

Felieton 1 - Zaczniemy od początku

Pytania o początki gry w szachy stawiane były w Indiach, Persji, zadawali je Arabowie i cała średniowieczna Europa, odpowiadając na nie licznymi legendami, które z czasem weszły do kanonu kulturowego wielu regionów. Podania te ukazują jednocześnie jak razem z grą wędrowała cała sfera kulturowa w przekazywanych pomiędzy społeczeństwami opowieściach. W dobie rozwoju nauki szachy stały się także obiektem sporów naukowych, w efekcie których wciąż pojawiają się różne hipotezy upatrujące miejsce ich powstania na rozmaitych obszarach i w odmiennym czasie. Do tych naukowych wątków powrócimy w kolejnych spotkaniach, ale dziś wybierzemy się na dwory perskie i hinduskie, sprawdzając jak radzono sobie z wyjaśnieniem fenomenu rozgrywek dawniej.

Wspomniany już Stefan Zweig austriacki literat i szachista pisał o szachach tak: *Nikt nie wie, który z bogów sprowadził je na ziemię... by wyostrzały zmysły i zajmowały duszę”*

Najstarsze legendy szachowe

Ważnym aspektem historii szachów są legendy, których twórcy mieli zazwyczaj ambicje informowania o miejscu i powodzie dla którego wynaleziono grę. Dziś zapewne powiedzielibyśmy, że to oczywiste – gry przecież dla rozrywki i miłego spędzenia wolnego czasu. Tymczasem dawniej tak proste tłumaczenie nikomu nie przychodziło do głowy, może dlatego, że to nie rozrywka rządziła światem. Żadna z tych legend nie jest oczywiście przekazem historycznym, jednak warto zauważyć, że wszystkie najstarsze opowieści wskazują jako pewną drogę wykształcenia gry Indie i zwracają uwagę na ich wczesną perską adaptację. Jedną z najbardziej popularnych historii dotyczy epizodu, podczas którego doszło do zapoznania się z szachami na dworze perskim. Legenda zyskała niebywałą popularność i przewijać się będzie na różnych obszarach. Znali ją Persowie, Arabowie odkrywamy ją w zapisach średniowiecznej Europy łacińskiej. Choć zmieniają się imiona poszczególnych bohaterów opowieści, to jej główny wątek pozostaje niezmienny. A pojawia się ona po raz pierwszy dzięki perskiemu poecie Firdusiemu. W utworze *Shashnama* powstałym około 1011 roku, poemacie czerpiącym ze znacznie wcześniejszych niezachowanych do dziś źródeł, poznajemy dokonania niebywale inteligentnego mężczyzny imieniem Buzurgmihr. Co ciekawe choć jest on potężnym doradcą tzw. *farzinem*, króla perskiego Khusran Nushirvana, rządzącego w latach 531-579 r. to nie wojenne zasługi ani odwaga na polu walki zajmują autorów tej opowieści. Otóż na dworze perskim pojawia się wysłannik władcy Indii – Raja.

Otrzymał on trudne zadanie, wynegocjowania korzystnych dla swego kraju warunków pokoju. I tu zaskoczenie ponieważ przywozi on na dwór perski grę w szachy. Dlaczego? Ponieważ jej zrozumienie staje się stawką rozgrywek dyplomatycznych, można by rzec, że pojedynek na intelekt ma rozstrzygnąć spór o wysoką stawkę – płacony trybut. Król perski został poproszony o oddelegowanie do rozwiązania zagadki na czym polega zaprezentowana mu, a nieznaną grą, *tych którzy w jego państwie są najbardziej zaangażowani w naukę*. Persowie mają nazwać figury, ich ruchy i określić charakter rozgrywek. Zaciekawieni podejmują wyzwanie, a tej trudnej misji bez większych problemów sprostał właśnie ów Buzurgmihr. Ku zdumieniu hindusów, i nie potrzebując do tego długiego czasu, w ciągu jednej nocy, nasz bohater rozgryza arkana niezwyklej gry i odpowiada, że jest to świat wojenny, gdzie naprzeciw siebie stoją dwie armie dowodzone przez władcę (Szacha) i jego wiernego dowódcę (Farzin'a). Towarzyszą im i chronią poszczególne jednostki wojska orientального: wojownicy na słońcach bojowych (Pil), konnica (Asp) i rydwany wojenne (Rukh). A na pierwszej linii tej batalii dzielnie walczy piechota (Pujada). Na tym nie koniec – Buzurgmihr, stwierdza, że skoro to jest wojsko to i siła taktyczna oraz poszczególne ruchy figur muszą być tej wojennej rzeczywistości podporządkowane. Tak też było, choć nie za bardzo odnajdujemy tu współczesny wygląd szachów. Pamiętajmy jednak, że gościmy na dworze perskim półtora tysiąca lat temu. Delegacja hinduska musiała przyjąć twarde warunki swoich oponentów. Honor Persów został uratowany, a duma z dominującej pozycji w sferze intelektu na wieki udokumentowana. Jednak przecież nie chodzi o to by się tylko bronić ale żeby umiejętnie przejść do kontrataku. I tą zasadę Persowie zastosowali również w tym wypadku. Nie poprzestając jedynie na rozstrzygnięciu postawionej kwestii szachowej, wymyślili w rewanżu nową grę – *Backgammon* znaną do dziś równie dobrze jak i szachy. Z nią to jako darem perskim, hinduscy posłańcy wyruszają w drogę powrotną. Autor legendy mówi nam: *może i szachy wymyślili Hindusi ale my Persowie nie jesteśmy od nich gorsi*. W ten sposób, zostały wytłumaczone dwie najważniejsze gry, które największą popularność osiągnęły później w średniowiecznej Europie. O roli jaką Persowie odegrali w rozwoju szachów, po tak dobrze rokującym początku, opowiemy w następnych felietonach. Tymczasem zajrzyjmy jeszcze do Indii i zobaczmy jak legendy tłumaczą powstanie rozgrywek w tym kraju?

