

## „Felietony na długie zimowe wieczory” – odcinek 7

### *Szachy o wielu twarzach*

Wydawać by się mogło, że 64 pola i 32 figury z ich różnorodnością ruchów i zasadami to potężna dawka gimnastyki umysłowej i samo zgłębienie tego oceanu możliwości jest wystarczająco wyczerpujące aby wymyślać dodatkowe utrudnienia. A jednak!

Początki szachów to zupełnie odmienna od współczesnej forma gry, o której jeszcze opowiemy, tymczasem dziś spójrzmy na świat średniowiecznych szachistów jak na środowisko niezwykle kreatywnych osób, którym żadne wariacje i nowe pomysły nie były straszne.

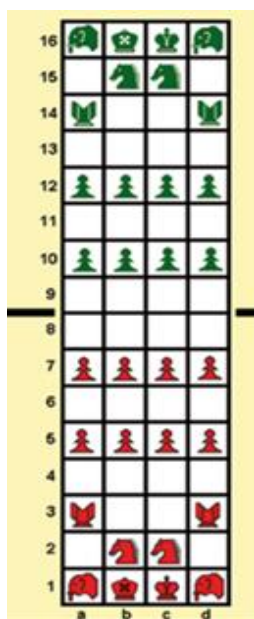
Już pisarze arabscy i perscy przekazali wiele informacji na temat nowych wariantów, z których niektóre wyglądają zupełnie nieprawdopodobnie, inne zaś znalazły swoich miłośników, a nawet przetrwały do dziś dnia. Główny nurt szachów arabskich to tzw. *Shatranż*, ale alternatywne reguły gry, znajdujemy już u historyka al-Mas-ûdî’ego, który zaprezentował pięć różnych wariantów szachów w swym dziele "Złote łąki" w 947 r. Fakt, że podobny zbiór różnorodnych odmian został przywołany w wieku XIV przez innego autora al-Amuli’ego, świadczy o długim trwaniu i praktykowaniu tych ciekawostek, przynajmniej w niektórych kręgach.

Najpierw przyjrzyjmy się jak wyglądały tzw. *wielkie szachy*. Używano w nich dodatkowych figur i rozgrywano je na planszy o rozmiarach 12x12 pól (przy czym spotyka się również warianty 10x10 i inne). Ten rodzaj rozgrywek został włączony do kompendium wiedzy o grach XIII wieku zawartym w dziele powstałym pod patronatem króla Kastylji i Leonu Alfonsa X Madrego ok. 1283 roku i omawianym już w poprzednim felietonie. Znajdowało się tam aż 48 bierek, a wśród nich egzotyczne zwierzęta, które posługiwały się ogromnym zasięgiem ruchów – tzw. „skokami gigantów”. Były to figury: lew, żyrafa, nosorożec (reprezentujący tu jednorożca) oraz krokodyl oraz wielbłąd. Na szachownicy znaleziono także miejsce dla



"Aanci" - przerażającego ptaka arabskich legend opisanego w „Tysiącu i jednej nocy”. Trzeba przyznać, że często nazywano go także "Roukh" i figura ta stała się prekursorką wieży szachowej jako, że słowo to Europejczykom nie mówiło nic ale za to kojarzyło się z kamiennym zamkiem. Trudno stwierdzić jaki był zasięg i popularność tej odmiany. Wśród zbiorów archeologicznych

posiadamy pewne przesłanki w postaci dwóch figur, które wykonane zostały w konwencji abstrakcyjnych - arabskich bierek szachowych, niemniej jednak odbiegają od przyjętego szablonu w sposób zasadniczy. Mogły one być odpowiednikami figur wielbłąda i żyrafy z wielkich szachów, obie niestety bardzo słabo i ogólnie datowane na okres średniowiecza. Jedna z nich (wykonana z kości słoniowej), pochodzi ze zbiorów prywatnych niemieckiego kolekcjonera, z przypuszczalną proweniencją pakistańską. Druga natomiast (wykonana z kości zwierzęcej) jest w zbiorach średniowiecznych Muzeum Narodowego w Kopenhadze. W zbiorach polskich dotychczas nie wystąpiła tego typu odmian szachów.



