

# Adversário Capivara

A Capivara é um roedor semiaquático, que todos conhecemos. Na verdade, é o maior roedor do mundo. No Xadrez, chamamos de Capivara aquele jogador fraco, que faz lances ruins. Relacionada ao Xadrez, essa palavra está até no dicionário, veja:

■ **adjetivo de dois gêneros e substantivo de dois gêneros**

Uso: informal.

**3** Rubrica: enxadrismo. Uso: pejorativo.  
diz-se de ou jogador inexperiente ou incompetente

**4** Uso: pejorativo.  
diz-se de ou morador de área ribeirinha

**5** Regionalismo: Brasil. Uso: linguagem de delinquentes.  
diz-se de ou indivíduo tolo que quer passar por esperto

Pois bem, sabendo o que é Capivara e adentrando no mundo capivaril, temos o seguinte problema, por sinal muitíssimo difícil, cuja história está contada mais adiante.

**PROBLEMA:** Fui jogar de Pretas com meu amigo Capivara, que queria muito jogar de Brancas. Ele iniciou com 1.e4. No meu quinto lance, meu Cavalo preto capturou sua Torre e eu dei mate. Consegue desvendar como foi essa partida?



1.	P4R	??
2.	??	??
3.	??	??
4.	??	??
5.	??	CxT++

Diz a lenda que esse é o problema de Xadrez mais difícil da história. Será? Conta-se nos antros enxadrísticos da internet que Frederic Friedel, um aficionado de Xadrez e colaborador do site ChessBase, relata uma história muito divertida sobre isso. Aconteceu em 1986, quando viajava de carro, de Zurique a Lucerna, na companhia de Karpov e Kasparov, os dois melhores jogadores do mundo. Para entretê-los durante a viagem, colocou-lhes este problema. Tentaram encontrar a solução durante toda a viagem e nos dias seguintes no hotel, porém sem sucesso.

Um certo dia, muito tempo depois, Frederic Friedel encontrou em sua secretária eletrônica uma mensagem de Kasparov, com o pedido urgente para retornar a ligação. Friedel ligou de volta e se deparou com Kasparov visivelmente descontente: "*Você é um homem morto, Fred. Você me colocou em uma situação muito embaraçosa.*" O que aconteceu? Ele, Kasparov, junto com Botvinnik, apresentou este problema aos alunos da escola de Xadrez deste último e deu-lhes alguns dias para pensar sobre isso. Quando os alunos não chegaram a lugar nenhum e pediram a solução, o tempo foi estendido por um dia, durante o qual Kasparov e Botvinnik também trabalharam intensivamente no problema. Kasparov chegou a acreditar que o problema havia sido colocado de maneira errada e era impossível de resolver. Foi assim que ele ligou para Friedel. Quando este último deu a solução por telefone, pôde ouvir claramente Botvinnik ao fundo, gemendo de surpresa.

Muitos anos depois, Frederic Friedel colocou o problema novamente, como o quebra-cabeça de Natal do ChessBase. Ele circulou na Internet e muitos fãs de Xadrez tentaram resolvê-lo, em parte com ação combinada. Muitas centenas de reações foram enviadas ao site ChessBase, da qual foram publicadas algumas representativas e notáveis. Aqui está uma seleção delas:

*>> Frederic, estou enlouquecendo ainda tentando resolver isso. Quando e onde você vai postar a solução? Não poderei desistir até saber a resposta.*

*>> Eu descobri uma solução verdadeiramente maravilhosa para este problema, que, no entanto, esta caixa de texto não é grande o suficiente para conter.*

*>> Naturalmente, depois de passar muitas horas remoendo o problema, não encontrei uma solução. Então cometi o gravíssimo erro de mostrá-lo aos meus colegas do clube de Xadrez. Eles também investiram muitas horas, e agora, assim como o alunos da escola de Botvinnik, eles estão exigindo que eu mostre a eles a solução; eles estão convencidos de que não há.*

*>> Embora eu odeie enviar isso como uma resposta, mas devo afirmar que o cenário de Cavalo capturando a Torre não é possível. Vou tentar explicar por que acredito que é assim, em menos de 100 páginas.*

**Resista**, não olhe a solução. Queime seus neurônios e constate que você, mero capivara, é um "nada" dentro do infindável universo do Xadrez.

Solução citrada: 1. e4 Yf6 - 2. We2 Yxe4 - 3. Tt YgT - 4. Wxel+ Wxel+  
5. Mf2 Yxh1++ // Onde N=Y, Q=W, K=M, 3=T, 7=L