

Растко Ђирић
ВИЛИНСКИ
ШАХ





КЊИГА ОСМА

Растко Ђирић

ПРИРУЧНИК ЗА ВИЛИНСКИ ШАХ

Fairy Chess Manual



ЕКСЦЕНТРИЧНИ ШАХ

(Укратко о вилинском шаху)

И шах има своје але и бауке који могу свакога часа да се појаве на црно-белој табли а да их већина обичних шахиста не примети. Уз овај водич, моћи ћете мало да провирите на другу страну шаховског огледала, колико да у будућим сусретима са »сиреном«, »скакавцем«, или »ноћним јахачем«, препознате питоме ванземаљце и поиграте се с њима.

Нису вилењаци дошли ниоткуда, они су становници паралелног света – вилинског (вилињег, хетеродоксног) шаха. То је права галаксија са безброј шаховских планета на којима је по нешто од основних правила јеретички измењено: циљ игре, број играча, кретање фигура, облик или величина табле и још много тога, осим једног: ма колико необична, правила сваке планете су једнако строга и обавезујућа.

Иако су границе уобичајеног шаха и саме прешироке, а живот његових заљубљеника прекратак за све тајне између осам линија и осам редова, човек одавно испитује и шаховску фантастику. Већ у најстаријим арапским рукописима о шаху, пре око 1.300 година, насликани су измишљени завршени неодиграних партија. Из тих првих задатака за решавање званих »мансубе«, као из пећинских слика Алтамира, настала је уметност проблемског шаха, која обухвата све што је ирационално и другачије од владајуће шаховске рутине.

Као и друге уметности, шаховска композиција често је журила испред времена. Доласком шаха са Далеког истока преко Африке у Европу, проблеми су као згодан предмет опклада постали популарнији од саме игре, која је за западни свет била превише спора. У 13. веку проблемски шах је наговестио скору реформу шаховских правила, нудећи низ

задивљујућих могућности. Међу њима је најрадикалнији »самомат«, типично вилински задатак у коме се бели не труди да матира, него да буде матиран! По природи задатка, много је теже извести »самомат« него мат. Зато се нова врста показала неприкладном за игру, али је до данас остала популарна у проблемима, где јача страна мора акробатски да управља и својим и противничким фигурама.

Ипак су гости са других шаховских планета више пута успевали да измене не само уметност, него и законе на Земљи. Последњи пут се то десило крајем 15. века, када су вилинске фигуре које сада сматрамо овдашњим, учиниле данашњи шах много бржим и јачим него што је био. Наиме, ловац је ушао у игру тек пре 500 година, а из гарнитуре је нестао »алфил« који је скакао по два поља укоса. Истовремено, уместо слабашиног »ферза« који се померао по једно поље дијагонално, поред краља је стала »бесна« краљица. Тада су и пешаци, уместо скромног унапређења у »ферза«, добили моћ да на излазном реду преузму генералску палицу.

После тог »великог праска«, дошли су мирни векови процвата новог шаха, а у шаховској композицији су се смењивали реалистички уметнички правци. Духови надреализма почели су да се буде тек у другој половини 19. века. Опет је почело од проблемског шаха, а ток је у многаме убрзао генијални Американац Семјуел Лојд (1841-1911). Један од пионира у прављењу шаховског рачунара, универзални загонетач и творац интелектуалних игара, успео је да до своје 18. године готово исцрпи најпарадоксалније шаховске идеје, па је кренуо да их тражи у свету фантастике. Његовом заслугом, гомилу следбеника, уз »самомат«, стекле су две нове врсте вилинских проблема: »помоћни мат« (црни помаже белом у конструкцији мата) и »ретроградна анализа« (утврђивање прошлости дате позиције). Занимљиво је да су све три поменуте врсте вилинских проблема не само бескорисне, него чак и погубне за логику такмичарског шаха!

