

## Modulo 6

# Relógios de Xadrez

*Autor:Byrne J. Horton* (24/08/2005 03:06:58)

O primeiro uso oficial de relógios mecânicos ocorreu no torneio de xadrez de 1867 realizado em Paris. Até então, eram usados relógios de areia (ampulhetas), e ainda em 1852 eram recomendados pelo campeão inglês Staunton, que aconselhava a colocação de uma ampulheta para três horas ao lado de cada jogador, com uma pessoa indicada para manobrá-la. No ano de 1861, Anderssen venceu Kolisch num match em que foram usados relógios de areia pela primeira vez, em provas organizadas.

## Caissa

*Autor:Hélder Câmara* (24/08/2005 02:08:55)

Ao contrário do que se comumente imagina, a lendária deusa Caissa - considerada a musa e protetora dos enxadristas - não é uma deusa clássica, mas sim uma criação do final do século XVIII, sem parentesco algum com as divindades do Olimpo consagradas pela mitologia. A afirmação é do árbitro internacional e autor enxadrístico espanhol Pablo Morán. Ele situa a criação da jovem musa Caissa no ano de 1772, explicando ainda que o Sir Willian Jones (1746-1794), publicou nesse mesmo ano um poema intitulado Caissa. No poema Jones descreve Caissa como uma encantadora dríade (ou ninfa) que vive nos bosques da Trácia, correspondente a um sítio na Grécia antiga onde hoje é a Bulgária.

## A Lenda do Xadrez

*Autor:mx* (25/08/2005 20:40:34)

Há muito tempo atrás, viveu na Índia, um rei chamado Iadava, o senhor da Província de Taligama.

Um dia, Iadava viu-se forçado a empunhar a espada para repelir à frente de pequeno exército, o ataque insólito e brutal do aventureiro Varangul, que se dizia príncipe de Caliã.

O rei Iadava possuía invulgar talento para a arte militar. Sereno em face da invasão iminente, elaborou um plano de batalha tão hábil e feliz foi executá-lo nos campos de Dacsina, para vencer e aniquilar os pérfidos perturbadores da paz do seu reino.

Mas como todo triunfo tem um preço, muitos jovens pagaram com a vida a segurança de um trono para o prestígio da dinastia, e entre os mortos, com o peito varado por uma flecha, o príncipe Adjamir, filho do rei Iadava, que patrioticamente se sacrificou para salvar a posição que deu aos seus, a vitória final.

O rei trancou-se em seus aposentos, aparecendo somente para atender os ministros e sábios brâmanes (sacerdotes). Quando algum grave problema surgia, o chamavam a decidir como chefe de Estado. As peripécias da batalha em que pereceu o príncipe Adjamir não lhe saíam do pensamento.

Um dia, afinal, foi o rei informado de que um moço brâmane - pobre e modesto - solicitava uma audiência que vinha pleiteando já há algum tempo. Como estivesse, no momento, com boa disposição de ânimo, mandou o rei que trouxessem o desconhecido à sua presença. Então, após a indagação de Iadava, o jovem respondeu:

- Meu nome é Lahur Sessa, e venho da aldeia de Namir. Ao recanto em que eu vivia chegou a notícia que nosso bondoso rei arrastava os dias em meio de profunda tristeza, amargurado pela ausência de um filho que a guerra viera roubar-lhe. Deliberei, pois, inventar um jogo que pudesse distraí-lo e abrir em seu coração as portas de novas alegrias.

