 1. 10. B. 32. 1. y
gana, cuidando de guardar con una
dama la calle mayor, y de que no
saquen á la otra de la perp. del 8.
con uu solo peón.

52. B. 10. 14. 22. 18. B. 5. 10,
27. 22. B. 1. 5. 31. 27. B. 12. 15.
23. 20. B. 7. 12. 20. 16. B. 3. 7. 21.
17. B. 14. 21. 25. 18. B. 15. 19. 22.
15. B. 12. 19. 27. 22. B. 10. 14. 22.
15. B. 14. 21. 29. 25. B. 11. 20. 25.
18. B. 7. 11. 24. 15. B. 11. 20. 28.
23. B. 20. 27. 30. 23. B. 5. 10. 23. 19.
B. 9. 13. 18. 9. B. 10. 13. 17. 3. B.
4. 7. 3. 12. B. 8. 29. y gana.

53. (13. del 52.) B. 11. 20. 28.
24. B. 20. 23. 26. 22. B. 5. 10. 22.
19. B. 6. 11. 19. 15. B. 11. 20. 24.
15. B. 4. 7. 16. 12. B. 7. 16. 15. 11.
B. 10. 14. 17. 13. B. 14. 21. 13. 10.
B. 21. 25. 10. 6. B. 25. 29. 6. 3. B.
29. 25. 3. 7. B. 2. 6. 11. 2. B. 25. 4.
2. 5. B. 23. 27. 30. 23. B. 16. 20. y
7. 12. gana.

54. (5. del 19.) B. 1. 5. 25. 21.
B. 10. 13. 27. 23. B. 12. 16. 21. 18.
B. 8. 12. 32. 28. B. 11. 15. 19. 14.
B. 6. 10. 23. 19. B. 16. 20. 31. 27.
B. 12. 16. 19. 12. B. 10. 19. 24. 15.
B. 7. 11. 15. 6. B. 3. 10. 22. 15. B.
13. 31. 28. 24. B. 10. 14. 15. 11. B.
31. 13. 26. 22. B. 13. 31. 12. 7. B.
5. 10. 7. 3. B. 14. 18. 3. 22. B. 31.
7. y gana.

55. N. 23. 19. B. 10. 14. 19. 10.
B. 5. 14. 28. 23. B. 1. 5. 21. 17. B.
5. 10. 32. 28. B. 12. 15. 23. 20. B.
7. 12. 20. 16. B. 3. 7. 25. 21. B. 15.
19. 22. 15. B. 12. 19. 27. 23. B. 9.
13. 24. 20. B. 13. 18. 26. 22. B. 19.
26. 29. 13. B. 14. 19. 23. 5. B. 2.
25. 17. 13. B. 25. 29. 28. 23. B. 11.
14. 13. 9. B. 6. 11. 9. 5. B. 8. 12. 5.
2. B. 4. 8. 2. 15. B. 12. 28. 31. 24.
B. 29. 19. y mueva N. los peones
como quiera pierde.

56. N. 23. 20. B. 11. 14. 20. 15.
B. 12. 19. 22. 15. B. 14. 29. 27. 22.
B. 7. 12. 21. 18. B. 10. 13. 24. 20.
B. 12. 16. 31. 27. B. 16. 23. 27. 20

B. 5. 10. 20. 16. B. 3. 7. 28. 24. B.
13. 17. 32. 28. B. 10. 13. 18. 14. B.
13. 18. 22. 13. B. 9. 18. 14. 10. B.
6. 13. 26. 21. B. 17. 26. 30. 14. B.
13. 18. 14. 10. B. 1. 5. 10. 1. B. 2.
6. 1. 23. B. 7. 12. 16. 7. B. 4. 27.
24. 20. B. 27. 30. 20. 15. B. 18. 22.
28. 24. B. 30. 20. y gana.

57. N. 23. 19. B. 10. 14. 19. 10.
B. 5. 14. 24. 20. B. 12. 15. 20. 16.
B. 1. 5. 28. 23. B. 15. 20. 32. 28.
B. 20. 24. 22. 18. B. 5. 10. 26. 22.
B. 8. 12. 22. 19. B. 10. 13. 19. 10.
B. 13. 22. 27. 18. B. 6. 22. 30. 27.
B. 12. 15. 27. 18. B. 15. 20. 21. 17.
B. 20. 27. 31. 22. B. 24. 31. 22. 19.
B. 31. 13. 17. 10. B. 9. 13. 25. 21.
B. 11. 14. 19. 15. B. 14. 19. 21. 17.
B. 19. 23. 10. 5. B. 2. 9. 17. 10.
B. 23. 28. 10. 5. B. 28. 32. y gana,
porque si N. va al 1. B. 7. 11. y mue-
re la dama, si va al 2. B. 3. 6. y
muere también, y si mueve á 11. 12.
25. ó 26. B. 32. 1. y N. no llega á
dama.

58. B. 10. 14. 23. 19. B. 14. 23.

28. 19. B. 5. 10. 32. 28. B. 1. 5. 28.
 23. B. 9. 13. 21. 17. B. 11. 14. 24.
 20. B. 5. 9. 26. 21. B. 13. 18. 22. 13.
 B. 9. 18. 20. 16. B. 12. 15. 19. 12.
 B. 8. 15. 17. 13. B. 10. 26. 29. 13.
 B. 7. 11. 31. 28. B. 15. 20. 28. 24.
 B. 4. 8. 24. 15. B. 11. 20. 27. 22. B.
 20. 27. 30. 23. B. 14. 19. y coma N.
 con la que quiera B. 6. 10. y 2. 27.
 y gana.

59. (6. del 16.) B. 11. 15. 25. 21.
 B. 5. 9. 21. 18. B. 7. 11. 23. 20. B.
 12. 16. 19. 12. B. 8. 15. 29. 25. B.
 16. 23. 27. 20. B. 10. 14. 31. 27. B.
 13. 21. 25. 18. B. 3. 7. 20. 16. B.
 11. 14. 18. 11. B. 7. 14. 16. 12. B.
 9. 18. 22. 13. B. 14. 18. 27. 22. B.
 18. 27. 30. 23. B. 15. 19. 23. 14. B.
 6. 10. 14. 5. B. 2. 18. 24. 20. B. 18.
 21. 26. 22. B. 21. 26. 22. 19. B. 26.
 30. 20. 16. B. 30. 23. 19. 15. B. 23.
 20. 15. 11. B. 20. 6. 12. 7. B. 4. 11.
 16. 12. B. 6. 3. 12. 8. B. 3. 7. 8. 4.
 B. 17. 21. 4. 8. B. 21. 25. 8. 19.
 B. 7. 12. 19. 8. B. 25. 29. 8. 4. B.
 29. 25. y gana.

