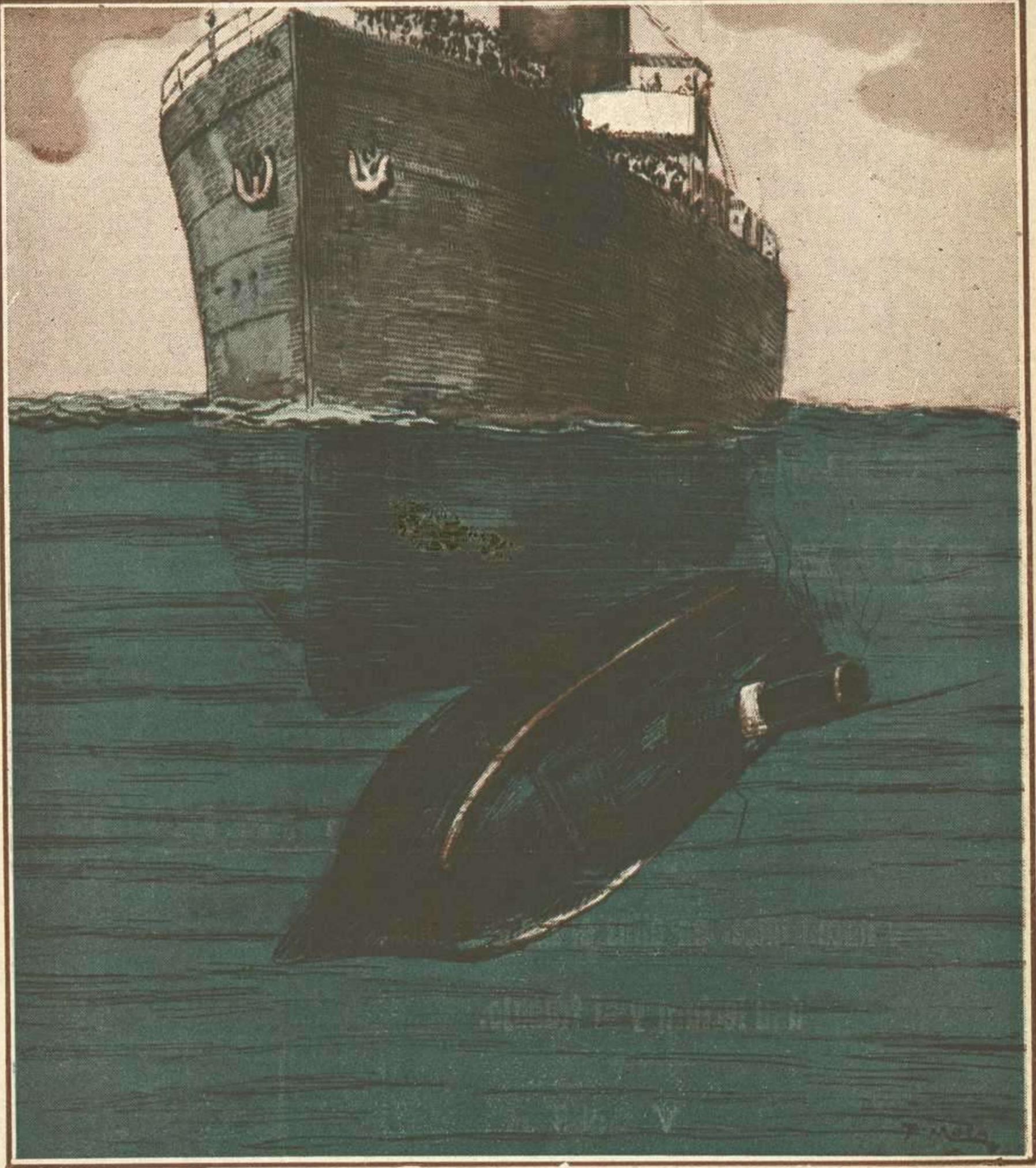


LOS MUCHACHOS



Rodando bajo las olas (Véase el relato).

SEMANARIO CON REGALOS

NÚM. 17

DOMINGO 6 DE SEPTIEMBRE DE 1914

10 cts.



Las Bibliotecas de recreo

publicadas por la casa

HIJOS DE SANTIAGO RODRÍGUEZ

son conocidas y apreciadas por todos los muchachos porque

ENSEÑAN

DISTRÆEN

INSTRUYEN

ENTRETIENEN

y hacen nacer en ellos el amor al bien,

á la lectura y al trabajo.

DE VENTA

EN LAS PRINCIPALES LIBRERÍAS DE ESPAÑA



LOS MUCHACHOS

REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN

Madrid.—FERRAZ, 82.—Teléfono 4.539.—Apartado 216

SUSCRIPCIÓN

ESPAÑA: Semestre. . . 2,50 pesetas.

EXTRANJERO: Semestre. . . 4 francos.

La Ratoncita Blanca

CUENTO POR EGESIPO MOREAU

(Conclusión.)



—¡TENER DIFZ Y SEIS AÑOS Y MORIR!

—¡Vaya una pregunta!—respondió el delfín;—¡guerrear!

Nemours se sonrió tristemente.

—Sí—prosiguió Carlos llevándose el dedo índice á la frente,—hace tiempo que tengo aquí un proyecto. Primeramente iré á conquistar Italia; Italia, ya sabes Nemours, que es un país maravilloso, cuyas calles están llenas de música, y los matorrales cubiertos de naranjos

y donde hay tantas iglesias como casas. Reservaré Italia para mí, y después iré á tomar Constantinopla para mi amigo Andrés Paleólogo, y finalmente, con ayuda de Dios, confío en rescatar el Santo Sepulcro.

—¿Y después?—dijo maliciosamente el duquesito.

—¡Bueno! después... después... después...—repitió el ignorante delfín algo

perplejo—después, quizás vaya á conquistar otros reinos, si los hay.

—¿Y el cuidado de vuestra gloria os hará descuidar á vuestro pueblo? ¿No haréis nada por él, Monseñor?

—¡Ya lo creo! Ante todo, antes de partir mandaré á Oliverio y á Tristán al diablo, si es que quiere recibirlos; suprimiré los verdugos.

Y como la ratoncita al escuchar estas palabras bulliese más contenta y más acariciadora que nunca, el principito añadió alegremente:

—Tambien haré algo por ti, Blanquita, suprimiré los gatos.

Los dos niños se echaron á reir, pero su acceso de alegría duró lo que un relámpago. Ambos enmudecieron y se miraron con espanto; habíales parecido escuchar otras carcajadas muy diferentes á las suyas para ser un eco, que repercutían á un lado, en la sombra... Pero al fin concluyeron por tranquilizarse.

—¡Valor y esperanza!—dijo entonces el delfín al duquesito tendiéndole la mano para despedirse.

El pobre cautivo se puso de pie para oprimir aquella mano consoladora, pero sus miembros embotados por una larga tortura, no obedecieron del todo á su piadoso deseo. Nemours lanzó un grito de dolor, y se dejó caer en el asiento. Conmovido Carlos hasta saltársele las lágrimas, no pudo menos de decir:

—¡Dios mío!, ¿cuándo seré rey?

—¡Dios querrá que sea pronto!—dijo Nemours.

—¡Jamás!—replicó un tercer interlocutor hasta entonces invisible.

Y aparecieron Luis XI, primero, luego Tristán, y después Coicitier y algunos familiares más del anciano rey. A la luz de una linterna que uno de ellos había tenido hasta entonces oculta bajo la capa, el delfín pudo ver al terrible viejo avanzar á pasos lentos, como un espectro, murmurando estas palabras entrecortadas por una tos pertinaz:

—¡Ah, señor galanteador! ¿Conque viviendo yo, haces el amor á mi corona?

¡Oh, hijo piadoso y previsor! ¿Conque piensas con anticipación en mis funerales? ¡Miserable! ¡Venga tu espada!

Un golpe de tos más violento que los anteriores le interrumpió. Carlos no opuso ninguna resistencia; solamente rechazó con un gesto de indignación, á Tristán que se acercaba á desarmarle, y entregó por sí mismo su espada á un gentil-hombre del séquito. En seguida, á una seña del rey, el delfín desapareció conducido por los guardias. Antes de salir del soterráneo. Luis XI echó una mirada rebotante de odio á la jaula de su víctima, y luego, inclinándose sobre Tristán, le dijo unas palabras al oído.

—Entendido—respondió el verdugo; —es preciso acabar. Contad conmigo: hoy á media noche...

Y completando con la mímica el sentido de una frase demasiado clara, golpeaba con la mano izquierda el dorso de la derecha. Después se alejó el cortejo, y entre el ruido cada vez más débil de sus pasos, Nemours pudo distinguir todavía un buen rato la voz del déspota moribundo que tosía, murmuraba y escupía sentencias de muerte con los últimos dientes que le quedaban.

¡Pobre Nemours! Ese dulce rayo de luz del cielo que se llama esperanza sólo había penetrado en su mazmorra para que en seguida pareciese más profunda la obscuridad.

—¡Tener diez y seis años—pensaba. —poseer un hermano como el delfín Carlos y una hermana como Blanquita, y morir!...

Y en cada campanada vaga y lejana del gran reloj del castillo, que contaba sus últimas horas, creía distinguir estas palabras:

—¡Morir!, ¡es preciso morir!

En efecto, en la larga escalera de caracol que conducía al soterráneo no tardaron en resonar pasos precipitados. Una cinta de luz, que sin duda se escapaba de la linterna de los verdugos, tapizaba el umbral de la puerta. El condenado entonces, comprendiendo que había llegado su última hora, soltó preci-



— ¡VENGA TU ESPADA!

pitadamente en el suelo á la ratoncita-hada á quien estaba estrechando contra su corazón, y dijo:

—Adiós, ratoncita mía, huye corriendo y escóndete, porque si no te matarán también.

El ruido aumentaba gradualmente, y por fin la cinta luminosa se ensanchó, y la puerta giró sobre sus goznes; y entonces, cuando ya creía ver dibujarse gigantesca, sobre el muro la silueta de Tristán, Nemours juntó las manos, cerró los ojos, recomendó por última vez su alma á Dios, y esperó... esperó poco tiempo.

—Duque de Nemours—dijo una dulce voz, muy conocida.—sois libre.

El cautivo se estremeció al escuchar estas palabras, y cuando se aventuró tímidamente á pasear una mirada en torno suyo, creyó soñar. Carlos estaba allí, pero no tímido, miedoso, abatido como antes, sino sereno, grave, hablando y andando como am, maduro y engrandecido por una hora de reinado. Nobles damas le rodeaban, contemplando al joven prisionero en su jaula, con sonrisas y lágrimas; detrás se hallaban los gentileshombres, quienes ante aquel ultraje á la infancia, cosa sagrada según las leyes de la caballería, oprimían con un movimiento convulsivo de indignación el pomo de la espada y, por último, los pajes, los escuderos y la servidumbre

en masa con antorchas, agitaban sus gorras de terciopelo empenachadas, á los gritos de "¡Viva el rey!,"

—Sí—prosiguió Carlos VIII—hace una hora que el cielo me hizo huérfano y rey. Nemours, perdona á mi padre y reza á Dios por su alma.