Појд је био само рани весник бурних промена у 20. веку. У првој половини овог столећа врхунац достиже шаховска теорија, у другој половини – популарност шаха. Одласком другог америчког генија и 12. светског шампиона Бобија Фишера, све је више новца у шаху, а све мање магије. Коначно, 90-те су време када компјутер муњевито рашчишћава историју и истискује човека из игре – оне праве, радосне игре. Уместо даљег развоја, све је чешћа нова тема – крај савременог шаха.

У исто време, проблемски шах прати остале уметности и још више напушта реалност игре. Већ у првој половини двадесетог столећа почињу да бујају вилинске идеје. Највећи пропагатор и изумитељ нових хетеродоксних врста, Енглеz Томас Доусон (1889-1951), води посебан часопис »Fairy Chess Review«, вилински шах добија своје књиге и удружења. За то време у Совјетском Савезу, после револуционарних слобода 20-их година, вилинске идеје долазе изненада на црну листу »Буржоаске фантазије«, што ће поједини проблемисти платити животом!

У другој половини двадесетог века најозбиљније истражује вилински шах Југословен Ненад Петровић чији часопис »Проблем« (1951-1981) посебно наглашава шаховско-математичке задатке, а после изума као што су шах на ваљку или тродимензионални шах, уводи и шах на неограниченој површини. Немачка има више специјализованих вилинских часописа међу којима је најугледнији »Feenschach«, као и редовне скупове љубитеља вилинског шаха, који се већ две деценије одржавају у Андернаху. Слични су скупови у француском граду Месињи, у организацији часописа »Phenix«. Вилински проблеми увршћени су у светска првенства композитора и све су значајнија област при додељивању међународних проблемских титула.

На тако силан замах проблемске фантастике утицали су општи друштвени услови, међу којима и идеолошка борба западних и совјетских композитора. С друге стране, мада је

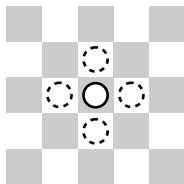
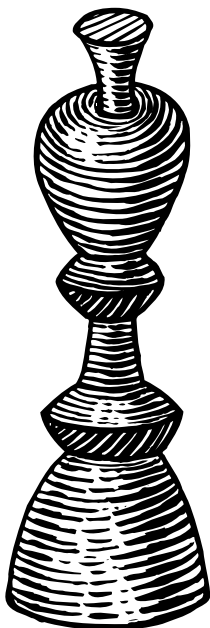
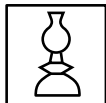
тачно да се могућности уобичајеног проблема сужавају, оне су далеко од исцрпљења, а све је јача склоност да се класично наслеђе одбаци олако и без борбе. Поједини аутори отварају потпуно нова просторства само да би својим идејама обезбедили место и оригиналност. Тако се развила нова врста игре, која због материјалних ограничења теже може да се игра у другим уметностима: уместо прилагођавања постојећим облицима, измишљају се нови, макар и за једнократну употребу.

Отуда је снажање у вилинском шаху веома тешко, чак и у само једној области коју чине вилинске фигуре. Када је на Конгресу Проблемске комисије ФИДЕ 1998. у финском граду Турку још једном предложено да се вилински проблеми уврсте у светска првенства решаваача, један од противаргумента био је да ни једна шаховска гарнитура нема вилинске фигуре! На дијаграмима су оне до сада приказиване простим обраћањем постојећих слика у страну, уз додатно објашњење.

У малој галерији која је пред вама, Растко Ђирић је начинио сопствени избор вилинских фигура које су га надахнуле да их ослика, како у све три, тако и у само две димензије штампаног знака. Поједине су фосили изумрлих шаховских цивилизација »чатуранге« и »шатранца«, друге се и данас користе, на пример у кинеском шаху. Остале живе у проблемима, а можда ће наћи место и у Нојсвој барци после попоа савременог шаха.