60. (11. del 34.) B. 12. 15. 29. 26. B. 15. 19. 31. 28. B. 8. 12. 25. 21. B. 12. 16. 21. 17. B. 1. 5. 17. 13. B. 3. 6. 13. 9. B. 6. 10. 26. 21. B. 10. 13. 21. 17. B. 13. 22. 17. 13. B. 22. 27. 13. 10. B. 27. 31. 10. 1. B. 31. 13. 14. 10. B. 13. 3. 23. 14. B. 16. 20. 24. 15. B. 7. 11. 14. 7. B. 3. 32. 9. 5. B. 2. 9. y tiene que entregarse la dama.

61. (4. del 19.) B. 5. 10. 25. 21. B. 1. 5. 13. 9 B. 11. 15. 21. 18 B. 7. 11. 27. 23. B. 3. 7. 32. 28. B. 11. 14. 18. 11. B. 7. 14. 24. 20. B. 15. 24. 19. 15. B. 12. 19. 22. 15. B. 14. 19. 23. 14 B. 10. 19. 30. 27. B. 5. 10. 27. 23. B. 10. 14. 23. 20. B. 14. 18. 15. 11. B. 6. 15. 20. 11. B. 18. 21. 26. 22. B. 19. 26. 29. 22. B. 21. 26. 11. 6. B. 2. 11. 9. 5. B. 26. 29. 22. 18. B. 29. 19. 5. 2. B. 19. 32. 2. 20. B. 17. 21. 18. 13. B. 21. 26. 13. 9. B. 26. 30. 20. 6. B. 32. 19. 6. 17. B. 8. 12. 9. 5. B. 19. 1. 17. 13. f. B. 12. 15. y donde vaya la dama muere; porque si va al 9. 17. ó 18. se da

á comer la dama del 1., si va al 22. B. 4. 8., si al 3. B. 30. 27, y 4. 7., y si da el peón antes sea á 27. ó á 28. muere tambien la dama vaya donde quiera.

62. B. 10. 14. 23. 19. B. 14. 23. 28. 19. B. 5. 10. 32. 28. B. 1. 5. 28. 23. B. 9. 13. 21. 17. B. 11. 14. 24. 20. B. 5. 9. 20. 15. B. 13. 18. 22. 13. B. 9. 18. 26. 22. B. 12. 16. 22. 13. B. 7. 11. 25. 21. B. 11. 20. 29. 25. B. 4. 7. 21. 18. B. 14. 21. 25. 18. B. 20. 24. 27. 22. B. 7. 11. 13. 9. B. 8. 12. 30. 26. B. 11. 14. 18. 11. B. 6. 15. 26. 21. B. 15. 20. 21. 18. B. 20. 27. 18. 14. B. 10. 13. 17. 10. B. 27. 30. 22. 18. B. 30. 23. 19. 15. B. 12. 19. 10. 5. B. 3. 6. 18. 13. B. 6. 10. 13. 6. 2. 18. 5. 2. B. 19. 22. 2. 15. B. 23. 19. 31. 27. B. 22. 31. 15. 13. B. 31. 28. ~~13~~. 27. B. 28. 1. 27. 30. B. 24. 28. 30. 27. B. 28. 31. 27. 23. f. B. 16. 20. 13. 6. B. 20. 23. 6. 20. B. 23. 28. 20. 11. B. 28. 32. y gana con la jugado 30.

63. (25. del 62,) B. 3. 6. 5. 1. B.

6. 10. 14. 5. B. 23. 20. 18. 14. (ó 13.)
B. 20. 6. y tiene que entregar los
dos peones. y queda la dama perra,
como dicen, y dos gorrinos.

64. (5. del 11.) B. 10. 13. 25. 21.
B. 11. 15. 21. 18. B. 7. 11. 27. 23.
B. 1. 5. 23. 20. B. 12. 16. 19. 12.
B. 8. 15. 31. 28. B. 16. 23. 28. 12.
B. 4. 8. 32. 28. B. 8. 15. 28. 23. B.
5. 10. 23. 19. B. 15. 20. 24.
15. B. 11. 20. 18. 14. B. 20. 24.
14. 5. B. 24. 28. 5. 1. B. 28. 31.
29. 25. B. 31. 18. 26. 21. B. 17. 26.
30. 14. B. 6. 10. 14. 5. B. 13. 18.
y si N. va al 14. B. 3. 6. y si al 15.
B. 3. 7. y queda N. como en el jue-
go anterior.

65. (8. del 34.) B. 11. 18. 21. 14.
B. 2. 6. 25. 21. B. 6. 10. 14. 5. B. 1.
10. 21. 18. B. 10. 13. 18. 14. B. 7.
11. 14. 7. B. 4. 11. 24. 20. B. 15.
24. 23. 20. B. 12. 15. 19. 12. B. 8.
15. 20. 16. B. 3. 7. 27. 23. B. 13. 18.
22. 13. B. 9. 18. 29. 26. B. 15. 20.
23. 19. B. 18. 22. 19. 15. B. 22.
29. 15. 6. B. 7. 12. 16. 7. B. 24. 28.

31. 15. B. 29. 10. y deja á N. sin peones.

66. B. 10. 14 22. 18. B. 5. 10. 23. 20. B. 12. 15. 28. 23. B. 7. 12. 20. 16. B. 3. 7. 23. 20. B. 15. 19. 27. 22. B. 12. 15. 31. 27. B. 8. 12. 21. 17. B. 14 21. 25. 18. B. 10. 14. 23. 25. B. 14. 21. 25. 18. B. 19. 23. 18. 14. B. 11. 18. 20. 11. B. 7. 14. 27. 20. B. 18. 27. 16. 7. B. 4. 11. 30. 23. B. 14. 18. 20. 16. B. 18. 21. 26. 22. B. 21. 26. 16. 12. B. 26. 30. 24. 20. B. 11. 15. 20. 11. B. 30. 27. 32. 28. B. 6. 11. y gana.

67. (12. del 13.) B. 10. 14. 29. 25. B. 14. 21. 25. 18. B. 6. 10. 20. 16. B. 3. 7. 30. 27. B. 10. 14. 18. 13. B. 9. 18. 22. 13. B. 14. 18. 13. 10. B. 11. 14. 26. 22. B. 18. 21. 22. 18. B. 14. 19. 18. 14. B. 21. 26. 16. 12. B. 7. 16. 14. 11. B. 26. 29. 11. 7. B. 19. 22. 27. 18. B. 15. 20. 24. 15. B. 29. 31. y gana.

68. B. 10. 14. 23. 19. B. 14. 23. 28. 19. B. 5. 10. 32. 28. B. 12. 16. 28. 23. B. 8. 12. 21. 18. B. 11. 15.

25. 21. B. 7. 11. 21. 17. B. 1. 5. 26.
 21. B. 4. 8. 29. 25. B. 15. 20. 24.
 15. B. 11. 20. 18. 13. B. 9. 18. 22.
 13. B. 12. 15. 19. 12. B. 8. 15. 13.
 9. B. 10. 14. 21. 18. B. 14. 21. 25.
 18. B. 5. 10. 18. 13. B. 3. 7. 30. 26.
 B. 7. 11. 26. 22. B. 20. 24. 23. 19.
 B. 15. 20. 19. 15. B. 20. 23. 27. 20.
 B. 16. 23. 15. 12. B. 11. 15. 12. 7.
 B. 24. 28. 31. 24. B. 2. 5. 9. 2. B. 23.
 23. 2. 20. B. 28. 31. 13. 6. B. 31.
 27. y dé N. el peón que quiera. el
 otro parece sin remedio.