Luego, volviéndose hacia su séquito, agregó:

—Que se destruya esta jaula al momento y que se arrojen sus restos al Loira, porque no debe quedar de ella ni vestigio, ni recuerdo.

Los obreros, llamados de antemano, se pusieron á trabajar con ardor, pero, ¡oh, sorpresa!, la lima rozaba los barrotes sin morder el metal, y la piedra en que estaban empotrados no respondía, inquebrantable, á los golpes del martillo más que con un ruido sordo y burlón.

—Señor—dijo un anciano monje moviendo la cabeza,—todos los esfuerzos humanos serían impotentes para ejecutar vuestras órdenes, porque esto—añadió señalando á la jaula—no es obra humana. He oído decir que un gitano, brujo como todos los de su raza, construyó esta jaula hace mucho tiempo á fin de librarse del patíbulo. Hoy sería precisa para deshacerla, la varita de una hada (y éstas ya no existen, que yo sepa), ó bien la mano infernal que la construyó, pero hace mucho tiempo que el gitano desapareció.

—Que se busque á ese hombre y que se le traiga aquí—dijo el rey.—Al que le encuentre se le colmará de honores y larguezas. ¡Si es noble, le entregaré un diamante de mi corona, y si es plebeyo, le daré su peso en oro!

Y con un gesto despidió al brillante cortejo.

Cuando excepto unos pajes que hacían la guardia á distancia, se hubo retirado todo el mundo, y los dos amigos se quedaron solos, permanecieron silenciosos. Una inquietud terrible que no se atrevían á comunicarse les hacía latir los corazones al unísono.

—¡Si habrá muerto el mágico obrero! —pensaban—¡Si no podrá abrir la jaula encantada!

Ambos lloraban, y ¡cosa extraña! por vez primera parecía que sus lágrimas no impresionaban á Blanquita. Era que entonces la agitaba una preocupación tan viva como natural. Ya recordaréis, hermana mía, que la metamorfosis expiatoria debía durar cien años. Pues bien, en el momento en que hablamos, hacía 99 años, 364 días, 23 horas y 59 minutos que Angelina se había convertido en Blanquita. El reloj de torre de Plessis-les-Tours se agitó para dar una hora. Y, he aquí, que de pronto el fétido y sombrío subterráneo se llenó de perfumes y de luz, la jaula de hierro se desvaneció de improviso, como una decoración teatral de nuestros días, se hundió... Dios sabe dónde..., sin duda en el infierno que había inspirado al desconocido arquitecto. Los huérfanos, espantados, creyeron que el rayo había estallado en la prisión, y temblando por la existencia de su hermana adoptiva exclamaron:

—¡Blanquita! ¡Blanquita! ¿dónde estás?

—Aquí me tenéis, hijos míos—respondió una voz dulce sobre sus cabezas.

Entonces, al levantar los ojos, vieron aturridos á Angelina, con su traje de hada, de pie sobre el pedestal de una nube, con la varita reconquistada en la mano:

—No tengais miedo, hijos míos—prosiguió,—yo soy la que llamabais Blanquita; mis compañeras me llaman el Hada de las Lágrimas... Las vuestras acaban de secarse, y mi misión á vuestro lado queda cumplida... ¡Adiós!

El duquesito y el rey, como antes los hijos del leñador, repetían juntando las manos:

—¡Buena hada, no nos abandones todavía!

—Es preciso—replicó ella con aire grave;—vosotros ya no tenéis necesidad de mis consuelos y los necesitan en otra parte. Oigo no lejos de aquí una niña mendiga, cuyos sollozos me llaman y corro á ella... Adiós, señor; adiós monseñor.

Y dicho esto, desapareció como un relámpago.



NUESTRA PORTADA

Rodando bajo las olas

La aventura que vamos á relatar ocurrió en la bahía de San Francisco (Estados Unidos).

El capitán de un vaporcito remolcador llamado "Príncipe del Mar," ocupaba su puesto en la casilla del piloto, y de pronto vió venir hacia su barco un buque muy grande. El choque parecía inevitable. El capitán Langren (éste era el nombre del marino), hizo funcionar el timón, pero antes de que se verificase la maniobra y pudiera desviarse el "Príncipe del Mar," se le vino encima el vapor grande.

El capitán comprendió que la situación era espantosa, pero como buen marino, conservó la serenidad. Salir en aquel momento de la casilla del piloto era morir, y además, aunque el capitán Langren sabía nadar muy bien, porque había pasado la vida en el mar, comprendía que no podía nadar con la rapidez suficiente para librarse de la muerte, porque cuando se hunde un

barco en el mar, el agua "chupa" todo lo que hay alrededor y lo sumerge.

Así, pues, el capitán decidió quedarse encerrado en la casilla del piloto, pensando que después del primer topetazo, el vaporcito saldría á flote. La puerta de la casilla se abría hacia adentro, y el capitán se puso de espaldas á ella, sujetándola con todas sus fuerzas para que no se abriese con el empuje del agua y se inundase la casilla. Como ésta era muy pequeña, el capitán podía apoyar las piernas y los brazos en la pared de enfrente para hacer más fuerza.

Apenas se había colocado en esta forma, empezó á hundirse

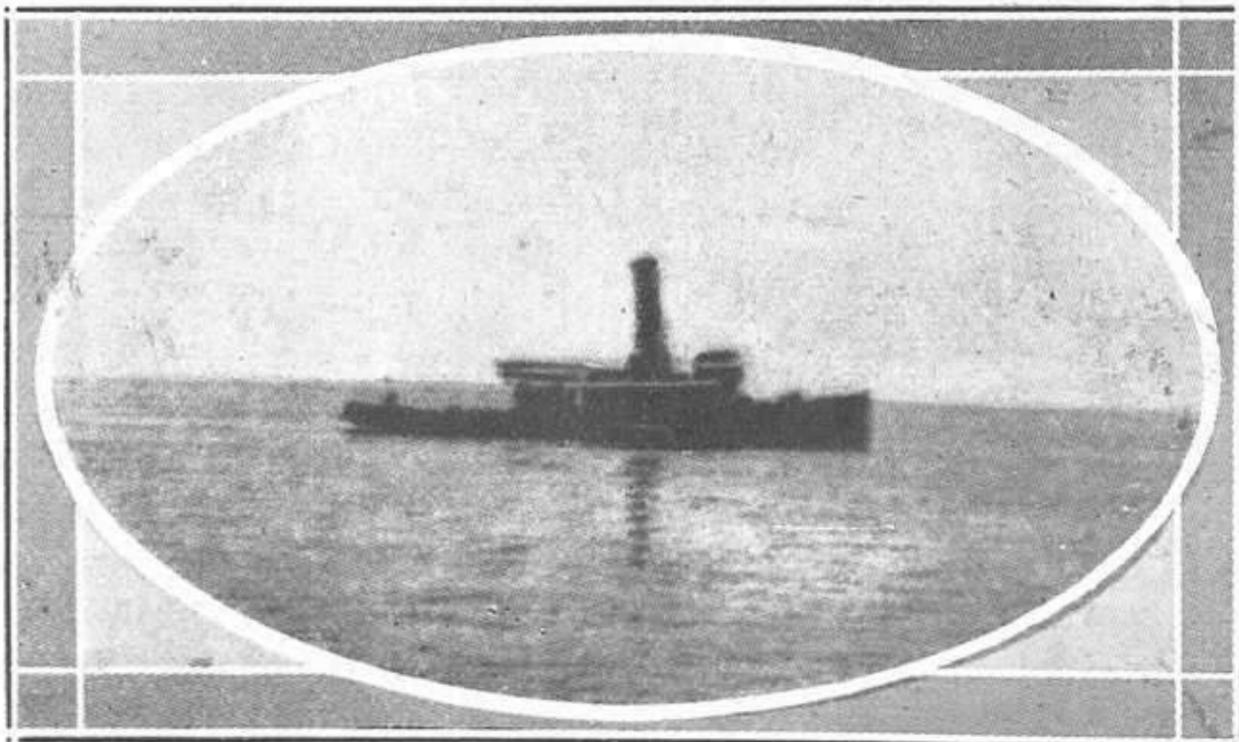
el "Príncipe del Mar." El agua hacía una presión espantosa en la puerta, y por fin abrió grietas y empezó á entrar,

llenando la casilla hasta la altura del cuello del capitán.

La situación era muy mala, pero aún faltaba lo peor. El vaporcito se inclinó y dió media vuelta, volcándose completamente.