Kolejny wariant to tzw. *dlugie szachy*. Grane na desce podłużnej o polach 16x4. Zestaw figur był tu identyczny jak w szachach „klasycznych”, przy czym prawdopodobnie to właśnie w tym wariacie używano kości sześciennych (szczególnie w początkowej fazie gry) aby ilością wyrzuconych oczek określić kolejność ruchów figur: 6- król; 5- vizyr; 4 – goniec; 3-koń; 2-wieża; 1-pionek. Kiedy archeolodzy znajdują figury szachowe razem z kostkami do gry, podejrzewają, że odkrycie to wiąże się właśnie z takim zapomnianym wariantem. Na terenie Polski nie spotkano dotychczas tego typu zespołu ale nie można wykluczyć, że i tu grano w orientalne nowinki. Takie praktyki znane były natomiast na pewno w XI wieku we Włoszech, o czym informuje najstarsza wzmianka źródłowa dotycząca gry na tym terenie. Jest to

słynny list biskupa Ostii i kardynała, Piotra Damianiego datowany na lata 1061-1062, do papieża elekta Aleksandra II. Opisuje on swoją podróż z biskupem Florencji. Podczas nocnego postoju w gospodzie, gdy Damiani oddalił się na spoczynek, jego towarzysz biskup pozostał w tłumie przybyszów i przewodził grze w szachy, co spotkało się z ostrą krytyką. Co ciekawe nieszczęsny, posądzony o nieczne praktyki biskup bronił się właśnie odpowiadając, że grał w takie szachy gdzie nie używa się zakazanych kości.



We wspaniałej księdze Alfonsa Mądrygo zaprezentowano także grę pod tytułem *Les escaques*, która bardzo odbiegała od zasad regularnych szachów. Brało w niej udział 7 osób, a plansza miała kształt siedmiokątny i obrazowała ruchy ciał niebieskich. Składała się z siedmiu koncentrycznych okręgów odpowiadających kolejno: Księżycowi, Merkuremu, Wenus, Słońcu, Marsowi, Jowiszowi i Saturnowi). Gra

również miała charakter hazardowy (użycie kości), zbliżona do al-falakîya, tzw. "niebiańskiej" gry na identycznej planszy. Bardzo prawdopodobne, że manuskrypt Alfonsa Mądryego, który był kompilacją arabskich tekstów, prezentuje gry w formie swoistej encyklopedii - almanachu, i nie koniecznie były one wszystkie praktykowane, ponieważ nie znane są jakiegokolwiek bierki odpowiadające temu wariantowi.



Ważną odmianą średniowiecznych szachów była gra w tzw. *cztery pory roku*, gdzie zestaw bierek posiadał identyczne formy jak w klasycznym modelu gry, ale różnił się zdecydowanie kolorystycznie. Kodeks kastylijski zawiera także opis tego wariantu. Gra odzwierciedlała tu czwórkową wizję porządku wszechświata, w której wszystko sprowadza się do podziału na cztery podstawowe pojęcia. Każdy z graczy

