

Svet na 64 kvadratkih

- Pogled v zgodovino kaže, da so z igranjem šaha že od nekdaj povezane takšne in drugačne prepovedi
- Evropski parlament: »Univerzalna igra brez starostnih, spolnih in drugih omejitev, s katero je mogoče izboljšati socialno kohezijo in integracijo, okrepiti boj proti diskriminaciji, zmanjšati stopnjo kriminala in različnih zasvojenosti in je koristna za duševno zdravje.«

Tekst: Polona Frelj

Današnja mednarodna standardna šahovnica, ki jo je opredelila Mednarodna šahovska zveza, ima enako postavitev in število figur kot indijski chatrang, čeprav so se figure s časom spreminjale.

Kpisanju o šahu me je spodbudila prijateljica, ko mi je povedala, da sta si pred kratkim s hčerko v lokalu v središču Trsta poskušali čas krajšati s partijo šaha. Ko sta na mizo postavili leseno škatlo in začeli postavljati figure, je do njiju pristopila natakarka in jima razložila, da je igranje šaha v lokalih v Italiji prepovedano. Takšna je politika v večini italijanskih kavarn ter drugje v javnosti, za prepoved igranja kraljevske igre v parkih ter na drugih javnih mestih pa se vse pogosteje odločajo tudi mestne in lokalne oblasti po celotni Evropi.

Gre za presenetljiv trend, saj je Evropski parlament leta 2012 odobril uvedbo šaha v izobraževalne in socialne namene držav članic Evropske unije z utemeljitvijo, da gre za »univerzalno igro, brez starostnih, spolnih in drugih omejitev, s katero je mogoče izboljšati socialno kohezijo in integracijo, okrepiti boj proti diskriminaciji, zmanjšati stopnjo kriminala in različnih zasvojenosti in je koristna za duševno zdravje«. Šahovske mize in na tla narisane šahovnice na trgih in v parkih so postale običajen prizor v številnih evropskih mestih, tudi italijanskih.

Ni pa »italijanska« prepoved igranja šaha v javnosti prvi tak primer. Za kriminalizacijo igranja šaha v središču mesta so se že leta 2010 odločile tudi oblasti v San Franciscu, istega leta pa so igranje šaha prepovedali tudi na otroškem igrišču Emerson v New Yorku z obrazložitvijo, da želijo s tem omejiti postopaštvo.

V Italiji prepoved utemeljujejo z najrazličnejšimi razlogi, od preprečevanja postopaštva, pijančevanja do socialnih nemirov. Sociologe skrbi, da so v ozadju dejansko predvsem ekonomski razlogi, saj lastniki barov ne želijo, da stranke pri njih posedajo predolgo. Drugi razlog bi lahko bila atomizacija oziroma preprečevanje prevelikega povezovanja med ljudmi, ki bi lahko vodilo celo do protestov. Zdi se, da socialna kohezija ni več zaželen.

Pogled v zgodovino kaže, da so s »celim svetom na samo 64 kvadratkih«, kot šah opiše šahovska genialka Beth Harmon v Netflixovi uspešnici *Damin gambit* (The Queen's Gambit), že od nekdaj povezane takšne in drugačne prepovedi. No, sedemdelna miniserija iz leta 2020 pa je po vsem svetu spodbudila nov val zanimanja za šah. Iskanja v Googlu za »kako igrati šah« so bila najpogostejša v zadnjih

devetih letih, prodaja šahovskih kompletov pa je skokovito narasla. Kraljevska igra je spet postala hit.

A vrnimo se v Italijo, natančneje v zgodovinsko mesto Marostica v provinci Vicenza v Benečiji. V tem majhnem italijanskem mestu ni niti enega znamenitega muzeja niti velikih trgovin, tudi ne postaje, imajo pa dobro ohranjeno Staro mesto – trdnjavo. V njej vsaki dve leti poteka veličasten šov – *la partita a scacchi a personaggi viventi* oziroma partija živega šaha, zaradi katere se tja septembra zgrinjajo turisti z vsega sveta.

V *Città degli scacchi* oziroma v šahovskem mestu uprizarjajo dovršene in spektakularne šahovske igre v živo, ki jih igra na stotine ljudi v srednjeveških kostumih: dame, vitezi na konjih, šahovske figure, plesalci, žonglerji, glasbeniki in komiki. Gre za uprizoritev zgodbe, ki sta jo leta 1923 napisala študenta Mirko Vucetich in Francesco Pozza in je postavljena v leto 1454.