69. B. 10. 14. 23. 19. B. 14. 23.
 28. 19. B. 5. 10. 32. 28. B. 12. 16.
 28. 23. B. 1. 5. 19. 15. B. 11. 20. 24.
 15. B. 7. 11. 23. 20. B. 16. 23. 27.
 20. B. 9. 13. 21. 18. B. 5. 9. 25. 21.
 B. 13. 17. 22. 19. B. 3. 7. 20. 16. B.
 11. 20. 18. 14. B. 2. 5. 21. 18. B.
 20. 23. 26. 22. B. 8. 12. 31. 27. B.
 17. 21. 27. 20. B. 6. 11. 29. 26. B.
 21. 25. 19. 15. B. 10. 19. 15. 6. B.
 25. 29. 28. 8. B. 29. 3. 30. 26. B.
 7. 12. 16. 7. B. 3. 21. y gana.

70. (6. del 42.) B. 1. 5. 21. 17.

B. 5. 10. 25. 21. B. 8. 12. 23. 20.
 B. 12. 15. 27. 23. B. 9. 13. 30. 27.
 B. 15. 19. 22. 15. B. 13. 18. 29. 25.
 B. 4. 8. 15. 12. B. 8. 15. 26. 22. B.
 10. 13. 17. 10. B. 6. 13. 21. 17. B.
 2. 6. 17. 10. B. 6. 13. 25. 21. B. 18. 25.
 22. 19. B. 15. 22. 27. 9. B. 25. 29.
 9. 5. B. 29. 8. 20. 15. B. 11. 27. 31.
 22. B. 24. 31. 5. 1. B. 31. 9. 1. 32.
 B. 8. 4. 32. 1. f. (si no da el peón) B.
 3. 6. 1. 32. f. (si no da el peón) B. 7.
 11. N. puede ir á 12. 1. 19. 23. y
 28.

(1) N. 16. 12. B. 9. 5. 32. 1. B.
 6. 10. 1. 7. B. 4. 11. y N. se entrega
 ó queda gorrino.

(2) N. 32. 1. B. 6. 10. 1. 7. B.
 4. 14. 16. 12. B. 14. 18. y es como
 antes.

(3) N. 32. 19. (ó 23. 28.) B. 9.
 5. N. va al 1. B. 6. 10. y estamoe en
 el caso onterior.

Si N. rinde el peón al 1.º ó 2.º
 trueque se gana el juego con la
 misma jugada que lo hemos hecho,
 y que es la explicada en el núm. 36,

de la 1.^a parte, valiéndose de los peones como si fueran damas, si N. no sale de la calle mayor; pero si la deja se toma con la dama del 9. y haciendo damas, los peones se gana con cuatro damas.

71. (9. del 42.) B. 12. 15. 30. 27. B. 3. 6. 27. 23. B. 14. 19. 23. 14. B. 10. 19. 21. 17. B. 5. 10. 25. 21. B. 10. 14. 17. 13. B. 4. 8. 29. 25. B. 8. 12. 13. 10. B. 6. 13. 21. 17. B. 14. 30. 17. 10. B. 19. 26. 10. 5. B. 30. 27. 31. 22. B. 24. 31. 5. 1. B. 31. 13. 1. 14. B. 11. 18. 20. 4. B. 26. 30. N. puede comer á 7. y 21.

(1) N. 16. 7. B. 13. 3. N. puede ir á 8. y 21. (A) N. 4. 8. B. 3. 12. 8. 13. B. 9. 18. y gana. (B) N. 25. 21. B. 30. 17. 4. 8. B. 3. 12. y gana.

(2) N. 4. 21. B. 30. 17. 16. 7. B. 13. 18. N. puede ir á 3. 4. y 21. (A) N. 7. 3. B. 18. 21. 25. 18. B. 2. 6. 3. 10. B. 17. 3. 18. 14. B. 3. 6. y gana. (B) N. 7. 4. B. 17. 30. 4. 21. B. 30. 17. y gana. (C) N. 25. 21. B.

18. 25. N. puede ir á 3. y 4. (a) N. 7. 3. B. 2. 6. y gana (b) N. 7. 4. B. 17. 26. 4. 8. B. 26. 29. 8. 4. B. 29. 8. y tiene que entregarse.

72. (8. del 16.) B. 5. 10. 21. 18. B. 6. 11. 29. 25. B. 12. 16. 19. 12. B. 8. 15. 23. 19. B. 4. 8. 19. 12. B. 8. 15. 18. 14. B. 10. 19. 24. 20. B. 15. 24. 22. 6. B. 3. 10. 26. 22. B. 7. 11. 22. 18. B. 13. 22. 27. 18. B. 24. 28. 31. 24. B. 10. 13. N. puede ir á 14. 20. y 21.

(1) N. 18. 14. B. 11. 18. N. puede ir á 20. y 21. (A) N. 24. 20. B. 16. 23. 25. 21. f. B. 18. 25. 30. 26. B. 25. 29. y gana. (B) N. 25. 21. B. 18. 25. 30. 26. (ó 27.) B. 25. 29. y gana.

(2) N. 24. 20. B. 13. 22. N. puede ir á 15. y 21. (A) N. 20. 15. B. 11. 20. 25. 21. B. 17. 26. 30. 21. B. 22. 27. y 27. 31. ó B. 22. 26. y 26. 30. y gana. (B) N. 25. 21. B. 17. 26. 30. 21. B. 16. 23. 21. 17. (ó 18.) B. 23. 28. 18. 13. B. 28. 32. y gana.

(3) N. 25. 21. B. 13. 22. 21. 18.

B. 22. 26. 30. 21. B. 17. 26. 18. 13.
B. 26. 30. 13. 10. B. 30. 17. y gana.
73. (8. del 16.) B. 5. 10. 21. 18.
B. 6. 11. 18. 14. B. 11. 18. 29. 25.
B. 18. 21. 25. 18. B. 7. 11. 23. 20. B.
12. 16. 19. 12. B. 16. 23. 27. 20. B. 8.
15. 18. 14. B. 11. 27. 30. 23. B. 3. 7.
20. 11. B. 7. 14. 23. 19. B. 14. 23.
N. puede ir á 20. 21. y 22.

(1) N. 24. 20. B. 17. 21. 26. 17.
B. 13. 18. 20. 15. (ó 16.) B. 4. 7. y
tienen que entregarse los peones.