Са својственим хумором и лакоћом, аутор цртежа »Ала и баука«, дао је замишљеним шаховским ратницима не само ликовно, него и људско обличје, са жељом да неубичајена логика вилинског шаха подстакне неочекиване и маштовите обрте и у другим строгим областима људског деловања.

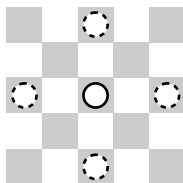
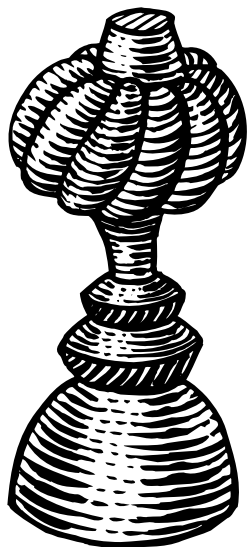
Марјан Ковачевић



1. ВЕЗИР (W)

(Wazir, der Wesir) (♙, ♜)

Креће се равно, само по једно поље, као краљ у обичном шаху који не сме да иде укосо. Пример потеза: а1-а2 или а1-б1. Једна од фигура источња-чког средњевековног шаха.

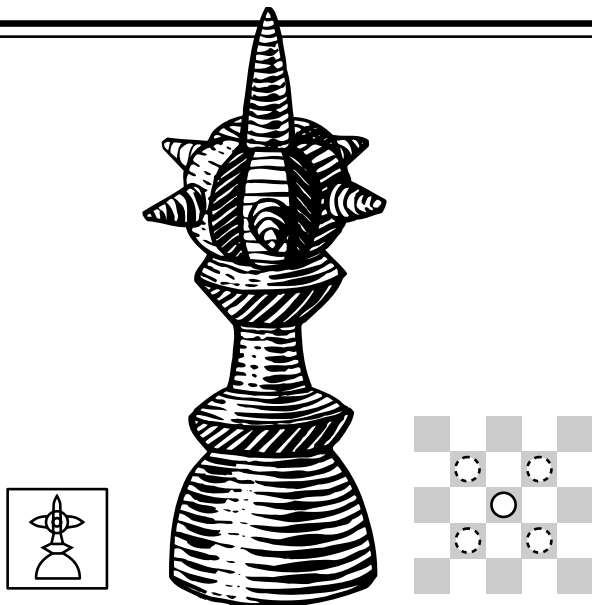


2. ДАБАБА (D)

(Dabbaba, der Dabbaba) (♁, ♁)

Креће са по два поља, равно и може да прескочи фигуру. Пример потеза: а1-а3

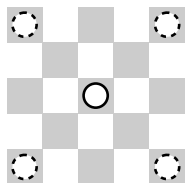
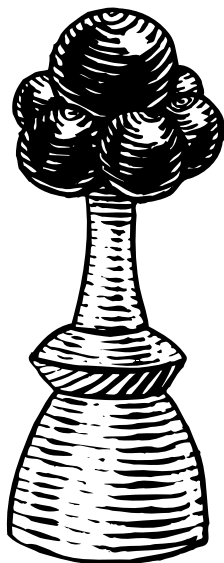
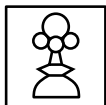
Фигура источњачког, средњовековног шаха.



3. ФЕРЗ (F)

(Fers, der Fers) ( , )

Креће се по једно поље укосо. Пример потеза: аг-вz. Краљ у обичном шаху настао је комбинацијом везира и ферза. Ферз значи министар. Крајем XV века од ове фигуре је, продужавањем дијагоналног дејства и додавањем ортогоналног, настала дама. У почетку је називана »бесном краљицом«.