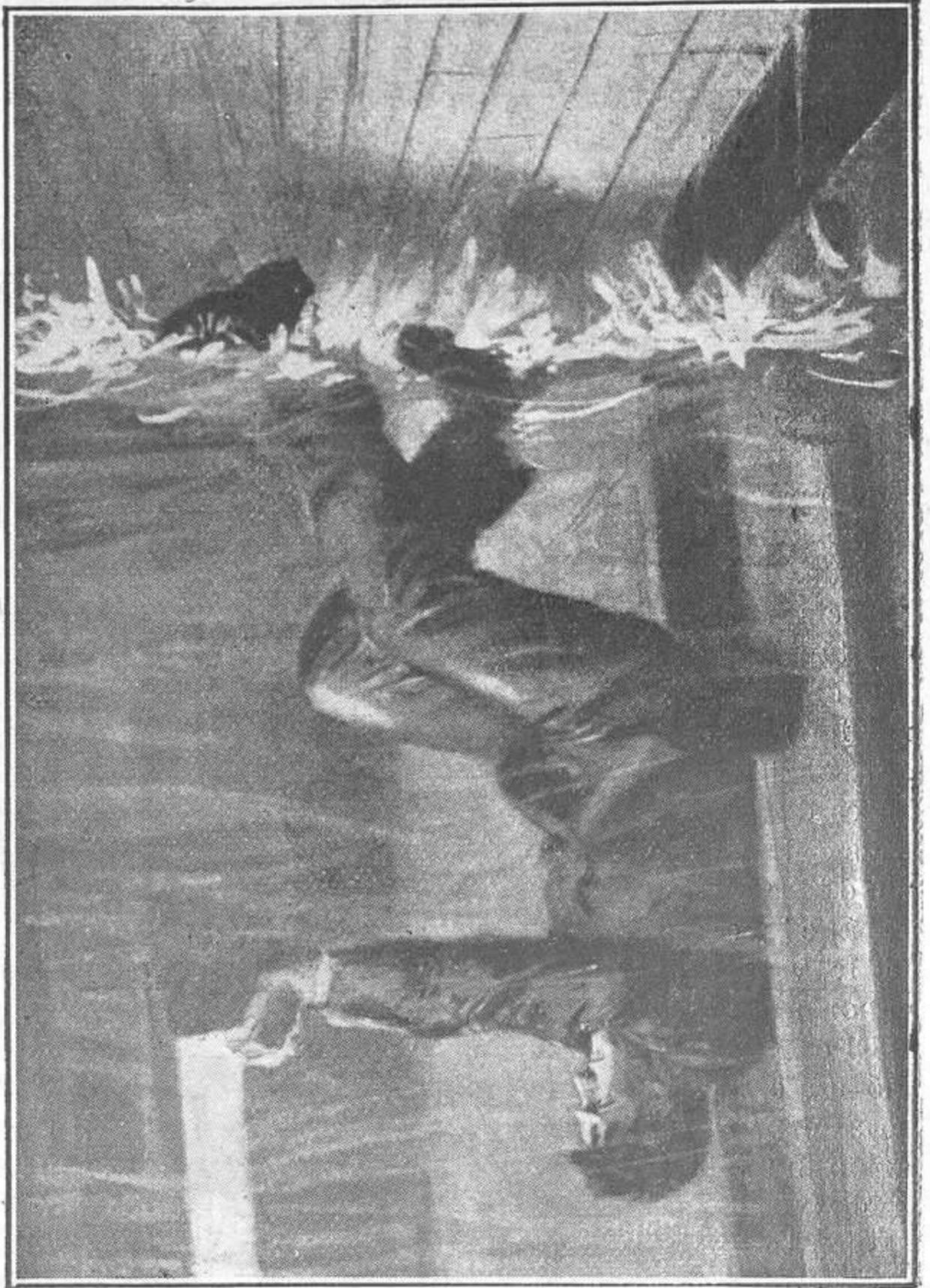
EL CAPITÁN LANGREN



EL VAPORCITO «PRÍNCIPE DEL MAR»

mente, por lo cual el capitán se quedó con los pies en alto y cabeza abajo, como se ve en uno de los grabados. Pero esto fué cosa de un instante. El vaporcito recobró su posición normal, y el capitán pudo volver á respirar, porque como queda dicho, el agua no le llegaba más que al cuello. Al mismo tiempo oyó un ruido espantoso, indicador de que su vaporcito estaba debajo del vapor grande, el cual le rozaba con su quilla, como se ve en la portada de este número. Un instante después, el "Príncipe del Mar," se volcó nuevamente, y volvió á ponerse derecho, repitiéndose cinco veces la misma cosa. Al avanzar por encima de él el vapor grande, le hacía dar vueltas como á un tonel. Cada vez que el vaporcito volcaba, quedaba el capitán con los pies en alto, y cada vez que volvía á enderezarse, podía respirar el poco aire que quedaba en la superficie, porque milagrosamente no acababa de llenarse completamente de agua la casilla, y gracias á esto no murió ahogado el capitán.

Todo lo que acabamos de decir ocurrió en menos de cinco minutos. El "Príncipe de mar," después de haber rodado por debajo del vapor grande, volvió á la superficie del agua. Entonces el capitán abrió la puerta de la casilla y salió, pero le faltaban fuerzas y fué arrastrado bajo el agua al hundirse el "Príncipe del mar," que estaba lleno de agua y no podía conservarse á flote.



EL CAPITÁN QUEDÓ CON LOS PIES EN ALTO...

Nadando desesperadamente, el capitán volvió á la superficie, y se encontró envuelto en la espuma que producía la hélice del vapor grande. A pocos metros de distancia vió flotar un salvavidas, y haciendo un gran esfuerzo pudo cogerlo. Un momento después llegaba un bote y recogía al capitán, que por efecto de la tremenda lucha perdió el conocimiento.

Los demás tripulantes del "Príncipe del mar," se ahogaron.



Un dormitorio de niños persas



La escena que veis en este grabado la pueden ver muy pocos europeos, porque ocurre en un harén, es decir, donde viven las mujeres de los que practican

mahometanos hay todavía esclavos.

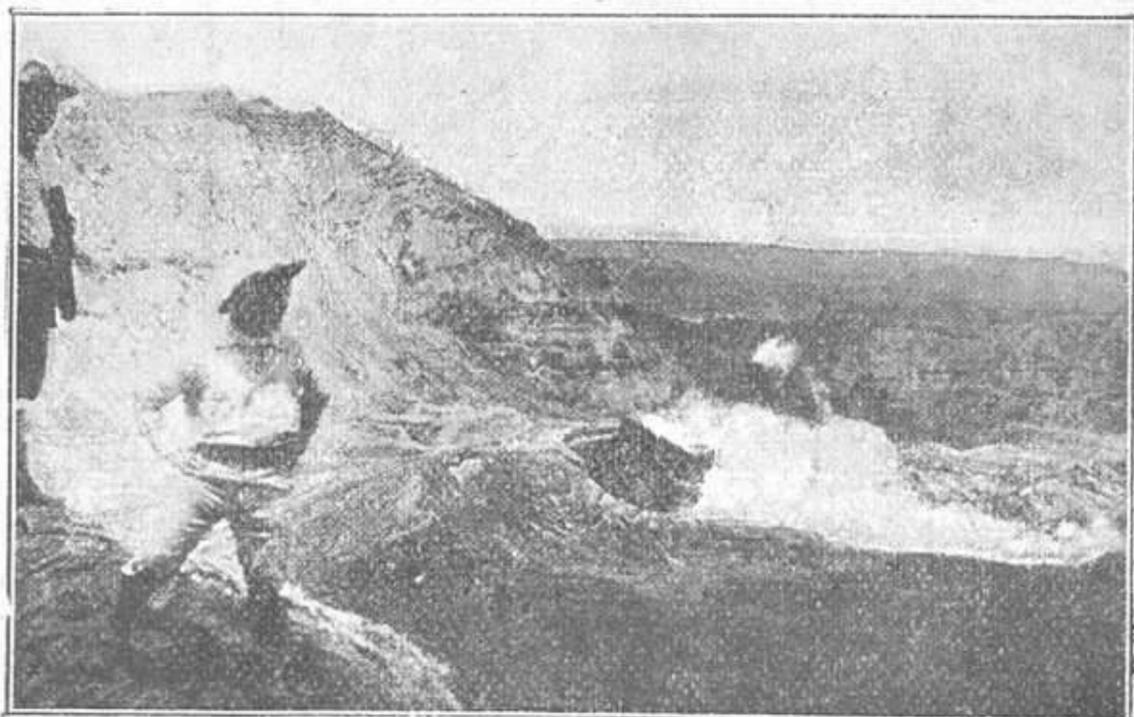
La escena ocurre en el harén de un comerciante rico de Teherán, capital de Persia.

UN VOLCAN RARO

Generalmente nos figuramos que los volcanes son altos montes en cuya cumbre hay una boca que vomita lava, pero hay volcanes que han hecho muchos estragos y que sin embargo se alzan muy poco sobre el suelo.

Uno de los volcanes más curiosos y raros es el volcán Taal, que está en Filipinas. En primer lugar este volcán se halla en el centro de un lago. Otra de sus rarezas consiste en que su cráter ó boca, que mide cerca de dos kilómetros de ancho, forma en el fondo tres lagos de agua hirviendo, uno pardo, otro verde esmeralda y otro amarillo rojizo. Estos colores se deben á las sustancias que hay disueltas en el agua.

Una erupción de este volcán ocurrida



EL CRÁTER DEL VOLCÁN

en 1854 destruyó por completo una antigua ciudad llamada Taal.

En el grabado se ve la hondonada que forma el cráter donde están los tres lagos de colores.

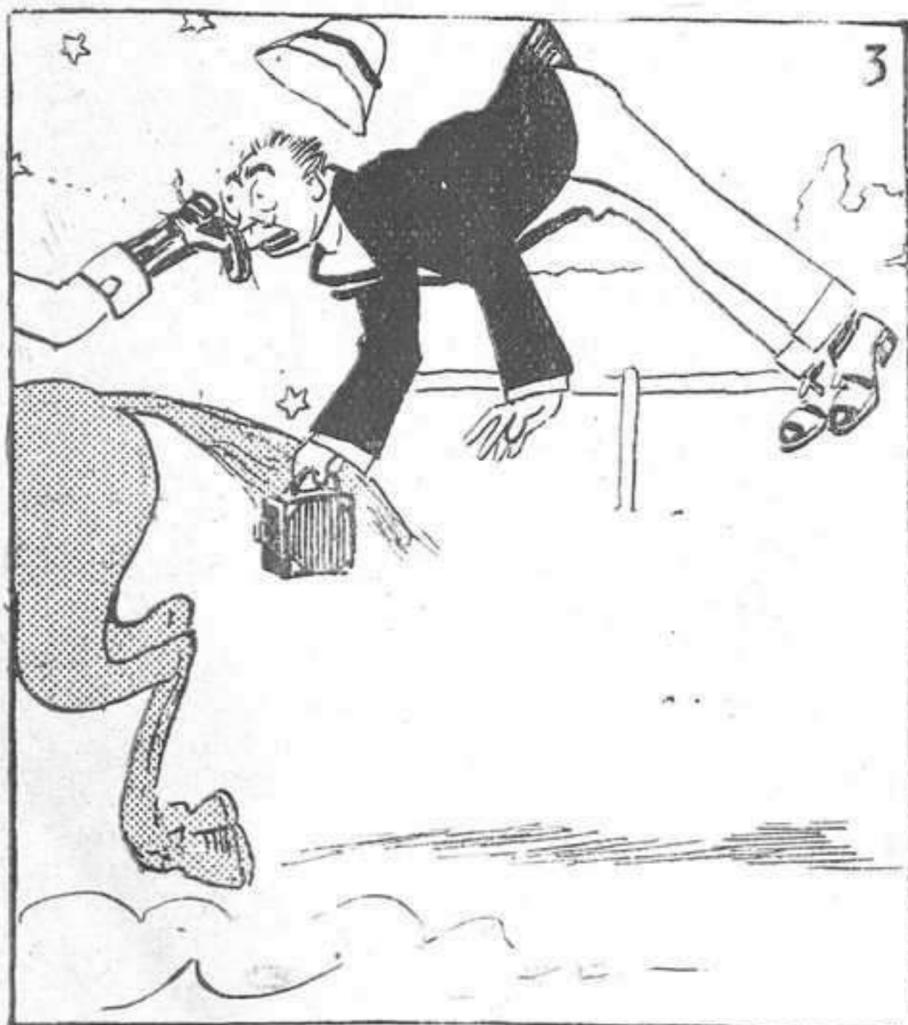
UNA INSTANTÁNEA



Vaya una instantánea original que me voy á llevar



Me la llevaré de éste que es el que va á ganar.