(2) N. 26. 21. B. 17. 26. 24. 20.
B. 26. 29. y gana.

(3) N. 26. 22. B. 17. 21. N. pue-
de ir á 19. y 20. (A) N. 22. 19. B. 21.
26. N. puede ir á 15. y 20. (a) N.
19. 15. B. 26. 29. 15. 11. f. B. 23.
27. y gana. (b) N. 24. 20. B. 26. 29.
20. 15. f. B. 4. 7. y gana. (B) N. 24.
20. B. 21. 26. N. puede ir á 15. 16.
y 19. (a) N. 20. 15. B. 4. 7. 22. 19.
f. B. 26. 29. y gana. (b) N. 20. 16. B.
4. 7. 22. 19. B. 26. 29. y gana. (c) N.
22. 19. B. 26. 29. 20. 15. f. B. 4. 7.
y gana.

74. (6, del 42.) B. 1. 5. 22. 18. B. 5..10. 23. 20. B. 8. 12. 26. 22. B. 12. 15. 28. 23. B. 2. 5. 22. 19. B. 15. 22. 20. 15. B. 11. 20. 18. 2. B. 24. 28. 31. 15. B. 22. 31. 15. 11. B. 7. 14. 2. 24. B. 14. 18. 21. 14. B. 10. 28. 30. 27. B. 31. 18. 24. 13. B. 9. 18. 29. 26. B. 5. 10. N. puede ir á 21. y 22. porque el peón de 16. está sujeto solo con el del 4.

(1) N. 25. 21. B. 18. 25. N. puede ir á 21. y 22 Si va al 21. B. 25. 29 y vaya al 17. ó al 18. queda sujeto con el peón del 10; y si va al 22. B. 10. 14. y queda igualmente preso.

(2) N. 26. 21. B. 18. 22. N. puede ir á 17. y 18. (A) N. 21. 17. B. 22. 27. 25. 21. f. B. 27. 31. y ya no pueden atravesar la perp. del 9. (B) N. 21. 18. B. 22. 27. 25. 21. f. B. 27. 31. y sucede como antes.

(3) N. 26. 22. B. 18. 27. 25. 21. B. 27. 31. y gana.

75. B. 10. 14. 23. 20. B. 12. 15. 28. 23. B. 5. 10. 32. 28. B. 1. 5. 20. 16. B. 14. 18. 22. 13. B. 9. 18.

21. 14. B. 11. 18. 23. 20. B. 6. 11.
 28. 23. B. 10. 14. 26. 22. B. 5. 9.
 22. 13. B. 9. 18. 27. 22. B. 18. 27.
 31. 22. B. 14. 19. 23. 14. B. 11. 27.
 30. 23. B. 2. 5. 20. 11. B. 7. 14.
 24. 20. B. 14. 19. 23. 14. B. 8. 12.
 16. 7. B. 4. 18. 20. 15. B. 3. 7. 29.
 26. B. 5. 10. N. puede mover á 11.
 12. 21. y 22.

(1) N. 15. 11. B. 7. 14. N. puede
 ir á 21. y 22. (A) N. 25. 21. B. 18.
 25. y 25. 29. y gana. (B) N. 26. 21.
 B. 18. 22. 21. 17. f. B. 22. 27. 25. 21.
 f. B. 27. 31. y gana. (C) N. 26. 22.
 B. 18. 27. 25. 21. B. 27. 31. y gana.

(2) N. 15. 12. B. 7. 16. N. puede
 ir á 21. y 22. (A) N. 25. 21. B. 18.
 25. N. puede ir á 21. y 22. (a) N.
 26. 21. B. 25. 29. y vaya N. á 17.
 ó á 18. es perdido. (b) N. 26. 22. B.
 10. 14. y tiene que entregarse. (B)
 N. 26. 21. B. 18. 22. N. puede ir á
 17. y 18. Vaya al que quiera B. 22.
 27. 25. 21. B. 27. 31. y gana. (C) N.
 26. 22. B. 18. 27. 25. 21. B. 27. 31.
 y gana.

Esta conclusión es igual á la del juego anterior.

(3) N. 25. 21. B. 18. 25. N. puede ir á 21. y 22. (A) N. 26. 21. B. 25. 29. y gana. (B) N. 26. 22. B. 25. 29. 22. 19. f. B. 7. 11. y perecen ambos peones.

(4) N. 26. 21. B. 18. 22. N. puede ir á 17. y 18. (A) N. 21. 17. B. 22. 27. 25. 21. f. B. 27. 31. y gana.

(B) N. 21. 18. B. 22. 27. 25. 21. f. B. 27. 31. 15. 11. B. 31. 9. 11. 4. B. 10. 14. y gana.

(5) N. 26. 22. B. 18. 27. 25. 21. f. B. 27. 31. y gana.

76. (7. del 42.) B. 6. 10. 28. 23. B. 8. 12. 21. 17. B. 3. 6. 22. 18. B. 14. 21. 25. 18. B. 11. 15. 20. 11. B. 7. 21. 16. 7. B. 4. 11. 23. 19. B. 9. 13. 26. 22. B. 13. 18. 22. 13. B. 5. 9. 19. 14. B. 11. 18. 29. 25. B. 2. 5. 27. 23. B. 21. 26. 30. 14. B. 10. 28. N. puede ir á 10. 21. y 27.

(1) N. 13. 10. B. 5. 14. N. puede ir á 13. 21. y 27 (A) N. 17. 13. B. 9. 18. 31. 27. B. 28. 31. 27. 23.

B. 31. 22. y gana. (B) N. 25. 21. B. 28. 32. 31. 27. f. B. 32. 19. y gana. (C) N. 31. 27. B. 28. 32. 27. 22. (ó 25. 21.) B. 14. 18. y gana.

(2) N. 25. 21. B. 9. 25. N. puede ir á 13. y 27. (A) N. 17. 13. B. 5. 9. 31. 27. B. 9. 18. 27. 23. B. 25. 29. y gana. (B) N. 31. 27. B. 5. 9. Si N. va al 22. B. 28. 32. y si al 23. B. 25. 29. y gana.

(3) N. 31. 27. B. 9. 18. N. puede ir á 13. 22. y 23. (A) N. 17. 13. B. 5. 9. N. puede ir á 22. y 23. (a) N. 27. 22. B. 18. 27. 13. 10. B. 6. 13. 25. 21. B. 28. 32. y gana. (b) N. 27. 23. B. 28. 32. 23. 20. B. 32. 19. y gana. (C) N. 27. 23. B. 5. 10. N. puede ir á 19. y 20. (a) N. 23. 19. B. 28. 32. 19. 15. B. 32. 14. y gana. (b) N. 23. 20. B. 28. 32. y 32. 19. y gana.