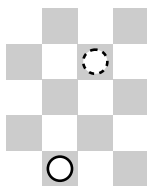
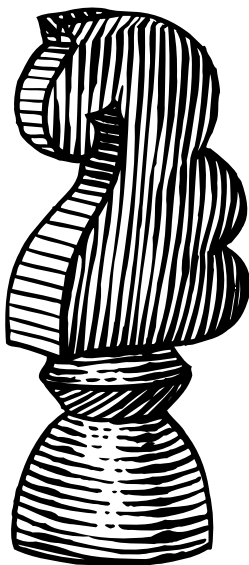


4. АЛФИЛ (А)

(Alfil, der Alfil) (♗, ♘)

Креће се за два поља укоси и може да прескочи фигуру. Пример потеза: а1-ц3. Крајем XV века потез алфила је продужен на произвољан број дијагоналних поља и тако је настао ловац.

У почетку је ова нова фигура називана именом које је значило »саветник краља«.

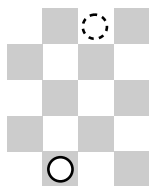
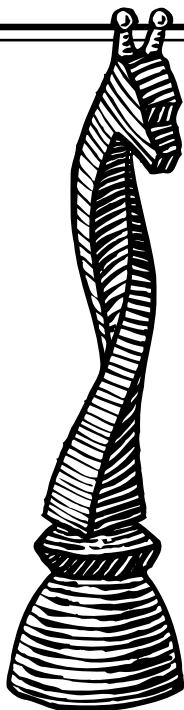
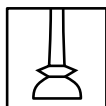


5. КАМИЛА (С)

(Camel, das Kamel) (🐪)

Продужени скакач – креће се као скакач, али дужа страна потеза садржи четири поља.

Пример потеза: а1-б4. Такође фигура источњачког средњовековног шаха

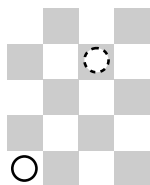


6. ЖИРАФА (GF)

(Giraffe, die Giraffe) (🦒)

Потез камиле продужен за још једно поље.

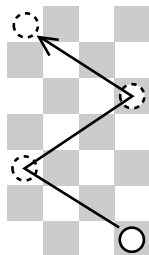
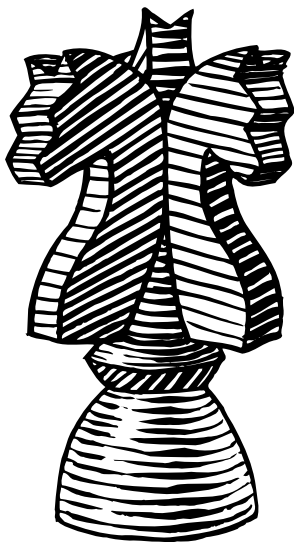
Пример потеза: аг-б5. Настала у новије доба.



7. ЗЕБРА

(Zebra, das Zebra) ()

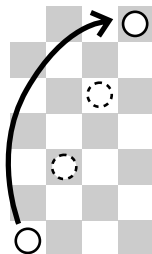
»Велики скакач« – потез скакача у оба правца је продужен за једно поље. Пример потеза: а1-с4.



8. ТРИЗЕБРА

(Trizebra, das Dreizebra)

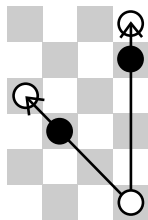
Креће се правећи три узастопна потеза зебре, с тим да је трећи потез паралелан са првим, стварајући замишљено латинично слово »N«.



9. НОЋНИ ЈАХАЧ (N) (♞)

(Nightrider, der Nachtreiter)

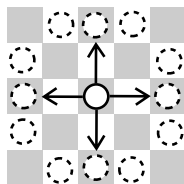
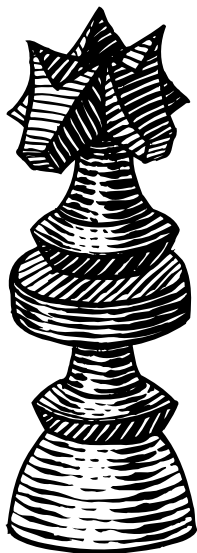
Вишепотезни скакач. Потез ноћног скакача састоји се од више узастопних потеза скакача у једној линији све док га не заустави нека фигура или ивица табле. Пример потеза: Na1-b3-c5-d7. Једна од најчешћих фигура вилинског шаха.