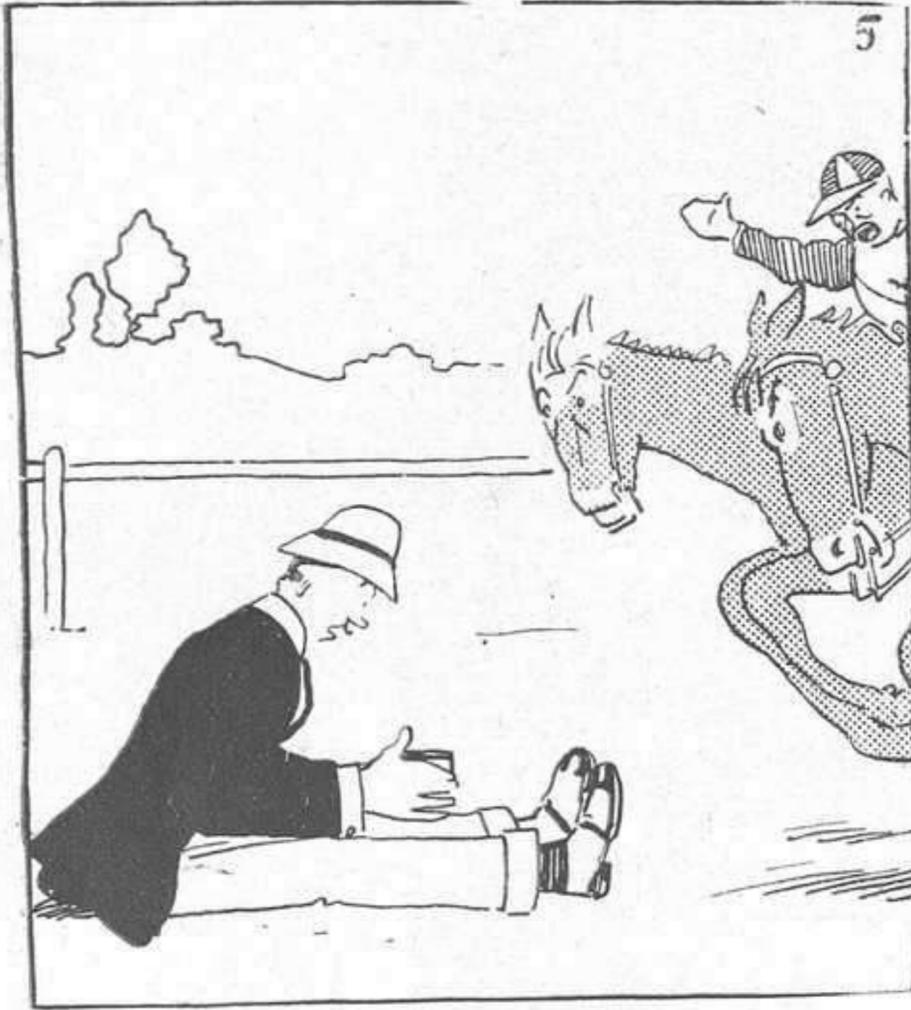


Pues sí que me la he llevado.

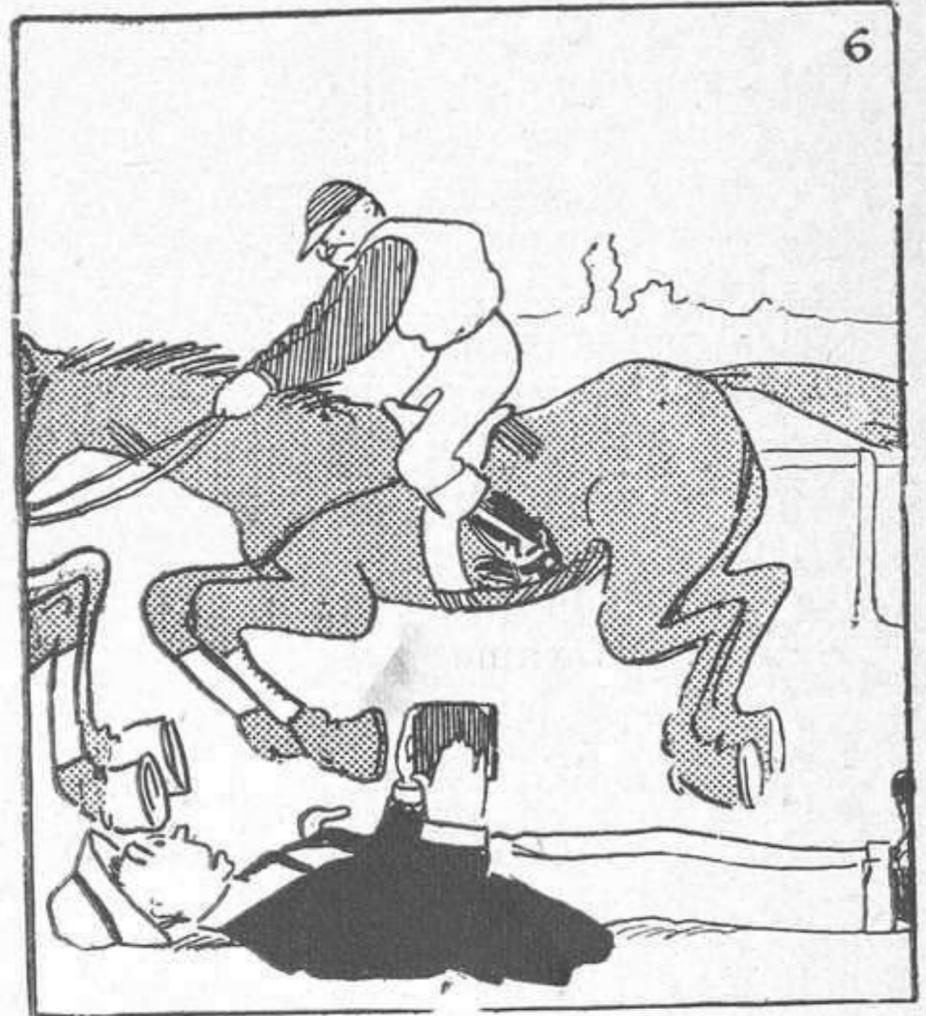


¡Qué bruto... y qué desagradecido!...

EXTRAORDINARIA



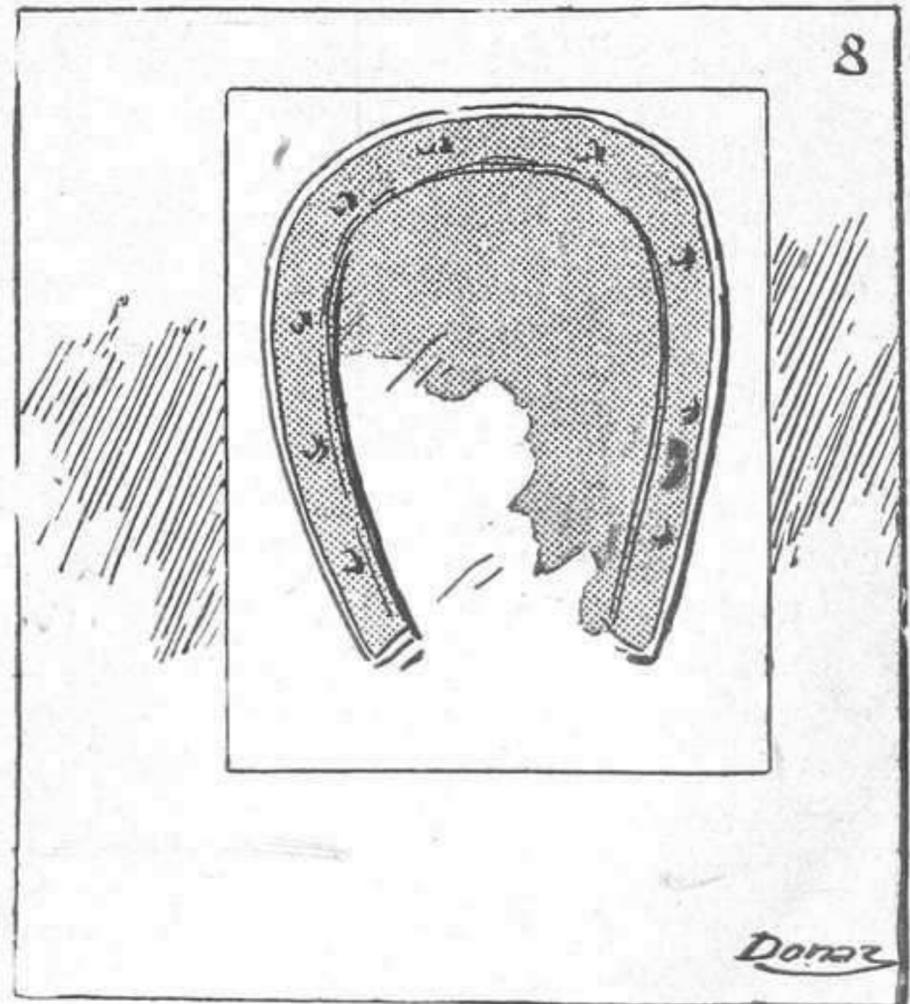
Ahora sí que la saco ..



Ya es mía...



A ver si ahora se me estropea



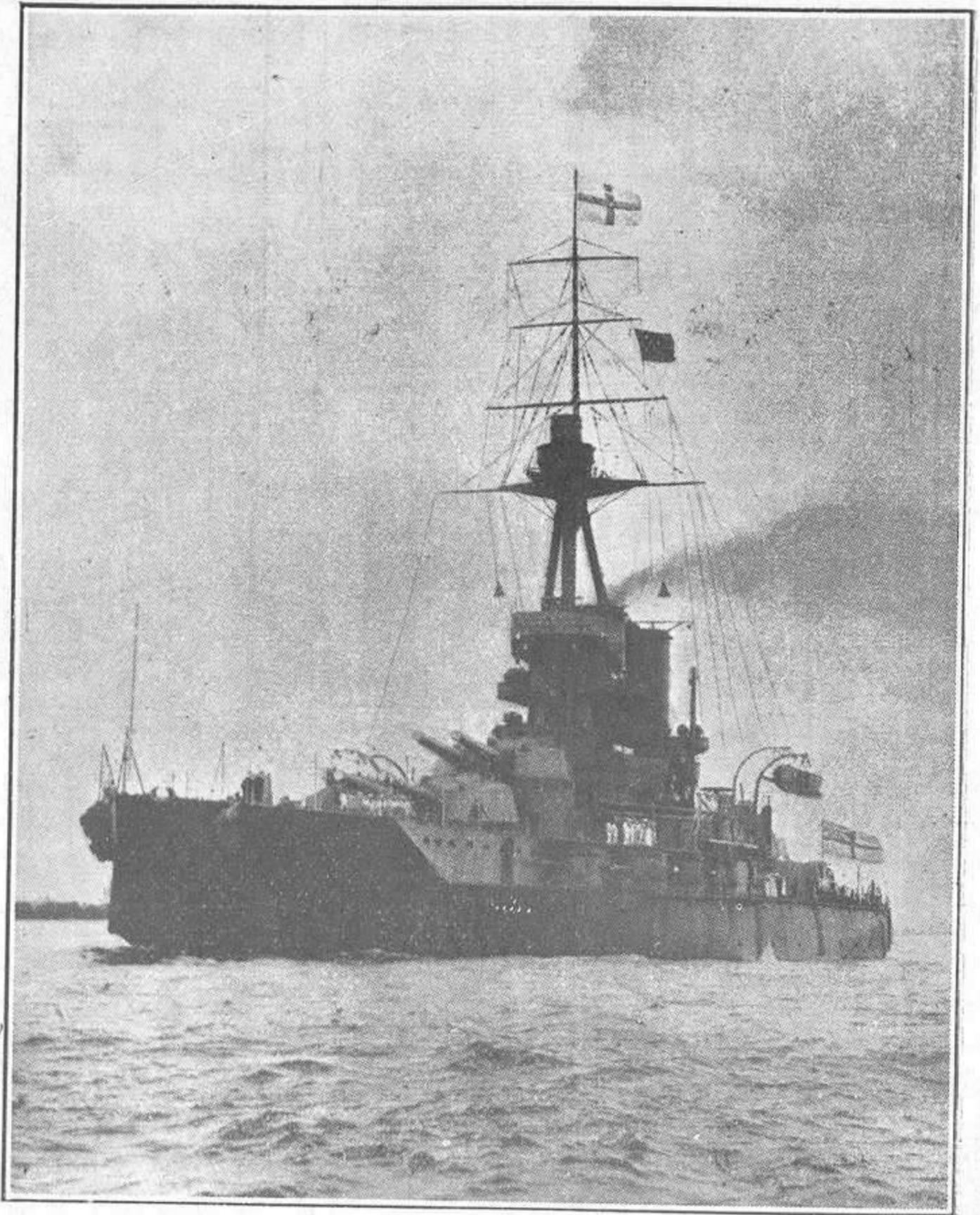
Y he aquí la instantánea.