77. (8. del 14.) B. 8. 12. 21. 17. B. 9. 13. 22. 19. B. 3. 6. 27. 22. B. 13. 18. 22. 13. 18. 22. 13. B. 14. 18. 26. 21. B. 18. 22. 30. 27. B. 24. 28. 27. 18. B. 28. 32. 20. 15. B. 11. 27.

31. 22. B. 32. 14. 18. 11. B. 7. 14.
16. 7. B. 4. 11. 21. 18. B. 14. 21. 25.
18. B. 11. 15. 29. 25. B. 5. 9. 25.
21. B. 2. 5. N. puedè ir á 19. y 14.

(1) N. 22. 19. B. 15. 22. 18. 14. B.
9. 25. y mude N. como quiera pier-
de.

(2) N. 18. 14. B. 9. 27. N. pue-
de ir á 11. 13. y 18. (A) N. 14. 11.
B. 15. 19. 11. 2. B. 27. 31. 2. 9 B.
19. 22. 9. 27. B. 31. 25. y gana.
(B) N. 17. 13. B. 10. 26. 14. 11. B.
27. 31. 11. 2. B. 15. 19. 2. 9. B. 19.
22. y gana. (C) N. 21. 18. B. 10. 19.
N. puede ir á 13. y 14. (a) N. 17. 13.
B. 5. 9. 18. 14. 11. B. 27. 31. 11.
B. 9. 18. 14. 2. B. 31. 24. y gana. (b)
N. 18. 13. B. 27. 31. 13. 9. B. 6. 10.
9. 2. B. 31. 24. y gana (c) N. 18. 14.
B. 27. 31. N. puede ir á 13. y 11.
(†) N. 17. 13. B. 31. 9. 14. 11. B.
9. 31. 11. 2. B. 19. 22. y gana. (††)
N. 14. 11. B. 15. 20. 11. 2. B. 20. 24.
2. 9. B. 19. 22. y gana.

78. (10. del 69.) B. 13. 17. 30.
27. B. 3. 7. 27. 23. B. 7. 12. 31.

28. B. 12. 19. 23. 7. B. 4. 11. 28. 24.
B. 10. 13. 20. 15. B. 11. 20. 24. 15.
B. 6. 11. 15. 6. B. 2. 11. 18. 14. B.
11. 27. N. puede ir á 18. 22. y 25.

(1) N. 21. 18. B. 13. 22. 26. 19.
B. 27. 31. N. puede ir á 14. 15. 25.
y 26. (A) N. 19. 14. B. 17. 21. N.
puede ir á 25. y 26. (a) N. 29. 25. B.
31. 28. 25. 18. B. 28. 10. y gana.
(b) N. 22. 26. B. 21. 30. N. puede
ir á 10. y 11. (†) N. 14. 10. B. 31. 24.
10. 5. B. 30. 23. y si N. va al 1. B.
23. 32. y si al 2. B. 8. 12. y tiene
que entregarse. (††) N. 14. 11. B. 31.
24. 11. 7. B. 24. 11. y si va al 3. B.
9. 13. y 11. 21. y si al 4. B. 11. 25. y
gana. (B) N. 19. 15. B. 31. 24. y
gana. (C) N. 29. 25. B. 17. 21. 25.
18. B. 31. 13. y 13. 6 y gana. (D) N.
29. 26. B. 17. 21. 26. 17. B. 31. 28. y
28. 24. (ó 14.) y gana.

(2) N. 26. 22. B. 17. 26. N. pue-
de ir á 19. y 25. (A) N. 22. 19. B.
27. 31. 29. 22. B. 31. 18. y gana.
(B) N. 29. 25. B. 13. 18. y gana.

(3) N. 29. 25. B. 27. 31. 26. 22.

f. B. 17. 26. N. puede ir á 18. y 19.
 (A) N. 22. 18. B. 13. 22. 25. 21. B.
 26. 29. 21. 18. B. 29. 25. y gana.
 (B) N. 22. 19. B. 31. 18. y gana.

79 (13. del 69.) B. 20. 23. 26.
 21. B. 17. 26. 30. 21. B. 10. 13. 14.
 10. B. 13. 22. 10. 1. B. 6. 10. 1. 14.
 B. 7. 12. 16. 7. B. 4. 25. N. puede ir
 á 14. 15. y 27.

(1) N. 19. 14. B. 22. 26. 29. 22.
 B. 25. 29. N. puede ir á 18. 19. y
 27. (A) N. 22. 18. B. 23. 27. y gana.
 (B) N. 22. 19. B. 29. 15. N. puede ir
 á 10. y 27. (a) N. 14. 10. B. 15. 26.
 N. puede ir á 5. 6. 27. y 28. (†) N.
 10. 5. (ó 6.) B. 23. 27. y gana. (††)
 N. 31. 27. (ó 28.) B. 23. 30. (ó 32.) y
 haciendo dama el peón del 9. se ga-
 na con la jugada 36. (b) N. 31. 27.
 B. 23. 30. 14. 10. B. 30. 23. y gana.
 (C) N. 31. 27. B. 29. 10. 27. 20. B.
 10. 6. y 6. 3. y gana.

(2) N. 19. 15. B. 22. 26. 29. 22.
 B. 25. 29. N. puede ir á 12. 18. 19.
 y 27. (A) N. 15. 12. B. 8. 15. N. pue-
 de ir á 18. y 27. (a) N. 22. 18. B. 29.

25. y gana. (b) N. 31. 27. B. 23. 30. 22. 18. B. 29. 25. (ó 19.) y gana (B) N. 22. 18. B. 29. 12. 18. 14. B. 12. 3. y gana. (C. N. 22. 19. B. 29. 25. y gana. (D) N. 31. 27. B. 29. 12. 27. 20. B. 12. 3. y 3. 6. ó B. 12. 16. y 16. 20. y gana.

(3) N. 31. 27. B. 23. 30. N. puede ir á 14. y 15. (A) N. 19. 14. B. 30. 17. y 17. 3. y gana. (B) N. 19. 15. B. 30. 20. (ó 21.) y gana.

80. (6. del 19.) B. 11. 15. 25. 21. B. 6. 11. 27. 23. B. 11. 14. 22. 18. B. 15. 22. 18. 11. B. 7. 14. 26. 19. B. 17. 26. 29. 22. B. 12. 15. 19. 12. B. 8. 8. 15. 23. 20. B. 3. 6. 20. 11. B. 6. 15. 28. 23. B. 14. 19. 23. 14. B. 10. 26. 30. 21. B. 5. 10. 21. 18. B. 4. 7. 31. 27. B. 7. 11. 27. 22. B. 10. 13. 22. 19. B. 15. 22. N. puede ir á 14. y 20.

(1) N. 18. 14. B. 11. 18. 24. 20. B. 22. 26. N. puede ir 15. y 16. (A) N. 20. 15. B. 26. 30. N. puede ir á 11. y 12. (a) N. 15. 11. B. 30. 16. N. puede ir á 5. y 6 (†) N. 9. 5. B. 2.