posiadał kolor symbolizujący porę roku, żywioł i związany z nią "nastrój" (zgodnie z poniższą tabelką). Znacznie wcześniej bo w 1030 roku podróżnik i geograf arabski Al-Biruni, podczas swojego pobytu w zachodnich Indiach był świadkiem dokładnie takiej samej gry, przy czym tam ruchy poszczególnych figur losowano dodatkowo kośćmi do gry. Relacja Al-Biruniego wprowadziła czwórkowy sposób rozgrywek do dyskursu na temat początków gry i wpłynęła na ugruntowanie przekonania, że taka właśnie forma była wyjściowym, pierwotnym stylem szachowym w Indiach. Wśród badaczy tematu nie ma zgodności co do tego na ile jest to prawdopodobne, aby tak wyglądał pierwowzór szachów. Niektórzy uznają, że gra w czwórkę była oryginalnym (być może lokalnym) wytworem hinduskim, który we wczesnym okresie nie rozprzestrzenił się na inne tereny. Archaiczny wariant mógłby być jakąś specyficzną, odmianą kultywowaną w lokalnym środowisku, na którą w swych podróżach trafił Al-Biruni. Tłumaczyłoby to z jednej strony dlaczego w społecznościach przejmujących szachy od kultury hinduskiej nie występuje taka forma szachów, z drugiej dlaczego czwórkowe szachy i wzbogacanie ich rzutami kośćmi spotkało się z zainteresowaniem dopiero na terenie Europy łacińskiej, po relacji Al.-Biruniego.

Kolor	Pora roku	żywioł	Nastrój
Zielony	Wiosna	Powietrze	Sangwinik
Czerwony	Lato	Ogień	Choleryk
Czarny	Jesień	Ziemia	Melancholik
Biały	Zima	Woda	Flegmatyk



Wszystkie powyższe warianty były praktykowane zdecydowanie rzadko, stając się ewentualnie przejściowymi modami. Jednak była i odmiana rozgrywanych w średniowieczu na równi z szachami klasycznymi tzw. *Szachów kurierskich*. Co więcej jej miłośnicy i zasady praktykowane są do dziś. Szczególnie

znana jest miejscowość w Dolnej Saksonii – Ströbeck, znana z pielęgnowania gry w szachy kurierskie od średniowiecza. Wariant z powiększoną planszą 12 x 8 pól, wprowadzał 3 nowe figury. Szachy kurierskie rozwijały się przez sześć wieków, co czyni je prawdopodobnie najdłużej istniejącą i praktykowaną wariacją szachową. Są one po raz pierwszy wspomniane w arturiańskim romansie, *Wigalois*, (Wirnt von Gravenberg, 1210-1220). Pojawiają się ponownie w wielkim szachowym poemacie *Shachbuch* (Heinrich von Beringen, 1300). Kolejnym źródłem jest dziennik podróży z 1337 roku, Konrada von Ammenhausena, który opisując tę grę wspomina, że nie widział podobnej we Francji ani Anglii. Dobrze rozpoznane zasady i opis figur pochodzi z 1616 roku z monumentalnego dzieła Gustawa Selenusa *Das Schack- oder König-Spiel*. Najbardziej znany przekaz ikonograficzny, to obraz holendra, Lucana Van Leyden'a *Gracze w szachy*, powstały w 1508 roku w holenderskim Leiden. Szachy kurierskie są zatem odmianą południowoniemiecką, z dodatkowymi czterema pionkami z każdej strony oraz trzema nowymi figurami: mędrca, (poruszającego się jak król), błazna oraz dwóch kurierów o znacznych możliwościach taktycznych (od których gra zapożyczyła nazwę). Historycy szachowi zwracają uwagę na fakt, utorowania drogi nowoczesnym szachom, z potężną królową i biskupem mającymi możliwość w jednym ruchu przemierzać całą szachownicę, właśnie dzięki szachom kurierskim<sup>1</sup>.

Pięć wieków europejskich poszukiwań „idealnych szachów” zakończyło się w Hiszpanii.

W Walencji krąg intelektualistów, wymyślił nowy wariant gry, który stał się obowiązującym do dziś, a w którym główną figurą o największych możliwościach stała się bierka dotychczas powolna i bez większych możliwości na szachownicy – królowa!

I o niej opowiemy za tydzień.

---

<sup>1</sup> Wszystkie ilustracje pochodzą z publikacji: Jean-Luis Cesaux, 2012, Les jeux d'echecs du Moyen Age w: Histoire Medievale