10. СКАКАВАЦ (G) ()

(Grasshopper, der Grashüpfer)

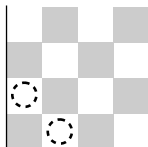
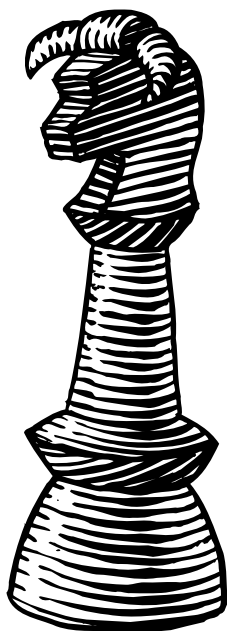
»Дамин прескакивач«. Заједно са ноћним јахачем, најпопуларнија вилинска фигура. Креће се као краљица, али мора да прескочи фигуру било које боје на путу и остаје на пољу иза ње. Без ослонца за прескакање скакавац је непокретан. Измислио га је Т. Р. Доусон (T. R. Dawson) 1912. године, по угледу на кинеског »топа«. Постоји на хиљаде шаховских проблема у којима се појављује скакавац.



II. ЦАРИЦА

(Empress, die Kaiserin)

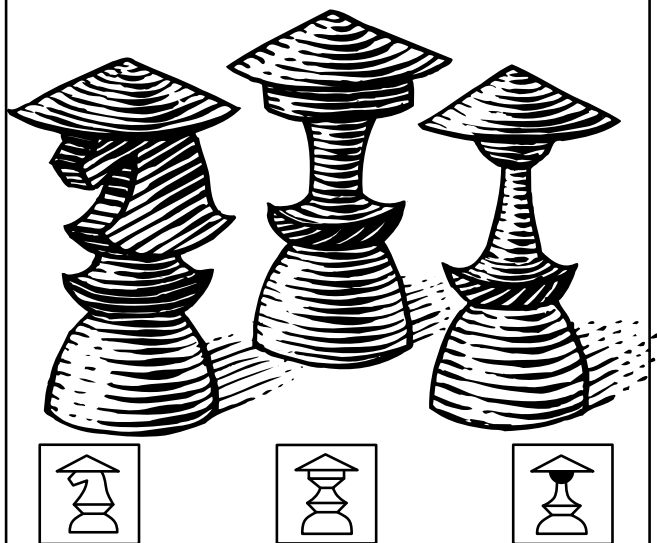
Комбинована фигура. Царица се може кретати и као топ и као скакач. Настала је крајем прошлог века, као и већина осталих комбинованих вилинских фигура. Дама у обичном шаху, на пример, такође је комбинована фигура – у њој су спојени топ и ловац.



12. МИНОТАУРУС

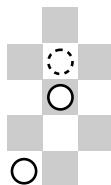
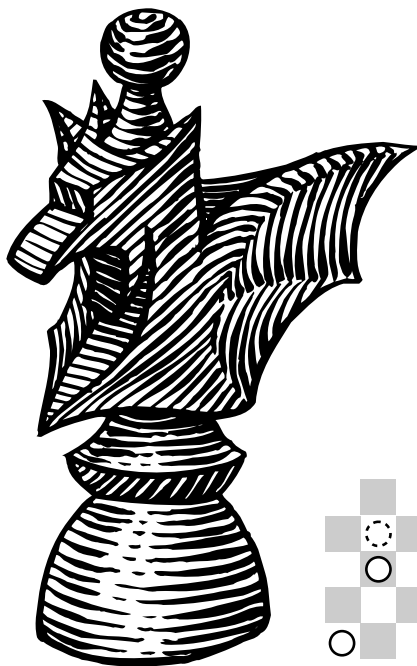
(Minotaurus)

Може се кретати само на два дијагонална поља на угловима табле. Пример кретања: а2-б1 итд.