9. 11. 6. B. 16. 20. 6. 2. B. 20. 24. y gana con la jugada 36. (††) N. 11. 6. B. 2. 11. 9. 5. B. 16. 23. 5. 2. B. 11. 14. y gana, con la misma jugada 36. (b) N. 15. 12. B. 30. 26. N. puede ir 1 7. y 8. (†) N. 12. 7. B. 26. 21. y si entra en el 3. B. 21. 30. y 18. 21. y gana, y si va al 4. B. 21. 25. y gana también. (††) N. 12. 8. 26. 21. 25. y gana (E) N. 20. 16. B. 26. 29. y gana.

(2) N. 24. 20. B. 22. 26. N. puede ir á 14. 15. y 16. (A) N. 18. 14. B. 11. 18. N. puede ir á 15. y 16. (a) N. 20. 15. B. 26. 30. N. puede ir á 11. y 12. (†) N. 15. 11. B. 30. 23. N. puede ir á 5. y 7. (P) N. 9. 5. B. 23. 1. 11. 7. B. 1. 23. y si N. va al 3. B. 23. 30. y gana, y si va al 4. B. 18. 22. y gana con la forzosa ó la jugada 36. (PP) N. 11. 7. B. 18. 21. 7. 4. B. 23. 30. y gana con la jugada 30. (††) N. 15. 12. B. 30. 26. y 26. 21. y gana (b) N. 20. 16. B. 26. 29. y gana. (B) N. 20. 15. B. 11. 20. N. puede ir á 5. y 14. (a) N. 9. 5. B.

29. 18. 14. B. 26. 30. N. puede ir á 10. y 11. (†) N. 14. 10. B. 30. 21. N. puede ir á 5. y 6. (P) N. 10. 5. 21. 14. 5. 2. B. 14. 28. y 13. 18. y gana (PP) N. 10. 6. B. 21. 7. y si N. va al 3. B. 13. 18. y si va al 2. B. 7. 14. y 14. 28. y 13. 18. y gana. (††) N. 14. 11. B. 30. 21. 11. 6. B. 21. 7. y es como anteriormente. (b) N. 18. 14. B. 26. 30. N. puede ir á 10. y 11. (†) N. 14. 10. B. 30. 21. N. puede ir á 5. y 6. (P) N. 9. 5. B. 2. 9. N. puede ir á 5. y 6. (P) N. 10. 5. B. 21. 14. 5. 2. B. 14. 28. y 13. 18. y gana. (PP) N. 10. 6. B. 21. 7. y ya se sabe como se gana. (PP) N. 10. 5. 21. 14. 5. 1. B. 14. 32. 9. 5. 2. 9. y tiene N. que entregar la dama. (PPP) N. 10. 6. B. 2. 11. 9. 5. B. 21. 14. 5. 2. B. 11. 15. y gana con la jugada 36. ó la forzosa (††) N. 14. 11. B. 30. 21. y va N. á 5. ó á 6. pierde. (B) N. 20. 16. B. 13. 22. N. puede ir á 5. y 12. (a) N. 9. 5. B. 2. 9. 16. 12. B. 26. 29. N. puede ir á 7. y 8. (†) N. 12. 7. B. 22. 27.

Si N. va á 4. B. 29. 25. y 25. 18. y gana, y si va al 3. B. 27. 31. y gana con la jugada 36. (††) N. 12. 8. B. 11. 15. 8. 4. B. 29. 25. 4. 8. B. 25. 29. y gana, y si va al 3. B. 27. 31. y gana con la jugada 36. (††) N. 12. 8. B. 11. 25. 8. 4. B. 22. 25. 4. 8. B. 25. 29. y gana: (b) N. 16. 12. B. 2. 5. 9. 2. B. 26. 29. y gana.

81. B. 10. 14. 22. 18. B. 5. 10. 23. 20. B. 12. 15. 27. 22. B. 7. 12. 20. 16. B. 3. 7. 28. 23. B. 15. 19. 22. 15. B. 12. 28. 32. 23. B. 1. 5. 21. 17. B. 14. 21. 25. 18. B. 10. 14. 26. 21. B. 6. 10. 23. 20. B. 8. 12. 30. 27. B. 12. 15. 27. 22. B. 14. 19. 31. 27. B. 19. 26. 29. 22. B. 10. 14. 27. 23. B. 5. 10. 16. 12. B. 7. 16. 23. 19. B. 14. 23. N. puede ir á 13. 14. y 19.

(1) N. 17. 13. B. 10. 26. 22. 19. f. B. 15. 22. N. puede ir á 13. 14. y 15. (A) N. 18. 13. B. 9. 18. 20. 15. B. 11. 20. 24. 15. B. 2. 6. y gana. (B) N. 18. 14. B. 11. 18. 20. 15. B. 23. 28. 15. 11. B. 9. 13. y gana. (C)

N. 20. 15. B. 11. 20. 24. 15. B. 26.
 29. N. puede ir á 11. 12. 13. y 14.
 (a) N. 15. 11. B. 9. 13. 18. 9. B. 4
 7. 11. 4. B. 29. 25. y gana. (b) N.
 15. 12. B. 9. 13. y gana (c) N. 18.
 13. B. 9. 18. y gana. (d) N. 18. 14.
 B. 29. 25. N. puede ir á 10. 11 y 12.
 Si va al 10. B. 2. 6. y 9. 13. y 22.
 26. y gana, si muda 14. 11. B. 25.
 7. y gana, si va del 15 al 11. B. 4.
 7. y 25. 11. y gana, y si va al 12. B.
 25. 7. y 2. 6. y gana.

(2) N. 18. 13. B. 9. 27. 21. 18.
 B. 27. 31. 17. 13. f. B. 18. 14. B. 11.
 10. 17. 18. 20. 11. B. 23. 28. y gana.

(3) N. 18. 14. B. 10. 26. 21. 18.
 f. B. 26. 30. N. puede ir á 13. y 14.
 (A) N. 17. 13. B. 30. 17. y gana.
 (B) N. 18. 13. B. 9. 18. 17. 13. B.
 30. 17. y gana. (C) N. 18. 14. B. 11.
 18. 20. 11. B. 23. 28. 17. 13. B. 30.
 17. y gana.

(4) N. 22. 19. B. 15. 22. N. pue-
 de ir á 13. 14. y 15. (A) N. 17. 13.
 B. 10. 26. N. puede ir á 13. 14. y 15.
 (a) N. 18. 13. B. 9. 18. 20. 15. B. 11.