Taddeo Parisio, gospodar Marostice, je imel lepo hčerko Lionoro. Pridobila si je naklonjenost dveh viteзов v Taddeovi službi, bila sta tudi družinska prijatelja, Rinalda D'Angarana in Vierija da Vallonara. Njuno rivalstvo za njeno ljubezen je povzročilo, da sta drug drugega izzvala na dvoboj. Lord Parisio ni želel izgubiti nobenega od svojih viteзов, zato je prišel na drugačno idejo: partija šaha bo določila, kdo bo dobil roko njegove hčerke. Zmagovalec dvoboja bi se poročil z Lionoro, poraženec pa bi še vedno ostal del družine, saj bi za ženo dobil njeno mlajšo sestro Oldrado.

Šahovsko partijo so spremenili v velik dogodek, v katerem bo lahko uživalo celotno mesto. »Tekma bi se morala odvijati na trgu pred Spodnjim gradom na praznični dan z oboroženimi živimi osebami, ki bi nosile plemenite zastave belih in črnih, v navzočnosti gospoda, njegove plemenite hčere, gospodov Angarana in Vallonara, plemiškega dvora in celotnega prebivalstva. Odločili so tudi, da bo izziv počaščen z nastopom oboroženih mož, pešcev in viteзов z ognjemeti, plesi in zvoki.

Tako so na igrišče stopili oboroženi možje: lokostrelci in helebardisti, pešci in vitezi, nato gospod in njegov plemiški dvor z zaskrbljeno Lionoro, ki je bila na skrivaj zaljubljena v enega od obeh tekmecev, njena zvesta dovilja, plemiči in njihove dame, glasnik, orožar, sokolarji, paži, dekleta, praporščaki, glasbeniki, kmetje. Torej beli in črni



Netflixova miniserija *Damin gambit* iz leta 2020 je po vsem svetu spodbudila nov val zanimanja za šah.

Gioco degli scacchi iz Marostice nas uči marsikaj o življenju. Med drugim, da zmaga ali poraz nista tako pomembna kot to, da si igralec in ne kmet. Ker igralec, tudi če je poražen, odloča o svoji usodi.



s svojimi kralji in kraljicami, topovi in konji, škofi in kmeti. Sledil je ognjemet in glasba po gospodovih ukazih.

Dogodek zdaj vsako leto ponovijo in je takšen, kot je bil prvič – razkošni običaji, večbarvne zastave, bojne parade, elegantne oprave; tako spektakel opisujejo na uradni strani dogodka.

V življenju bodi igralec, ne kmet

Čeprav gre za legendo, ima spektakel šahovskih partij z živimi figurami v Marostici dolgo zgodovino. Tekme so bile prekinjene zaradi prve svetovne vojne, po njej pa je bila Marostica razmeroma revno mesto. Mnogi prebivalci so odšli v tujino s trebuhom za kruhom, glavnina v Brazilijo. Ko si je mesto po drugi svetovni vojni opomoglo, so začeli razmišljati, da bi dogodek obudili. Uspelo jim je leta 1954 in od takrat mesto vsaki dve leti priredi živo šahovsko tekmo z obilico pompa.

Igra se začne, ko sonce zaide in lokostrelci v grajskih stolpih izstrelijo goreče puščice na robove šahovnice in jo tako v izbruhu ognja oživijo. Glavni dogodek spremljajo parade, plesi, glasba in ognjemeti, ki poustvarjajo renesanso. Poteka na glavnem trgu, Piazzii

Castello, ki je dobil ime po gradu. Ta pa stoji na trgu z imenom Piazza degli Scacchi oziroma na Šahovskem trgu.

Ker prvotne poteze, ki so jih odigrali tekmovalci leta 1454, niso bile posnete in jih ni mogoče reproducirati, organizatorji dogodka že od leta 1954 poustvarjajo poteze najbolj slavnih iger v zgodovini šaha. Vsaka izbrana igra mora izpolnjevati nekaj posebnih zahtev: končati se mora z najmanj 16 in največ 20 potezami, trajati približno 20 minut in biti zelo spektakularna.

Ena od uporabljenih iger je šahovska igra v operni hiši v Parizu iz leta 1858, ki jo je ameriški mojster Paul Morphy odigral proti dvema močnima amaterjema: nemškemu plemiču Karlu II., vojvodi Brunswicku, in francoskemu aristokratu Isouardu de Vauvenarguesu. Igrala se je kot posvetovalna igra, pri čemer sta vojvoda Karl in grof Isouard skupaj odločala o vsaki potezi črnih figur, Morphy pa je sam nadzoroval bele figure. Igro so igrali v loži, medtem ko so na odru izvajali opero. Morphy je hitro matiral svoja nasprotnika, za zmago pa je žrtvoval kraljico.

