

# O Problema Imortal

Esse fabuloso problema foi composto por Konrad Bayer e originalmente publicado em 1851, na página 160 da edição de 16 de agosto da revista *Illustrirte Zeitung*. Recebeu o título de "Problema Imortal" quando as reivindicações de imortalidade ainda eram poucas e tênues. Por várias décadas, a composição foi classificada como uma das maiores existentes. As Brancas sacrificam todas as suas peças e, ao final, dão o xeque-mate com seu único Peão que resta no tabuleiro. Dizem que a solução de tal problema não nega uma afinidade ideológica com a chamada Partida Imortal de Anderssen, disputada entre Adolf Anderssen e Lionel Kieseritzky dois meses antes de sua publicação.

A partida Imortal de Anderssen foi um jogo informal disputado no intervalo de um campeonato formal, em Londres. Nesta partida, Anderssen vence, apesar de ter sacrificado um Bispo no movimento 11, ambas as torres a partir do movimento 18 e a Dama no movimento 22, tudo isso para conseguir aplicar um xeque-mate. Kieseritzky ficou muito impressionado quando o jogo acabou e telegrafou os movimentos do jogo para seu clube de Xadrez parisiense. A revista de Xadrez francesa *La Regence* publicou o jogo em julho de 1851. Mais tarde, em 1855, a partida foi apelidada de "Partida Imortal" pelo Austríaco Ernst Falkbeer.

Na década de 1850, com o advento das competições envolvendo a criação de problemas, Konrad Bayer tornou-se um dos maiores vencedores de eventos desse gênero, colecionando vários prêmios importantes. De nacionalidade alemã, nasceu e residiu grande parte de sua vida na república tcheca, tendo passado seus últimos anos na Áustria. Por vezes, usava o pseudônimo Drakon Rabey, que nada mais é do que uma mistura das letras de seu nome. Também advogado, aprendeu a jogar Xadrez com 14 anos, porém seu destaque foi como problematista, tendo adquirido sua fama como sendo um excelente compositor de problemas enxadrísticos.



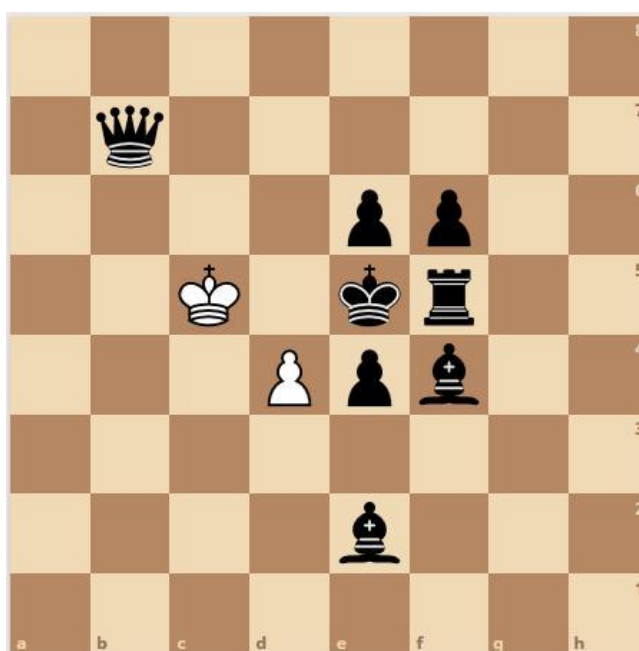
Konrad Bayer.  
Konrad Bayer

## Mate em 9

O problema já chegou a ser chamado de uma *orgia de sacrifícios*. Uma criação fantástica que desafia a mente humana. As Brancas jogam e dão mate em 9.



*Posição Inicial*



*Posição final*

### Solução

1. T7C DxT / 2. BxP+ RxB / 3. D8C+ RxC / 4. D4C+ R4R / 5. D5T+ T4B / 6. P4B+ BxP  
7. D2R+ BxD / 8. T4R+ PxT / 9. P4D++