13. MAO, PAO, BAO

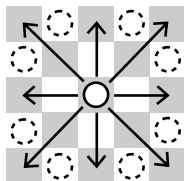
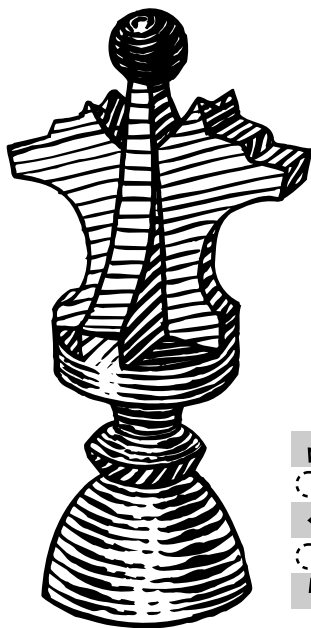
Фигуре кинеског ортодоксног шаха, које се у новије доба често употребљавају у вилинском шаху. MAO (♘) се креће као скакач, али не може да прескочи фигуру на ортогонално суседном пољу. PAO (♙) је топ који може да једе фигуру само када је прескочи. BAO (♞) је ловац који се понаша као пао.



14. ЗМАЈ

(Dragon, der Drache)

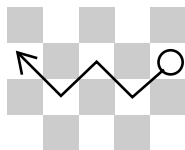
Комбинација скакача и пешака (без промоције).



15. ГЕНЕРАЛ

(General, der General)

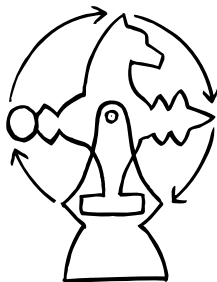
Такође позната и под именима »терор« или »амазон«, ова фигура је комбинација даме и скакача (односно топа, ловца и скакача). У употреби још од пре XIV в.



16. СКАУТ

(Boyscout, der Pfadfinder)

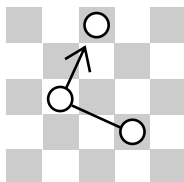
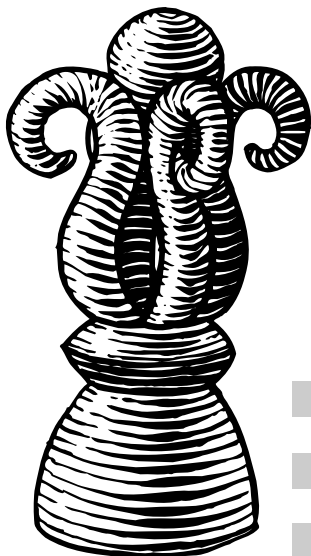
Креће се по цик-цак дијагонали. Скаут са поља g6 може стати на f5, e6, d5, c6, итд, или h7, g8.



17. КАМЕЛЕОН

(Chameleon, der Chamäleon)

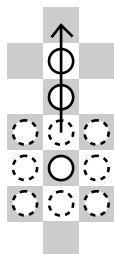
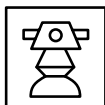
Сваким потезом мења начин кретања по следећем редоследу: скакач, ловац, топ, дама, скакач, итд... Претварање тече увек по истом редоследу, уколико се другачије не договори. Измишљен је 1925, а у последње време стиче нову популарност захваљујући бугарском велемајстору композиције Петку Петкову.



18. ХИДРА

(Hydra, die Hydra)

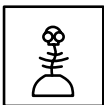
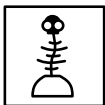
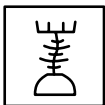
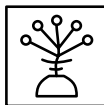
Пешак који заслужи промоцију дошавши на осмо поље пре него што је иједна фигура његове боје поједена, постаје хидра. Креће се као двоцветни скакач. Код хидре не постоје ограничења у погледу правца другог потеза као, на пример, код ноћног јахача.