Donar

Los buques de guerra

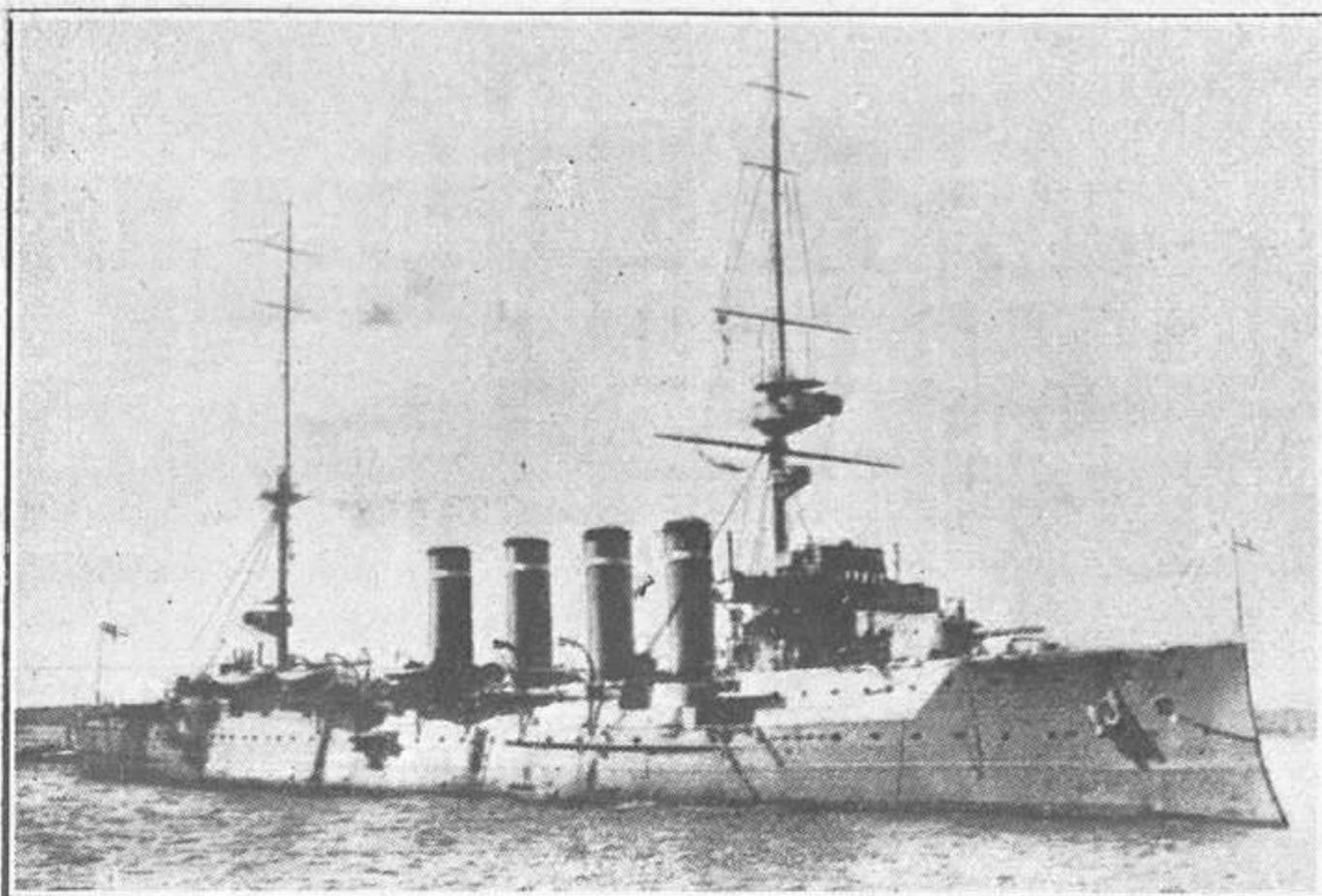
Estamos en una época en que no se habla más que de ejércitos, batallas, cañones y barcos de guerra. No somos, aunque chicos, no vamos a ser menos que los mayores. ¿Queréis que hablemos de los buques de guerra? Pues vamos allá.

Para hacer la guerra en el mar se emplean buques de distintas clases. La principal es la de los acorazados. Los más modernos y más poderosos desplazan 25.000 toneladas. Esto del desplazamiento quiere decir que en el hueco que forma la parte sumergida del buque, cabe una cantidad de agua que pesa un número igual de toneladas. Como cada tonelada equivale a 1.000 kilos, un acorazado de 25.000 toneladas ocupa el sitio de 25.000.000 de kilos de agua. ¡Una pequeñez! El acorazado que veis en el grabado tiene ese desplazamiento y mide 190 metros de largo y 28 de ancho. Es un acorazado de los llamados "dreadnoughts", nombre que dieron los ingleses a los buques modernos de esta clase. La importancia de estos buques está en su poder ofensivo, porque llevan treinta ó treinta y cinco cañones, diez



UN ACORAZADO DE LOS MÁS PODEROSOS

de ellos muy grandes, que disparan proyectiles más grandes y más gordos que un chico de diez años, y de más de 500 kilos de peso, y los disparan con tan tremenda fuerza, que pueden ir a caer a más de 30 kilómetros de distancia. Podéis formaros idea de la fuerza y velocidad con que salen del cañón sabiendo que si un proyectil de esta clase no fuera perdiendo ambas cosas en el camino, y si las conservase el tiempo necesario, podría dar la vuelta a la tierra



UN CRUCERO

en menos de doce horas, y llegar á la Luna en cinco días. Estos grandes cañones van montados en torres de acero muy grueso, para que no puedan destruirlos los proyectiles del enemigo. Al hacer el disparo tienen que taparse los oídos y tenderse en el suelo los artilleros para no llevarse una costalada.

El poder defensivo del acorazado, y por eso se llama así, está en la coraza, que consiste en un forro exterior de planchas de acero que cubre todo el casco hasta varios metros por debajo de la superficie del agua. Esta coraza es más gruesa que el ancho de este periódico abierto, y por eso es casi imposible que la atraviesen las balas de los cañones, por grandes que sean. La cubierta está protegida también con chapas de acero. Además, cuando hay peligro de que los ataquen los torpederos, tienden

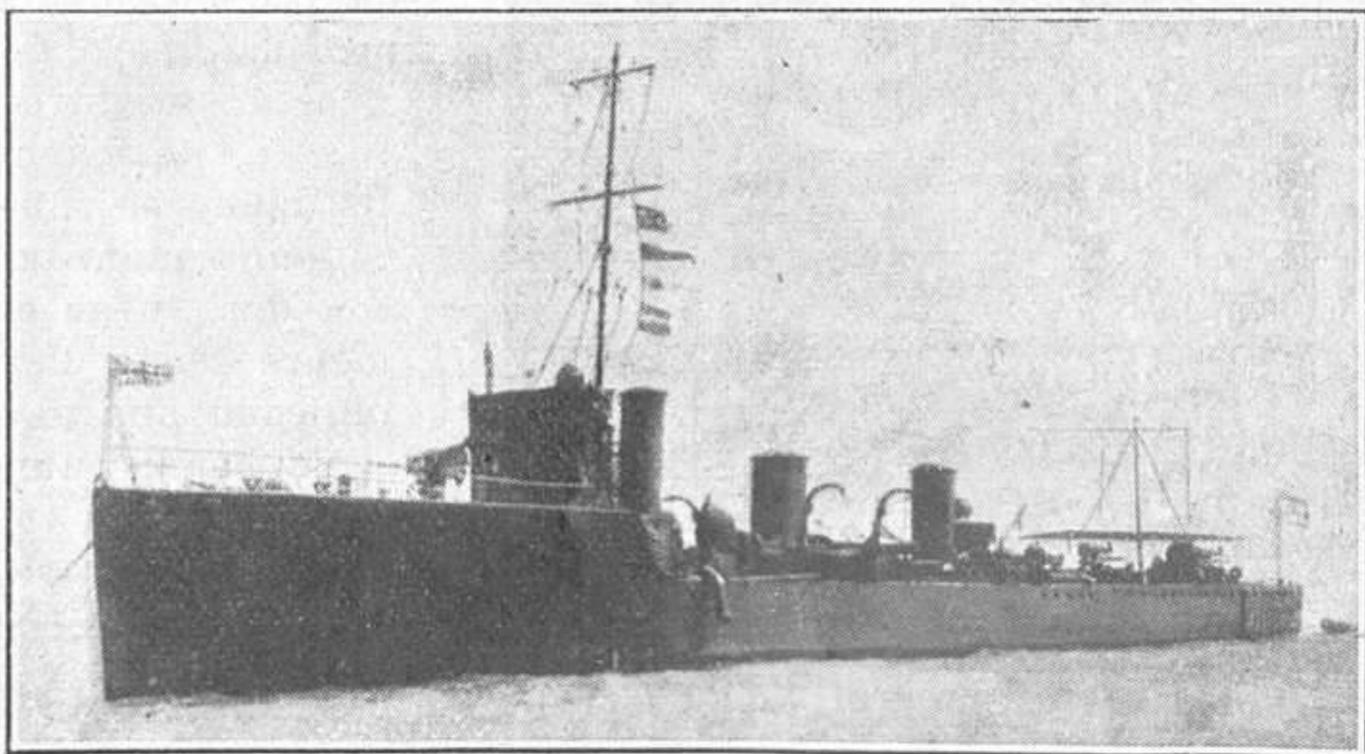
todo alrededor del buque unas redes de alambre para que los torpedos no puedan llegar al casco. El torpedo es un arma terrible, de la que hablaremos otro día.