Operna partija je ena najbolj znanih šahovskih iger, ki jo šahovski inštruktorji pogosto uporabljajo za poučevanje o pomembnosti

razvoja figur, vrednosti žrtev ... Le kaj bi si mislil Morphy, če bi vedel, da bodo žive šahovske figure uprizorile njegovo slavno operno igro? *Gioco degli scacchi* (šahovska igra) iz Marostice nas uči marsikaj o življenju. Med drugim, da zmaga ali poraz nista tako pomembna kot to, da si igralec (*essere un giocatore*) in ne kmet, ker igralec, tudi če je poražen, odloča o svoji usodi (*fatore del proprio destino*), medtem ko je kmet tudi v zmagi zgolj žrtev dogodkov.

Mimogrede, italijanska pokrajina Benečija vključuje tudi druge pomembne vidike šahovske zgodovine in kulture. V bližnji Vicenzi je denimo knjižnica Bertoliana, ki deluje že od leta 700 in hrani redko zbirko šahovske literature. Več rokopisnih in tiskanih del je iz 13. do 19. stoletja in so pogosto obogatena z risbami in gravurami. Med zakladi so *Igra šaha* (1584) Ruya Lopeza de Segura, *Analyse du jeu des echecs* (1749) François-Andréa Danicana Philidorja in šahovski eseji, ki raziskujejo zgodovino igre v Evropi.

Kratka zgodovina šaha

Čprav razprave o natančnem izvoru šaha še potekajo, je splošno sprejeta teorija, da je šahovska igra, kot jo igramo danes, nastala v Indiji pred približno 1400 leti. Imenovala se je *chaturanga*, kar je sanskrtška beseda, ki pomeni štiri roke ali štiri dimenzije. Štiri dimenzije se »nanašajo na slone, konje, bojne vozove in pešce indijske vojske«, je leta 2017 za Oxford University Press zapisal profesor jezikoslovja Edwin Battistella.

Do leta 600 našega štetja se je igra *chaturanga* razvila v perzijsko igro *chatrang*, ki velja za »prvo pravo različico tega, čemur zdaj pravimo šah«, piše David Shenk v knjigi *The Immortal Game: A History of Chess*. *Chatrang* je bila po Shenkovih navedbah igra za dva igralca, ki je vključevala 32 figur na plošči s 64 kvadratki. Vsak igralec je imel 16 figur: kralja, ministra, dva slona, dva konja, dva voza in osem pešcev. Današnja mednarodna standardna šahovnica, ki jo je opredelila Mednarodna šahovska zveza, ima enako postavitev in število figur kot *chatrang*, čprav so se figure s časom spreminjale.



Ena od uporabljenih iger v Marostici je šahovska igra iz pariške operne hiše iz leta 1858, ki jo je ameriški mojster Paul Morphy odigral proti dvema močnima amaterjema.

Iz Perzije se je igra verjetno razširila po trgovski poti svilne ceste, je H. J. R. Murray zapisal v svoji legendarni knjigi *The history of chess*. To je vodilo do več kot 2000 različic igre, ki se igra še danes, vključno s kitajsko (*xiangqi*) in japonsko različico (*shogi*). Čprav obstajajo dokazi, ki povezujejo kitajske in japonske različice igre s *chaturango*, nekateri učenjaki trdijo, da je kitajski šah nastal neodvisno in da je japonski šah nastal iz kitajske različice.

Ko je okoli 11. stoletja šah prišel v Evropo, so plemiči, kraljeve družine in vitezi hitro sprejeli igro. V akcijo so se vključili tudi duhovniki. Vendar so povezave z igrami na srečo in brezdeljem povzročile poskuse nekaterih cerkvenih dostojanstvenikov in tistih na oblasti, da bi igro prepovedali. Leta 1061 je kardinal Damiani iz Ostie v Italiji svoji duhovščini prepovedal igranje šaha in ga v pismu papežu označil za



Šahovske partije med Bobbyjem Fischerjem in Borisom Spaskim so bile dejansko tekme med ZDA in Sovjetsko zvezo.



11. maja 1997 je IBM-ov superračunalnik Deep Blue postal prvi stroj, ki je premagal živega šahista. Njegov nasprotnik je bil aktualni svetovni prvak Gari Kasparov, ki do takrat še nikoli v življenju ni izgubil partije.

eno od življenjskih »sramotnih lahkomišelnosti«. Kasneje, leta 1254, je kralj Ludvik IX., edini kralj, ki ga je katoliška cerkev razglasila za svetnika, poskušal prepovedati igro po vsej Franciji, vendar mu zaradi priljubljenosti igre to ni uspelo.