20. B. 24. 15. B. 2. 6. y gana. (b) N. 18. 14. B. 11. 18. 20. 15. B. 23. 28. y gana. (c) N. 20. 15. B. 11. 20. 24. 15. B. 23. 28. y si N. va á 11. ó 12. B. 28. 32. y gana, y si va al 14. B. 28. 23. 14. 11. B. 32. 19. y gana. (B) N. 18. 13. B. 9. 25. 20. 15. B. 11. 20. 24. 15. B. 2. 6. y gana. (C) N. 18. 14. B. 11. 25. 20. 15. B. 23. 28. y gana. (D) N. 20. 15. B. 11. 20. 24. 15. B. 23. 28. N. puede ir á 11. 12. 13. y 14. (a) N. 15. 11. B. 28. 32. N. puede ir á 6. 7. 13. y 14. Si va al 6. ó 7. B. va al 11. y gana, si va del 17. al 13. B. 10. 26. y gana, si del 18. al 13. sucede lo mismo. y si muda 18. 14. B. 10. 19. 21. 18. f. B. 22. 27. y vaya ahora al 13. ó al 14. B. 19. 22. y gana. (b) N. 15. 12. B. 28. 32. N. puede ir á 7. y 14. Si va á 7. B. 4. 11. y gana; y á 14. B. 10. 19. 21. 18. f. B. 22. 27. y mude ahora como quiera B. 19. 22. y gana. (c) N. 17. 13. B. 10. 26. N. puede ir á 11. 12. 13. y 14. Si va á 11. ó 12. B. 28. 32. y gana. si al 13. B. 9. 18. y ga-

na, también, y si va al 14. B. 28. 32. 14. 11. B. 32. 19. y gana. (d) N. 18. 13. B. 9. 25. y gana (e) N. 18. 14. B. 10. 19. N. puede ir á 11. 12. y 18. (+) N. 15. 11. B. 28. 32. 21. 18. B. 22. 27. N. puede ir á 6. 7. 13. y 14. Si va á 6. ó 7. B; va al 11. y N. al 13. y B. 19. 22. y gana; si va al 13. B. irá al 22. y gana; y si al 14. B. 19. 22. y gana también. (++) N. 15. 12. B. 28. 32. N. puede ir á 7. y 18. Si va al B. 4. 11. 21. 18. B. 22. 27. y gana, y si va al 18. B. 4. 7. y 3. 6. y gana. (+++) N. 21. 18. B. 28. 32. N. puede ir á 11. 12. 13. y 14. Vaya al que quiera B. 22. 27. y 19. 22 y gana.

82 (8. del 19.) B. 12. 16. 21. 18. B. 16. 20. 24. 15. B. 11. 27. 30. 23. B. 7. 11. 19. 14. B. 10. 19. 23. 7. B. 4. 11. 28. 23. B. 6. 10. 23. 19. B. 11. 15. 19. 12. B. 8. 15. 31. 28. B. 15. 20. 28. 24. B. 17. 21. 24. 15. B. 21. 30. 9. 5. B. 2. 9. N. puede ir á 11. 12. 14. 19 y 25.

(1) N. 15. 11. B. 30. 21. N. pue-

de ir á 14. 19. 25. y 26. (A) N. 18. 14. B. 10. 26. 29. 22. B. 21. 4. 22. 19. B. 4. 11. y gana. (B) N. 22. 19. B. 21. 4. y gana. (C) N. 29. 25. B. 21. 7. y gana. (D) N. 29. 26. B. 21. 4. y gana.

(2) N. 15. 12. B. 30. 21. N. (puede ir á 8. 14. 19. 25. y 26. (A) N. 12. 8. B. 21. 4. N. puede ir á 19. 25. y 26. (a) N. 22. 19. B. 9. 18. y 3. 7. y gana. (b) N. 29. 25. B. 13. 18. 22. 6. B. 3. 10. 25. 21. B. 4. 25. 8. 4. B. 10. 14. y gana. (c) N. 29. 26. B. 10. 14. 22. 19. B. 14. 23. 26. 21. B. 4. 25. 8. 4. B. 13. 18. y gana. (B) N. 18. 14. B. 10. 26. 29. 22. B. 13. 18. 22. 13. B. 9. 18. 12. 8. B. 18. 22. 8. 4. B. 21. 25. 4. 8. B. 25. 29. y gana. (C) N. 22. 19. B. 21. 16. y 16. 7. y 13. 18. y gana. (D) N. 29. 25. B. 21. 16. N. puede ir á 19. y 21. (a) N. 22. 19. B. 16. 12. 19. 14. B. 10. 19. 25. 21. B. 3. 6. y se entrega ó queda gorrino. (b) N. 25. 21. B. 16. 12. y mude N. como quiera pierde. (E) N. 29. 26. B. 21. 16. N. puede ir á 17. y 21.

(a) N. 22. 19. B. 13. 18. y 16. 7. y gana. (b) N. 20. 21. B. 16. 12. y gana.

(3) N. 18. 14. B. 10. 26. 29. 22. B. 13. 18. 22. 13. B. 9. 18. 15. 12. B. 30. 21. 12. 8. B. 21. 25. 8. 4. B. 3. 6. (ó 7.) y gana.

(4) N. 22. 19. B. 13. 22. N. puede ir á 11. 12. 14. y 25. (A) N. 15. 11. B. 30. 20. y gana. (B) N. 15. 12. B. 22. 26. 29. 22. B. 3. 7. 12. 3. B. 30. 17. 3. 13. B. 17. 23. y gana. (C) N. 19. 14. B. 10. 19. N. puede ir á 12. y 25.

(a) N. 15. 12. B. 30. 21. N. puede ir á 8. y 25. (+) N. 12. 8. B. 21. 4. 29. 25. B. 3. 7. 25. 21. B. 7. 11. B. 19. 23. y gana. (++) N. 29. 25. B. 21. 7. 12. 8. B. 7. 4. 25. 21. B. 4. 25. 8. 4. B. 19. 23. ó 22. 26. y gana. (b) N. 29. 25. B. 3. 7. y gana. (D) N. 29. 25. B. 3. 7. 15. 12. B. 7. 16. 19. 15. B. 30. 20. 15. 12. B. 20. 11. N. puede ir á 21. y 8. Si va al 21. B. 11. 25. y N. va al 7. ó queda gorrino. Si va al 8. B. 11. 4. 25. 21. B. 4. 25. 8. 4. y gana B. de dos modos: ó mudando 10. 14. y 25. 18. ó 9. 13. y 25. 29.

(5) N. 29. 25. B. 3. 7. N. puede ir á 11. 12. 14. 19. 21. (A) N. 15. 11. B. 7. 21. 25. 18. B. 30. 23. y gana. (B) N. 15. 12. B. 7. 16. N. puede ir á 14. 19. y 21. (a) N. 18. 14. B. 10. 26. 25. 21. B. 30. 23. y gana. (b) N. 22. 19. B. 13. 22. 19. 15. B. 30. 20. y se sigue como en (4. D.) (c) N. 25. 21. B. 30. 17. 22. 19. B. 13. 22. 19. 15. B. 17. 21. y gana. (C) N. 18. 14. B. 10. 26. 25. 21. B. 30. 23. y gana. (D) N. 22. 19. B. 13. 22. 15. 12. f. B. 7. 16. 19. 15. B. 30. 20. y gana. (E) N. 25. 21. B. 30. 17. y puede N. como quiera pierde.