Para moverse en el mar un acorazado de éstos, necesita que sus máquinas desarrollen la fuerza de 80.000 caballos, y aun así, por mucho que quieran correr, andan poco más de la mitad

que un tren expreso.

Los cruceros son buques más pequeños, y llevan menos cañones, pero en cambio, corren mucho más. El que veis en el grabado desplaza 14.000 toneladas, y mide 146 metros de largo, pero sus máquinas tienen 30.000 caballos de fuerza y le permiten correr á razón de 46 kilómetros por hora.

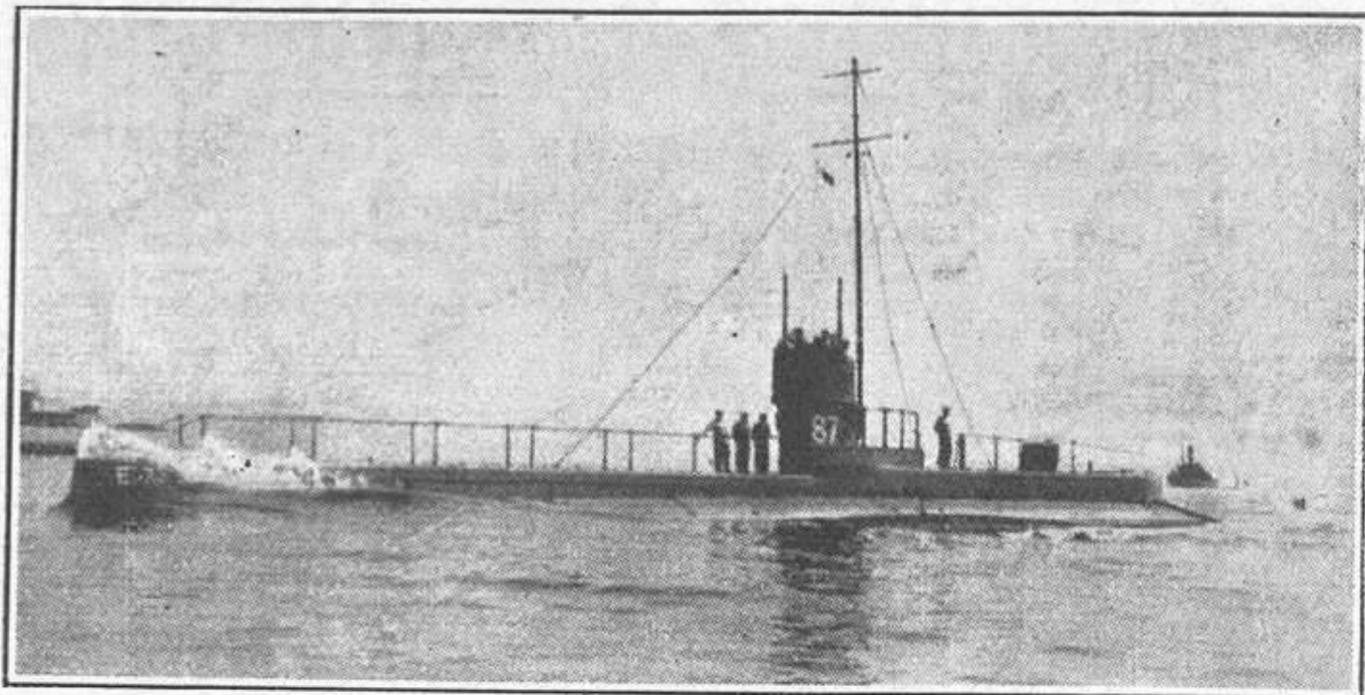
Cuando hablan de la velocidad de un buque, los marinos no dicen que anda tantos ó cuantos kilómetros, sino tantos ó cuantos nudos, y las distancias



UN DESTROYER

las cuentas por millas. Nudo y milla es lo mismo; ambos equivalen á 1.852 metros.

Los destroyers ó contra-torpederos son barcos pequeños, de 950 toneladas á lo sumo, pero corren muchísimo. Los hay que hacen 32 nudos por hora, que es casi la marcha de un tren expreso, ó sean 60 kilómetros. Estos barcos son muy estrechos y largos, y tienen por misión perseguir á los torpederos, al mismo tiempo que hacen el mismo servicio que éstos lanzando torpedos contra los buques enemigos.



UN SUBMARINO

El elemento de combate más moderno, y que hasta ahora no se sabe qué resultados dará, es el submarino, del que ya hablamos en el número 12 de "Los Muchachos". Estos se dedican también á lanzar torpedos.



Un experimento de destreza



Doblad el brazo como se ve en el grabado, colocad una moneda de diez céntimos en el codo, bajad el codo de pronto y coged la moneda antes de que caiga al suelo.

Las primeras veces que se intente el experimento la moneda saldrá disparada probablemente contra la pared más próxima, pero á los pocos ensayos seréis tan maestros como el más experto jugador de manos.

Cuando se sabe hacer el experimento con una moneda, se empieza á hacerlo con dos, luego con tres y así sucesivamente hasta llegar á coger del modo indicado una peseta en perras gordas.

No hagais nunca estos experimentos delante de un espejo ó de una vidriera, porque peligrarían los cristales.

REGALO Á LOS SUSCRIPTORES

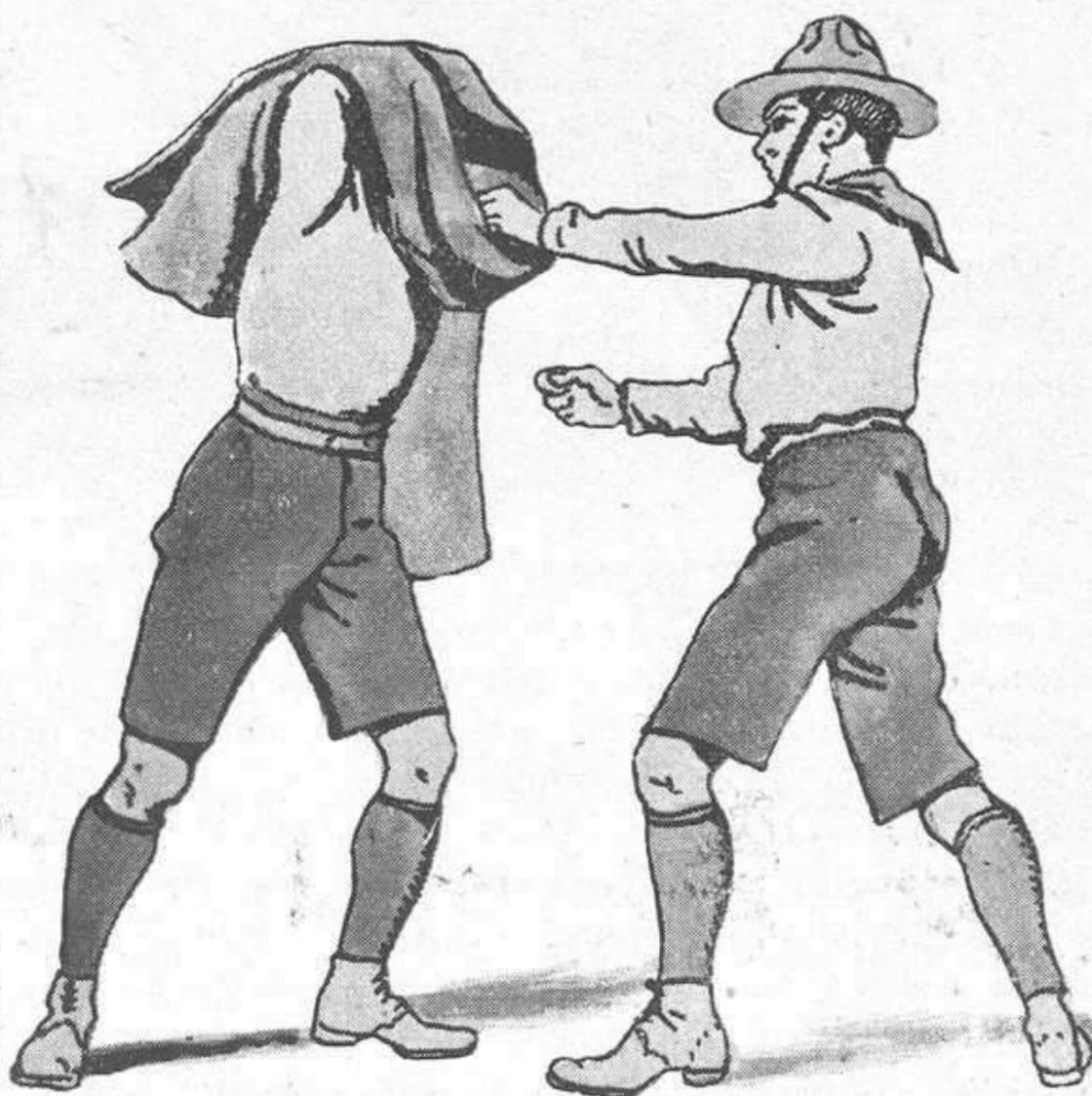
Además de optar á los sorteos como todos los lectores, los suscriptores recibirán al pagar el semestre 4 pliegos de construcciones de cartón, cuyo valor es de 1.80 pesetas.

EL ARTE DE DEFENDERSE SIN ARMAS

PARA DERRIBAR Á UNA PERSONA

Supongamos que uno de vosotros va solo por una carretera, sin arma ninguna—porque lo interesante de estas lecciones está en aprender á defenderse sin armas,—y que hay árboles tras los cuales puede esconderse alguno que quiera robaros.