Nič drugače ni bilo v islamskem svetu, kjer je leta 655 n. št. Mohamedov zet kalif Ali ibn Abi Talib za svojo sekto muslimanov zavrnil (vendar ne prepovedal) arabskega predhodnika šaha, znanega pod imenom *shatranj*, češ da so izklesane šahovske figure »gravirane podobe«. Leta 1979, po islamski revoluciji, so šah prepovedali v Iranu, češ da gre za spodbujanje iger na srečo, hujskanje in neupoštevanja petih obrednih molitev vsak dan. Prepoved je veljala do leta 1988, ko je ajatola Homeini igro rehabilitiral. Da je šah *haram*, kar pomeni dejavnost, ki jo Alah prepoveduje, so sklenili tudi v Savdski Arabiji. Leta 1551 je ruski car Ivan IV., bolj znan kot Ivan Grozni, prepovedal šah, vendar je sam še naprej igral in celo umrl med partijo šaha. V tem obdobju so vodilni ruski duhovniki sestavili Stoglav, zbirko, ki je prepovedala šah. Stoglav ali knjiga stotih poglavij je zbirka sklepov ruskega cerkvenega sveta iz leta 1551.

V osemdesetih letih prejšnjega stoletja je Sovjetska zveza kozmonavtom prepovedala igranje šaha v vesolju (lahko igrajo proti osebi zemeljske kontrole), potem ko je med kozmonavti izbruhnil pretep, ker je eden od kozmonavtov izgubil igro proti drugemu kozmonavtu.

V srednjem veku so šahovske figure prevzele sodobno obliko, ki je odražala osebe in spomenike v srednjeveški evropski družbi, kot so vitezi, škofje in grajski topovi. Dama, danes najmočnejša figura na plošči, je v 15. stoletju postala razširjena zamenjava za kraljevega ministra, kar Shenk pripisuje pojavu »karizmatičnih in močnih kraljic«, kot so Elizabeta I. Angleška, Izabela I. Kastiljska in škotska kraljica Marija.

Iz kraljevskih dvorov v kavarne

Približno v istem času so spremenili pravila igre, s čimer so želeli pospešiti igranje. Več moči so si prislužile šahovske figure škofa in kraljice. Namesto premikanja za dve polji po diagonali so lahko škofi premaknili neskončno število polj na diagonalni črti, kraljice pa so si prislužile možnost premikanja neskončnega števila polj v katerikoli linearni smeri.

Po spremembah pravil so se v obdobju razsvetljenstva pojavile šahovske strategije in teorija, igra pa je postala širše sprejeta in se je preselila s kraljevskih dvorov v kavarne.

Tako kot v Daminem gambitu je tudi v šahovskem svetu obstajalo mednarodno rivalstvo med ZDA in Sovjetsko zvezo. Od 11. julija do 1. septembra 1972 se je osemkratni ameriški šahovski prvak Bobby Fischer pomeril z ruskim igralcem in aktualnim svetovnim šahovskim prvakom Borisom Spaskim, kar je postalo znano kot »tekma stoletja«. Potekala je v Reykjaviku na Islandiji in je bila sestavljena iz 21 iger.

»Tista tekma leta 1972 v Reykjaviku je kot nič drugega poudarila vlogo šaha v drugačni vrsti konflikta – hladni vojni. Za Sovjetsko zvezo je bila premoč za šahovnico demonstracija – kot so to videli njeni vladarji – superiornosti socialističnega sistema nad zahodnim kapitalističnim,« je za BBC povedal predsednik angleške šahovske zveze **Dominic Lawson**.

Fischer je zmagal, a sta slava in novinarska pozornost, ki sta sledili, ekscentričnega igralca privedli do tega, da se je umaknil v »čudno samoto, ki jo je bolj ali manj ohranil do konca življenja«, je ob njegovi smrti leta 2008 poročal *New York Times*. Fischer je umrl na Islandiji, kjer so mu leta 2004 ponudili azil, potem ko je prekršil mednarodne sankcije, ker je odigral šahovsko partijo v Jugoslaviji.

Šahovska igra s superračunalnikom

11. maja 1997 je IBM-ov superračunalnik Deep Blue postal prvi stroj, ki je premagal živega šahista. Njegov nasprotnik je bil ruski šahist armenskega rodu in aktualni svetovni prvak Gari Kasparov, ki do takrat še nikoli v življenju ni izgubil partije. »Box premagal najboljšega igralca vseh časov« je sporočal naslov v *Washington Examinerju*. Igra in pojav šahovskih računalnikov sta zaznamovala prelomnico v zgodovini šaha. Zdaj obstajajo računalniške šahovske lige proti računalnikom, šahovska programska oprema pa je dala živim igralcem priložnost, da izboljšajo svojo igro. »Igralci lahko zdaj pregledajo podatkovne baze milijonov iger, da prepoznajo napake v svoji lastni igri,« piše MasterClass v svojem uvodu v tečaj, ki ga poučuje Kasparov. »To je igralcem omogočilo, da odkrijejo briljantne nove poteze, ki jih še nikoli niso igrali.«