Ten sam autor perski - Firdusi, przytacza jeszcze jedną historię, w której pomysłodawcą szachów jest kobieta – pogrążona w smutku królowa Indii. Władczyni kraju ogarniętego wojną domową toczoną przez jej synów: Gowa i Talhanda, szuka pocieszenia po bratobójczej walce i śmierci jednego z nich (Talhada). Jak zrozumieć sens okrucieństwa takiej wojny? Królowa

dąży do racjonalnego wytłumaczenia tragedii i znajduje rozwiązanie w postaci gry w szachy. Gry, w której zmagania muszą doprowadzić do zwycięstwa tylko jednego króla.

Obok tych dwóch legend jako jedną z najstarszych, o chronologii pre-islamskiej, uznaje się znaną również w średniowieczu opowieść o podwajaniu ziarenka pszenicy na polu szachowym. Jest to moralitet, którego głównym bohaterem, niezależnie od kolejnych wariantów tej legendy, zawsze jest mędrzec. Dowiadujemy się, że hinduski władca Scheram był bardzo nędznym przywódcą, gnuśnym królem i w krótkim czasie, nie licząc się z doradcami, zrujnował państwo. Nie przyjmował żadnej krytyki, a tych którzy ośmielali się wskazywać dramatyczną sytuację kraju, bezlitośnie niszczył. Widząc grozę sytuacji, ale też nie chcąc się narażać bezpośrednią krytyką okrutnego pana, bramin Sessa, skonstruował zaskakującą grę, do której zaprosił władcę. Pod pozorem ciekawych chwil pędzonych przy zaprezentowanej nowince, mędrzec wyjaśniał zasady rozgrywek. Zakładały one, że król – najważniejsza figura o niepodważalnym dostojeniu – nie może nic zdziałać bez pomocy innych bierok. Co więcej, jeżeli te inne postaci zgromadzone na szachownicy, nie będą miały woli i umiejętności aby króla bronić, to bardzo szybko zostanie on pokonany i wrzucony do jednego worka z resztą pionków, a z jego królestwa nic nie pozostanie. Siła szachów musiała być niezwykła bo to czego nie mogli dokonać doradcy, osiągnęła gra. Władca bowiem zafrasował się wielce, zrozumiał aluzję i docenił wartość, jak byśmy to dziś powiedzieli – pracy zespołowej. W jakim był on jednak błędnie nadal żywiąc przekonanie o swej wszechwładności, świadczy kolejna lekcja, której udzielił mu nasz mędrzec. W nagrodę za dobre rady i tak pomysłową grę, król obiecał starcowi dać wszystko, czego ten zażąda. Sessa zapewne uśmiechnął się skromnie i skłonił, a zaraz potem pokazał władcy granice jego możliwości. Poprosił o pozornie niewielkie wynagrodzenie, a mianowicie o ... pszenicę. Zastrzegł jednak, że chciałby tyle ziarenek ile wyjdzie z rachunku wynikającego z ilości odpowiadającej podwajaniu ziarenek na każdym polu 64-kratkowej szachownicy. Rachunek to 2^{64} , co stanowi ponad 18 kwintylionów ziaren (dokładnie: 18 446 744 073 709 550 000). Władca zabrał się ochoczo do realizacji, tak prostego jak przypuszczał, zadania ale bardzo szybko się przekonał, że aby zgromadzić takie zbiory, należałoby zbudować spichlerz o 4 metrach wysokości, 10 szerokości i prawie 300 milionach kilometrów długości. To 1000 razy więcej niż odległość z Ziemi do księżyca. Dzisiejsi matematycy obliczyli, że to są plony jakie można uzyskać po ośmiokrotnym obsianiu wszystkich pól na globie. Nie należy tego rachunku naturalnie utożsamiać z ilością szachowych wariantów. To są dwie różne rzeczy. Niemniej jednak legenda, której początki sięgają zapewne ok. VII – VIII w. uzmysławia niezwykle rozumienie skali możliwości jakie gra w szachy stwarza ale też wspaniale ukazuje wielką pokorę jaka cechowała te dawne społeczności i

autorów pięknych opowieści. Opowiadanie o ziarenku pszenicy jest chyba najbardziej znaną legendą szachową, z którą wszyscy adepci królewskiej gry powinni rozpocząć swoją karierę.

Na następnym spotkaniu podążymy śladem legend, ale będziemy powoli wraz z muzułmańskimi opowieściami przybliżać się do rodzimej Europy.