La primera precaución es caminar, si no por el centro de la carretera, por el peligro de ser atropellado por un automóvil, al menos lo más separado de los árboles, á fin de evitar sorpresas. La segunda precaución consiste en llevar el abrigo sin los brazos metidos en las mangas, ó la capa dispuesta para poder quitársela en un



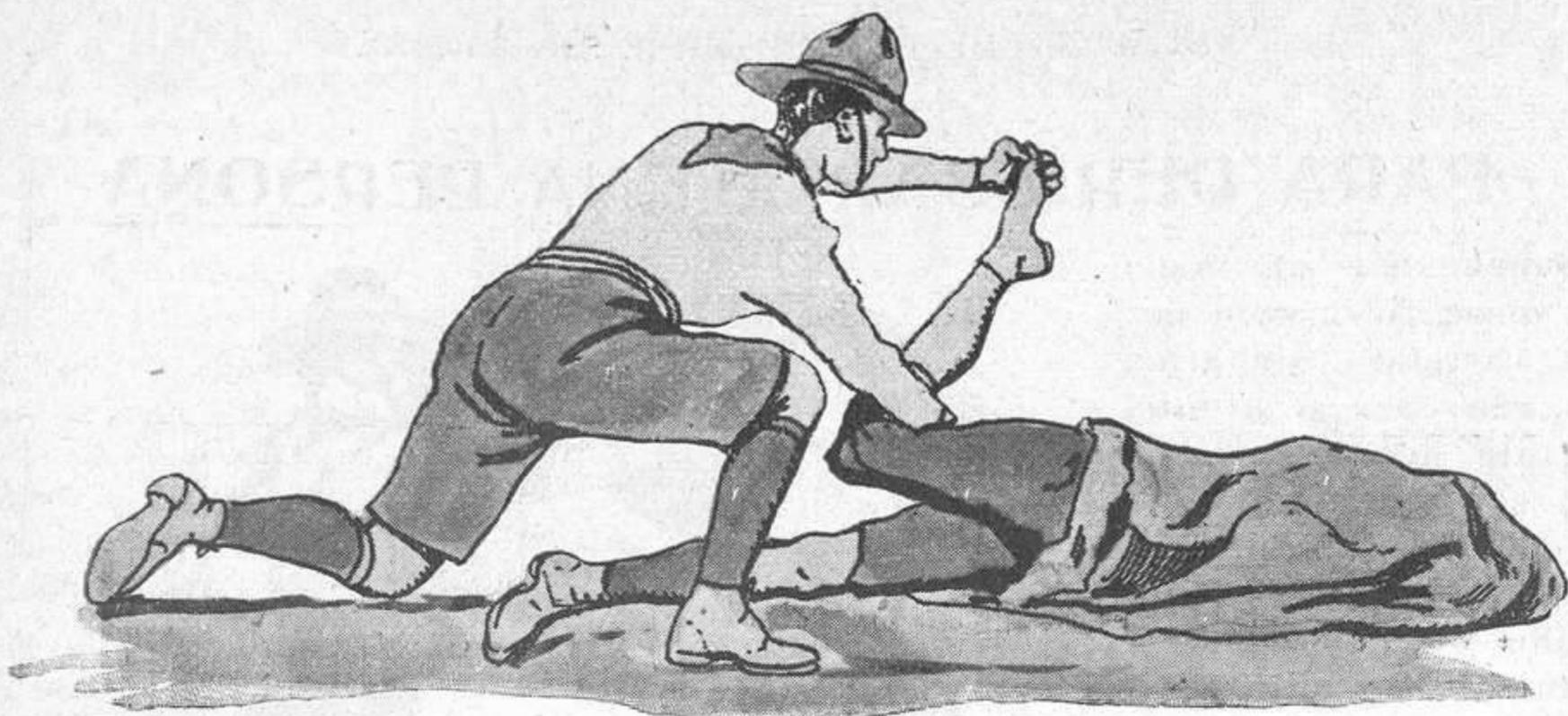
1.—PRIMER MOMENTO DE LA DEFENSA



2.—EMPEZANDO Á DERRIBAR AL ADVERSARIO

instante. Para esto, lo mismo que para manejar con rapidez el abrigo, lo mejor es llevar la mano derecha agarrando la prenda por el hombro izquierdo.

Supongamos ahora que sale á vuestro encuentro un ladrón con una navaja en la mano. ¿Qué hacer en este caso? Dejar con mucha sangre fría que el ladrón se acerque hasta ponerse á dos ó tres metros de distancia, y entonces arrojarle el abrigo, la capa ó el capote, dando á la prenda un impulso giratorio para que le envuelva la cabeza y los brazos.



3.—SUJETANDO AL ADVERSARIO EN EL SUELO

El ladrón, en su sorpresa, y por instinto, trata de desenvolverse, en lo cual pierde algunos segundos, por mal que se haya tirado el capote. Estos momentos de confusión hay que aprovecharlos para derribarle. Cuando todavía tiene la cabeza tapada, se le coge por el tobillo derecho, empujándole al mismo tiempo vigorosamente en la espalda, en la forma que indica el segundo grabado.

De esta manera se le hace caer de bruces, y es seguro que al querer protegerse con las manos la cara, para no destrozársela contra el suelo, soltará

la navaja ó cualquier arma que lleve.

Hay que aprovechar el momento de su caída para cogerle la pierna y el pie y mantenerle en el suelo en la forma que indica el tercer grabado.

Hemos dicho en otras ocasiones, y repetimos hoy, que para ejecutar bien estos problemas, hay que seguir al pie de la letra las instrucciones y ensayarlos primeramente una ó dos veces con una persona para ejecutarlas después "rápidamente," con otra, pues el principal secreto del sistema consiste en coger desprevenido al adversario en cada uno de los movimientos.

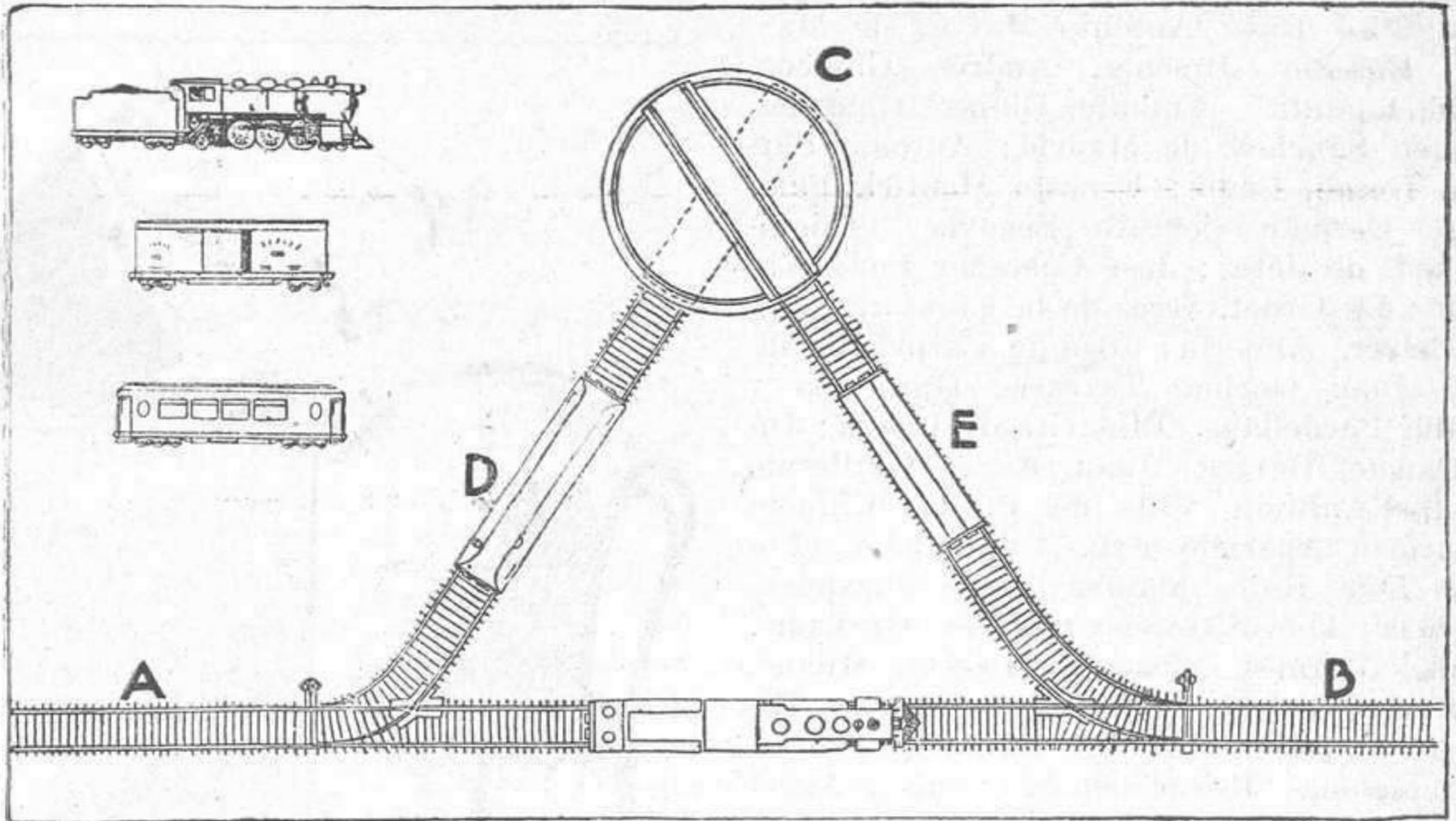
EL SALVAMENTO (Historieta muda).



PROBLEMAS Y RECREOS

LA MANIOBRA FERROVIARIA

PROBLEMA



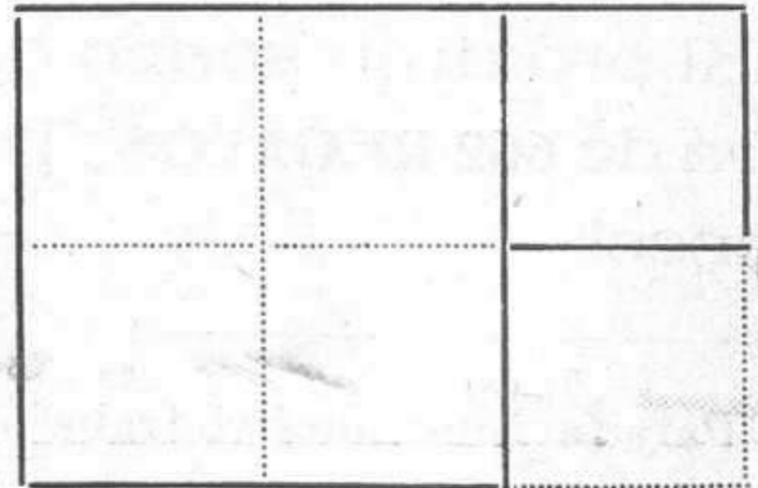
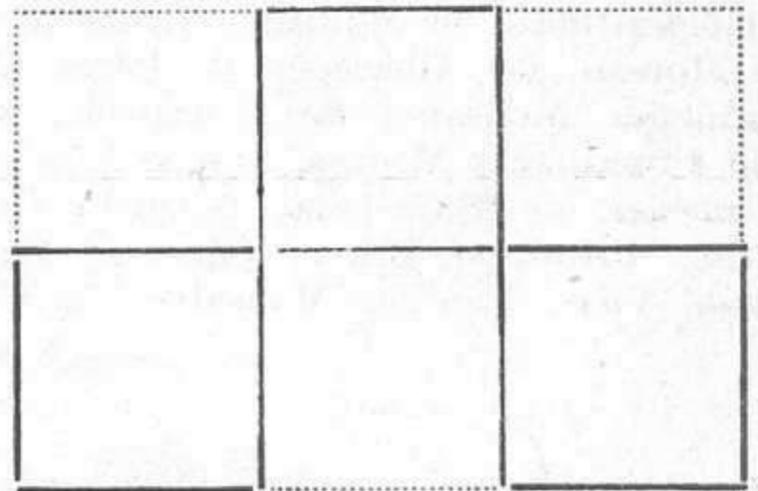
Para resolver este problema, que es al mismo tiempo un divertido juego, se empieza por recortar la locomotora, el furgón y el vagón que aparecen en la parte izquierda del grabado. El vagón se pone en el sitio de la vía marcado con una D, y el furgón en el lugar señalado con una E. La locomotora se coloca en el centro de la vía principal, entre los dos cambios de vía, según se ve en el grabado.