19. ТЕНК

(Tank, der Tank)

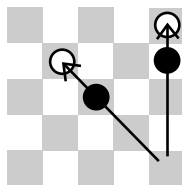
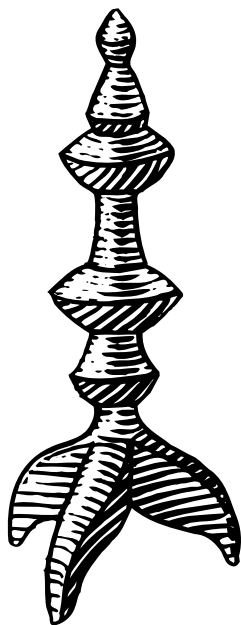
Креће се по једно поље равно или укосо, као краљ. Ако је на суседном пољу противничка фигура, тенк може да је узме. Ако је фигура исте боје (осим краља), тенк је може гурнути за једно поље. Тако може померити цео низ фигура исте боје које стоје у једној линији. Пешаке може вратити на почетно поље, одакле опет имају право дво-струког корака.



20. РЕНТГЕНСКЕ ФИГУРЕ

(X-ray piece, die Röntgenfigur)

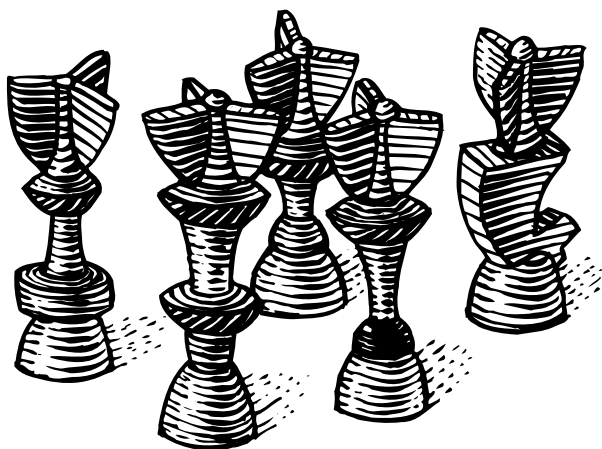
Ове фигуре могу у току игре пролазити кроз фигуре било које боје.



21. СИРЕНА

(Mermaid, der Nixe)

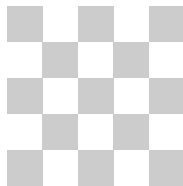
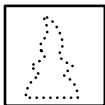
Креће се као скакавац, дакле као дама која мора да прескочи противничку фигуру и стаје на следеће поље, али прескочену фигуру узима.



22. КАМИКАЗЕ

(Kamikaze piece, die Kamikaze-Figur)

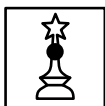
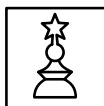
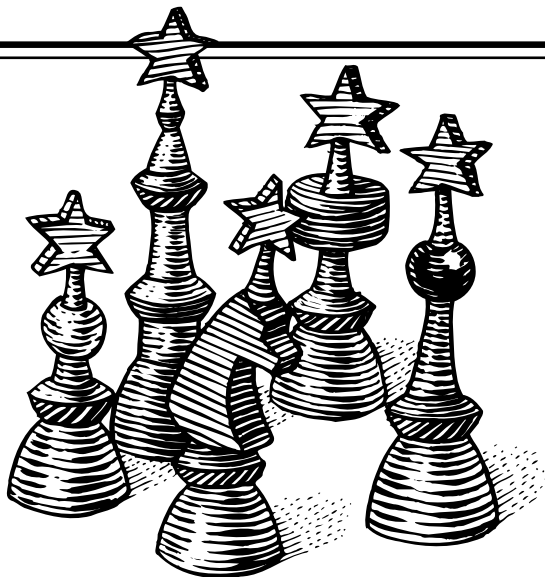
»Самоубилачке« фигуре назване према јапанским пилотима-самоубицама из II светског рата. При узимању противничке фигуре, камиказе фигура одлази са табле заједно са поједеном фигуром.