83. B 10. 14. 23. 19. B. 14. 23. 28. 19. B. 9. 13. 32. 28. B. 11. 15. 21. 18. B. 5. 9. 28. 23. B. 6. 11. 26. 21. B. 13. 17. 18. 14. B. 17. 26. 30. 21. B. 11. 18. 22. 13. B. 9. 18. 21. 14. B. 15. 22. 27. 18. B. 12. 15. 14. 10. B. 7. 14. 31. 27. B. 2. 5. 25. 21. B. 5. 14. 27. 22. B. 8. 12. 29. 25. B. 12. 16. 21. 17. B. 14. 21. 25. 18. B. 4. 8. 18. 13. B. 11. 14. 13. 10. B. 12. 17. 13. B. 14. 18. 13. 9. B. 18. 27. 9. 5. B.

27, 30, 51. 2. B. 30. 20. 2. 9. B. 20. 23.
9. 22. B. 23. 5. N. puede ir á 20. 26.
29. y 31.

(1) N. 24. 20. B. 15. 24. 22. 8.
B. 5. 10. N. puede ir á 12. 15. 22.
26. y 29. (A) N. 8. 12. B. 24. 28. N.
puede ir á 8. 15. 22. 26. y 29. (a) N.
12. 8. B. 28. 31. 8. 12. f. B. 31. 24.
12. 22. (ó 26. ó 29.) B. 3. 7. y donde
vaya muere. (b) N. 12. 15. B. 28. 31.
N. puede ir á 8. y 12. Vaya á
uno ú otro. B. 31. 24. 8. (ó 12.) 22 (ó
26. ó 29.) B. 3. 7. y donde vaya
(c) N. 12. 22. (ó 26. ó 29.) B. 28. 31.
N. va al 8. ó al 12. B. 31. 24. N. vuel-
ve al 22. 26. ó 29. B. 3. 7. y donde
vaya perece. (B) N. 8. 15. B. 24. 28.
N. puede ir á 11. 8. 12. 22. 26. y 29.
Vaya al que quiera, mudando B. 28.
31. y 31. 24. y 3. 7. y gana. (C) N. 8.
22. B. 24. 28. N. puede ir á 31. 8. 12.
15. 26. y 29. (a) N. 22. 31. B. 28. 32.
N. puede ir á 9. 18. 22. y 24. (†) N.
31. 9. B. 32. 28. N. puede ir á 2. 18.
22. y 31. Si va al 2. B. 28. 24. y donde
vaya muere; y si va á 18. 22. ó 31.

B. 28. 24. y sucede ¹⁰ mismo (††) N.
 31. 18. B. 32. 28. N. puede ir a 22.
 11. 21. y 25 (P) N. 18. 22. B. 28.
 24. 22. 26. (ó 29.) B. 3. 7. y donde
 vaya muere. (PP) N. 18. 11. B. 28.
 24. y donde vaya muere. (PPP) N.
 18. 21. B. 28. 24. 21. 26. f. B. 3. 7. y
 donde vaya muere. (PPPP) N. 18. 25.
 B. 28. 24. 25. 29. f. B. 3. 7. y donde
 vaya muere. (†††) N. 31. 22. B. 32.
 28. N. puede ir á 18. 8. 12. 26. y
 29. (P) N. 22. 18. B. 28. 24. y don-
 de vaya muere. (PP) N. 22. 8. (ó 12.)
 B. 28. 24. 8. (ó 12.) 22. (ó 26. ó 29.)
 B. 3. 7. y donde vaya muere. (PPP)
 N. 22. 26. (ó 29.) B. 28. 24. y 3. 7. y
 donde vaya muere. (††††) N. 31. 24.
 B. 32. 23. y donde vaya muere. (b)
 N. 22. 8. B. 28. 31. 8. 12. f. B. 31.
 24. 12. 22. (ó 26. ó 29.) B. 3. 7. y
 donde vaya muere. (c) N. 22. 12. B.
 28. 31. 12. 8. f. B. 31. 24. y 3. 7. y
 donde vaya muere. (d) N. 22. 15. B.
 28. 31. N. puede ir á 8. y 12. Vaya
 al que quiera B. 31. 24. y 3. 7. y don-
 de vaya muere. (e) N. 22. 26. (ó 29.)

B. 28. 31. 31. 24 y 3. 7. y gana.
 (D) N. 8. 26. B. 24. 28. N. puede ir
 á 8. 12. 15. 21. 22. y 29. (a) N. 26.
 8. B. 28. 31. 8. 12. f. B. 31. 24. y 3.
 7. y donde vaya muere. (b) N. 26.
 12. B. 28. 31. 12. 8. f. B. 31. 24. y
 3. 7. y donde vaya muere. (c) N. 26.
 15. B. 28. 31. 31. 24. y 3. 7. y don-
 de vaya muere. (d) N. 26. 21 B. 28.
 31. y donde vaya muere. (e) N. 26.
 22. (ó 29.) B. 28. 31. y 31. 24. y 3.
 7 y es pérdida en todas partes. (E)
 N. 8. 29. B. 24. 28. N. puede ir á 8.
 12. 15. 22. 25. y 26. Vaya donde
 quiera, mudando B. 28. 31. y 31. 24.
 y 3. 7. gana siempre.

(2) N. 22. 26. B. 5. 19. y gana;
 porque si N. va al 22. es comida, si
 va al 29. B. 19. 22 ; si al 30. B. 16.
 20; si al 21. ó 17. se le da á comer
 la dama, y si da el peón B. 19. 29.
 y 29. 25. y gana.

(3) N. 22. 29. B. 5. 19. 24. 20 f.
 B. 16. 23. 29 25. B. 19. 29. N. pue-
 de ir al 4. 7. 11. 14. 18. ó 21. Si va
 al 4. B. 29. 25. 4. 8. B. 25. 4. y

queda inmoble; si va al 18. ó 21. B. 3. 7. N. va al 4. B. 29. 25. 4. 8. B. 25. 4. y sucede como antes; si va al 7. B. 15. 20. y 29. 12. y perece; si al 14. B. 3. 6. y 6. 10.; y si va al 11. B. 12. 16. y 16. 20. y 29. 12. y siempre gana.

(4) N. 22. 31. B. 5. 9. 31. 28. f. B. 3. 6. Si N. va al 31. B. 16. 20. 31. 28. f. y B. 6. 10. y gana, pues si mueve el peón queda cerrada; ó también B. 6. 10. 31. 28. B. 9. 2. y gana; si va al 14. 23. ó 32. B. 6. 10.; y si mueve el peón B. 16. 32. y perecen peón y dama.

Este juego se hubiera concluído con suma brevedad con la forzosa, ó la jugada 36.; pero así ofrece más variedad, y nos ha parecido más á propósito para ejercitar à los principiantes.

FIN