La vía principal, donde está la locomotora, puede prolongarse todo lo que se quiera más allá de los puntos A y B. El disco C es una placa giratoria, con la cual puede pasarse de la vía D á la vía E, y de la vía E á la vía D el vagón y el furgón, pero la locomotora no, porque es demasiado grande y no cabe en la placa giratoria.

Teniendo presentes estas condiciones, hay que hacer la maniobra que constituye nuestro problema. Empleando siempre la locomotora para tirar de los vagones, porque como es natural, éstos no pueden andar solos, hay que pasar el furgón que está en E, al sitio D, y el vagón que está en D al sitio E, después de lo cual la locomotora vuelve á situarse en el punto de la vía principal que ocupaba antes de hacer la maniobra. El intrínquilis de este problema está en efectuar la maniobra haciendo el menor número posible de movimientos.

DOS PROBLEMAS EN UNO

SOLUCIÓN



Las líneas de puntos indican las cerillas que hay que quitar para que queden tres cuadros y para que queden dos.

Han enviado solución del problema "Los Alfileres":

Julio Camarero, Gónzalo Maestro, Luis Cardona Prado, Fernando Muñoz, Antonio de la Serna, Carmen Martínez y Brabo, Carmen Baeza, Alberto Martín Ferreras (Juan José Ruiz, Antonio Martín de Marcos, Eusebio Jiménez, Andrés Gamboa, "Montempunta", Antonio Blanco González, Carmen Sánchez, de Madrid; Antonio Sardá y Rosell, Cádiz; Ernesto Montiel, Pampona; Germán Cobrero, Segovia; "Triquitraque", de Jerez; José Castañer Fons, Valencia; De Groot, Jerez de la Frontera; Angel Belver, Almería; Joaquín Carpí; Tamarite; Juan Gorina, Tarrasa; Guillermo y Amalia Pardellans, Tamarite de Litera; Julio Cancio, Burgos; Juan, Angel, Guillermo é Isabel Cabrera, Villa del Prado; Rafaela y Carmen Aparicio Frías, Valladolid; Antonio Due Rojo, Málaga; José Casanova, Valencia; Diego Moreno Casares, Granada; Manuel Morales, Albacete; José de Miguel, Albacete; José F. de la Vega, Vega de Ribadeo; Manuela Navarro, Juliancito Pérez, de Barcelona; José Chicharro, Luis y Angel González, Madrid.

También han remitido soluciones del problema "Otro dibujo incompleto":

Angeles Verdugo Navarrete, Bititi, Manuel C. Gómez-Imaz, de Madrid; Rigoberto López Moreno, de Albacete; R. Pérez, José Domínguez Monsalve, de Gibraleón; Gregorio Fructuoso y Medina, Amalia Fructuoso y Jiménez, de Barcelona; Augusto Otero, Ferrol; Primitivo Bravo, Cáceres; Castor Alonso, Vigo; Paulina Monsalve, La Carolina.

*

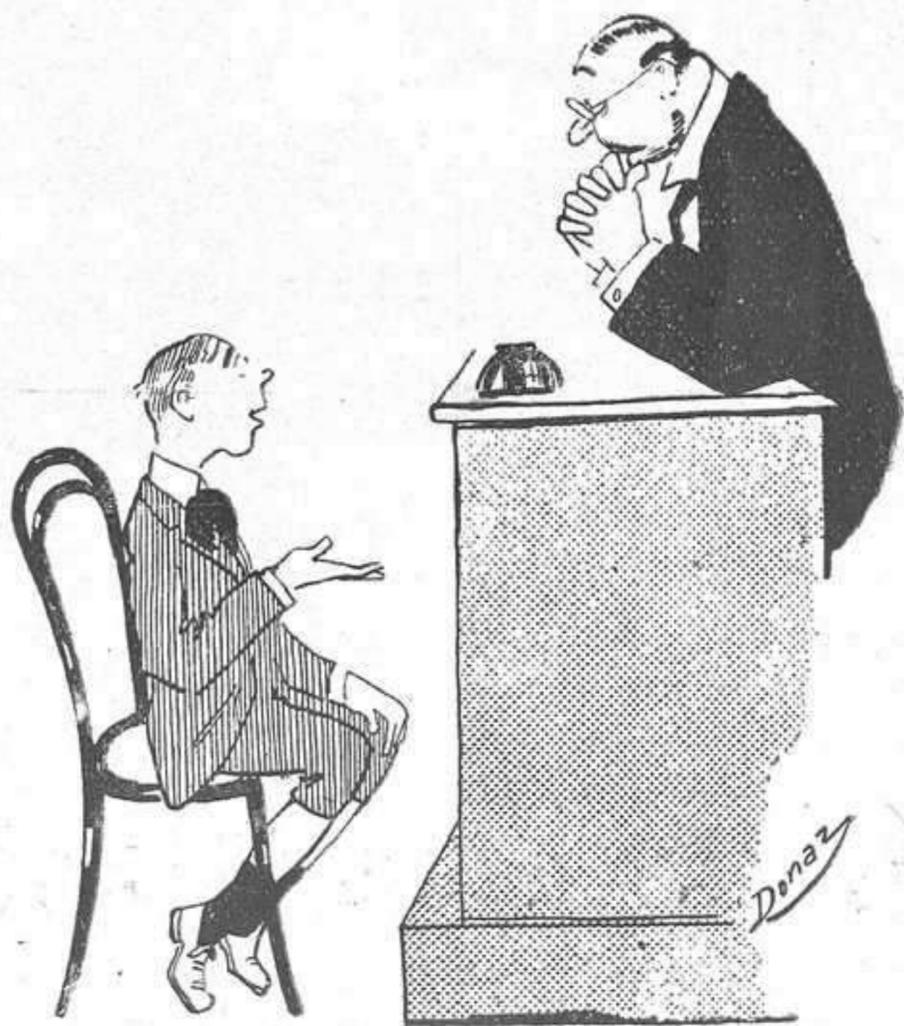
Remitieron solución de "El juego de la estrella":

Claudio Cañizares, Carmen Martínez y Brabo, Madrid.

*

También envió solución del rompecabezas "Se ha perdido un animal":

Antonio García Muñoz.



—¿Cuáles son los animales infusorios?

—Los que viven en el agua y no se ven...

—Perfectamente. Cíteme usted un ejemplo.

—La ballena.

—¡Canastos! ¿Conque la ballena no se ve?

—No, señor: yo no he visto ninguna.

El próximo sorteo de **LOS MUCHACHOS** constará de **662 REGALOS** ¡Todo un bazar! ¡A reunir cupones!

Para facilitar nuestro trabajo, rogamos á los amigos solucionistas, que en el sobre en que las envíen pongan un letrerito que diga **Soluciones**.

¡¡ EUREKA !!

Gran surtido en calzados WALK-OVER y QUEEN-QUALITY

Especialidad en calzado de niños.

Nicolás María Rivero, 11.--Madrid.

LO SABEN LAS MADRES

Ningún niño muere de la dentición si usa la legítima **Denticina** de Restituto Fernández, sobrino de **Pablo Fernández Izquierdo**. Toda caja metálica lleva dibujada en el centro la marca registrada, el **busto de un niño**, en colores verde y rojo. Rechazad las falsificaciones, que causan graves trastornos en las criaturas.

Caja, 3 pesetas.

MADRID, Sacramento, 2, farmacia

PIANOS

GAVEAU, PLEYEL, A. BORD, CONCERTAL, etc., al contado y plazos, desde 25 pesetas. Pianos verdadera ocasión, garantizados, desde 400 pesetas. Alquileres desde 10 pesetas. Afinaciones, compras, cambio y reparaciones. **AUTOPIANOS**

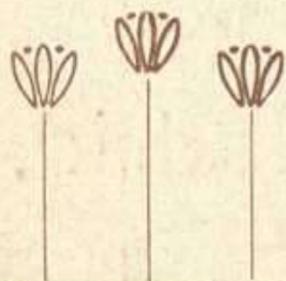
R. ALONSO

22, Valverde, 22.

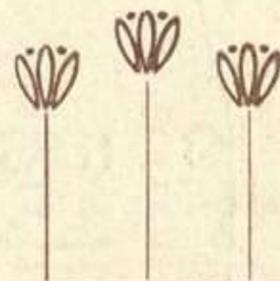
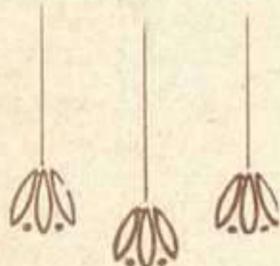
J. DÍAZ D.

Fábrica de juguetes y coches de niño
SAGASTA, 7 DUP.

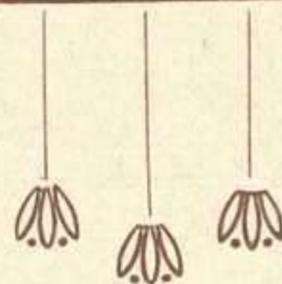
(Talleres: Gaztambide, 55.)



Confortable
é higiénico.



según dictamen
del Dr. J. R. Abreu.



Modelo 1914-P. 16.

CADA COCHE SE VENDE CON GARANTÍA

Esta casa tiene el placer de comunicar á sus favorecedores que ha recibido de Alemania una bonita colección de juguetes, y podrá, á pesar de la guerra y consiguiente paralización del comercio Alemán, ofrecer las novedades que hubieran llegado para Reyes, además de los juguetes de su fabricación.

MANUEL ORTIZ

Cafés de Puerto Rico, Caracollillo y Moka y Chocolates elaborados á mano
Preciados, 4.-Teléfono 1470.-Madrid.

Bombones, Caramelos y Galletas.

Segundo sorteo de **LOS MUCHACHOS**

CUPÓN núm. **12**

1.200 pesetas en premios á nuestros lectores.

Contraseña (1)

Nombre y apellido

..... vive núm.

piso población.....

(1) Llénese el hueco con una palabra cualquiera, la misma en todos los cupones remitidos por un mismo lector, que servirá á los agraciados para reclamar los premios. Estos cupones se enviarán coleccionados después de haberse publicado el número 18.

Véanse las condiciones detalladas en el número 14.