23. НЕВИДЉИВА ФИГУРА

(Invisible Man, der unsichtbare Stein)

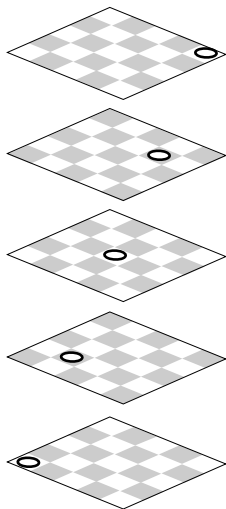
Невидљиву фигуру играч може »активирати« (као даму, топа, скакача, ловца, пешака или било коју присутну вилинску фигуру) на било ком слободном пољу са кога не може да се дâ шах. Тада се »ослобођена« фигура може покренути и дати шах. Ако играч нема други потез, мора активирати невидљиву фигуру. Пешак који се промовише у невидљиву фигуру одмах постаје невидљив. Поље на коме је оваква фигура остаје »заузето«.



24. ЧАРОБНЕ ФИГУРЕ

(Magic Piece, die magische Figur)

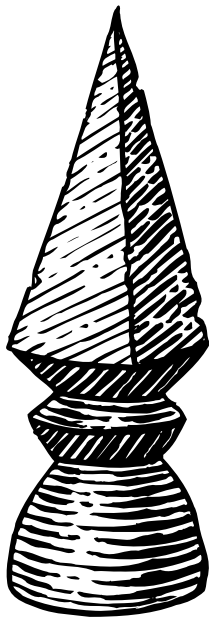
»Чаробне фигуре« могу да промене боју противничке фигуре коју би напаале. Немају утицаја на краља и пешаке. Изум бразилских проблемиста, 1964. године.



25. ЈЕДНОРОГ

(Unicorn, das Einhorn) (♄)

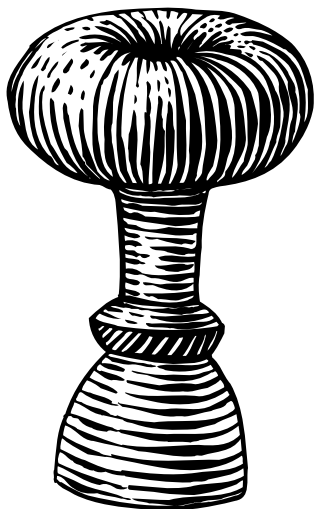
Тродимензионални ловац у просторном шаху. Просторни шах састоји се од пет шаховских таблица 5×5 постављених једна изнад друге. Обичан ловац креће се дијагонално на свакој табли посебно, док једнорог прелази са табле на таблу по просторној дијагонали и стаје и на црна и на бела поља.



26. ПИРАМИДА

(Pyramid, die Pyramide)

Пирамида стоји непокретно на свом пољу блокирајући фигуре обе боје, и не може бити поједена.



27. АТОМСКА БОМБА

(Atomic Bomb, die Atombombe)

Пешак може да се промовише у атомску бомбу и премести на било које поље, где уништава све около за онолико поља колико се играчи договоре. Може да се искористи само једанпут. Ако је притом уништен противнички краљ, следећа фигура највиша по рангу преузима његову улогу. Ова фигура измишљена је 1949. године.



Прво издање је 1997. објавио
Балкан Публик из Београда,
а друго издање
Мах Медија Центар 2003.
(у оквиру књиге »10 поучника
Растка Ћирића«).

Уредник Никола Шиндик

Рецензенти: Марјан Ковачевић
и Зефирино Граси

Прво издање, као спонзор,
штампао је ЦИЦЕРО, Београд.

©Растко Ћирић 1977.