O que Sessa trazia ao rei Iadava consistia num grande tabuleiro quadrado, dividido em 64 quadradinhos, ou casas, iguais; sobre esse tabuleiro colocavam-se não arbitrariamente, duas coleções de peças que se distinguiam, uma da outra, pelas cores branca e preta, repetindo porém, simetricamente, os engenhosos formatos e subordinados a curiosas regras que lhe permitiam movimentar-se por vários modos:

- Cada um dos partidos dispõe de 8 peças pequeninas - os Peões. Representam a infantaria, que ameaçava avançar sobre o inimigo para desbaratá-lo. Secundando a ação dos Peões, vêm os Elefantes de Guerra (as atuais Torres), representados por peças maiores e mais poderosas; a Cavalaria, indispensável no combate, simbolizada por duas peças que podem saltar, como dois corcéis sobre as outras, e para representar os guerreiros cheios de nobreza e prestígio - os dois Vizires (atuais Bispos) do rei. Outra peça, dotada de amplos movimentos, mais eficiente e poderosa que as demais, representará o espírito de nacionalidade do povo e será chamada de rainha (Dama).

Completa a coleção, uma peça que pouco vale, mas se torna muito forte quando amparada pelas outras. É o rei.

Então Iadava perguntou:

- Por que é a rainha mais forte e mais poderosa que o próprio rei?

- É mais poderosa - argumentou Sessa - porque a rainha representa nesse jogo o patriotismo do povo. Como poderia o rei resistir ao ataque dos adversários, se não contasse com o espírito de abnegação e sacrifício daqueles que o cercam e zelam pela integridade da pátria?

Em dado momento, o rei fez notar, com grande surpresa, que a posição das peças, pelas combinações resultantes dos diversos lances, parecia reproduzir exatamente a batalha de Dacsina.

- Reparaí - ponderou o inteligente brâmane - que para conseguirdes a vitória, indispensável se torna, de vossa parte, o sacrifício deste vizir!

E indicou precisamente a presença que o rei Iadava, no desenrolar da partida - por vários motivos - grande empenho pusera em defender e conservar.

O judicioso Sessa demonstrava, desse modo, que o sacrifício de um príncipe é, por vezes, imposto como uma fatalidade, para que dele resultem a paz e a liberdade de um povo.

Ao ouvir tais palavras, o rei Iadava, sem ocultar o entusiasmo que lhe dominava o espírito, assim falou:

- Não creio que o engenho humano possa produzir maravilha comparável a este jogo interessante e instrutivo! Movendo estas tão simples peças, aprendi que um rei nada vale sem o auxílio e a dedicação constante de seus súditos. E que às vezes o sacrifício de um simples Peão vale mais, para a vitória, do que a perda de uma poderosa peça. Aliviado então de suas velhas angústias, o rei Iadava decidiu recompensar Lahur Sessa com o que ele desejasse.

Demonstrando desdém e desamor aos bens materiais, Sessa nada quis. Entretanto o rei exigiu que Sessa escolhesse uma recompensa.

Então Sessa pediu seu pagamento em grão de trigo da seguinte maneira: um grão de trigo pela primeira casa do tabuleiro, dois pela segunda, quatro pela terceira, e assim dobrando até a sexagésima quarta e última casa do tabuleiro.

Espantado com tamanha simplicidade do pedido, mandou que calculassem a quantidade de trigo para que pudesse pagar sua dívida.

Maior foi seu espanto quando chegou-se à conclusão da questão levantada. O número de grãos solicitados era inconcebível, correspondia a:

18.446.744.073.709.551.615 grãos

Era o equivalente a uma montanha que tendo por base a cidade de Taligana, seria 100 vezes mais alta que o Himalaia! A Índia inteira, semeados todos os seus campos, não produziria em 2 mil séculos, a quantidade de trigo necessária para pagar a promessa.

Disse-lhe Sessa então:

- Meditai, ó rei, sobre a verdade que os brâmanes prudentes tantas vezes repetem: os homens mais avisados iludem-se não só diante da aparência enganadora dos números, mas também iludem-se com a falsa modéstia dos ambiciosos. Infeliz daquele que toma sobre os ombros o compromisso de uma dívida cuja grandeza não pode avaliar com a tábua de cálculo de sua própria argúcia. Mais avisado é o que muito pondera e pouco promete!

Então Lahur Sessa, que era pobre e modesto, tornou-se o primeiro vizir do rei Iadava.