

Obróć szachownicę!

Zbigniew Kokosiński pokazał, że w szachy można grać tak, jak nikt do tej pory jeszcze tego nie robił

LESŁAW PETERS

BYŁ już szachy dla trzech osób, w które grało się na szachownicy trójstronnej, i szachy dla czterech osób, na szachownicy liczącej 160 pól (zamiast tradycyjnych 64). Były szachy rozgrywane na 80 lub 100 polach. W swoim czasie popularność zyskały heksagonalne szachy polskie z sześciokątnymi polami. Wydawało się, że w tej dziedzinie wszystko już wymyślono. A jednak na zupełnie nowy pomysł wpadł wykładowca Politechniki Krakowskiej Zbigniew Kokosiński. Zapropjektował szachy diagonalne.

Pasja wyniesiona ze szkolnej świetlicy

Dr hab. inż. Zbigniew Kokosiński, prof. PK jest pracownikiem Katedry Automatyki i Technik Informatycznych na Wydziale Inżynierii Elektrycznej i Komputerowej Politechniki Krakowskiej. Jako naukowiec zajmuje się zaawansowanymi problemami informatycznymi, takimi jak generacja obiektów kombinatorycznych, równoległe procesory i algorytmy, programowalne systemy cyfrowe czy optymalizacja kombinatoryczna. Prywatnie lubi grać w szachy. Ubolewa, że obecnie ma na to zbyt mało czasu.

Królewskiej gry nauczył się w wieku ośmiu lat, gdy jako uczeń Szkoły Podstawowej nr 11 na krakowskim Kazimierzu po lekcjach, w szkolnej świetlicy, kibicował starszym kolegom, których szachowe pojedynki cieszyły się dużym zainteresowaniem rówieśników. Od nich dowiedział się o zasadach, zgodnie z którymi po szachownicy wędrują poszczególne figury, i sam zaczął rozgrywać pierwsze partie, najczęściej z kolegami. Apogeum jego zainteresowania szachami przypadło na słynne turnieje mistrzowskie FIDE Spasski – Fischer (1972 r.) oraz Karpow – Kasparow (1984–1985). Zapisy partii ukazywały się w prasie i można było analizować je na własny użytek.

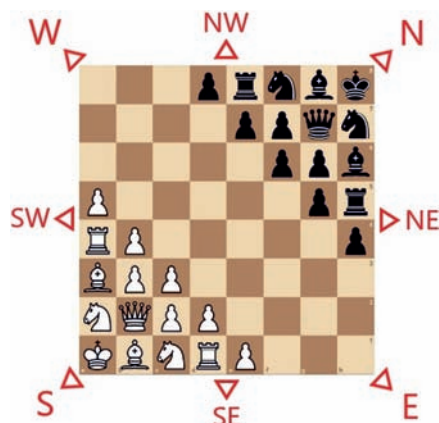
W późniejszym czasie nauczył gry w szachy swojego 4-letniego syna, Krzysztofa. Przez lata – dając stosowne fory, ale grając całkowicie poważnie – toczył z nim, ze zmiennym szczęściem, pojedynki szachowe. Zainteresowanie szachami, tym razem od strony strategii komputerowych, ożyło w okresie kontrowersyjnych pojedynków Garri Kasparowa z superkomputerem Deep Blue (1997 r.).

Król najlepiej chroniony

Zbigniew Kokosiński nie planował dokonania rewolucji w szachach. To był przypadek. Pewnego wiosennego dnia, gdy po pojawieniu się koronawirusa wprowadzenie na uczelni obowiązku pracy zdalnej zaburzyło ustalony rytm życia, przyszedł mu do głowy pomysł, że w szachy można grać zupełnie inaczej niż do tej pory. Było to dokładnie 8 kwietnia.

Szachy diagonalne nie wymagają nowej szachownicy ani nowych bierek. Do gry w szachy Kokosińskiego wystarcza klasyczna szachownica 64-polowa. Trzeba ją tylko obrócić – w stosunku do standardowego ustawienia – o kąt minus 45 stopni. Pole a1 ma być zwrócone ku zawodnikowi grającemu białymi (w kierunku południowym S), a pole h8 w stronę zawodnika grającego czarnymi (w kierunku północnym N).

Rys. 1. Szachy diagonalne – ustawienie początkowe i orientacja szachownicy



Zbigniew Kokosiński — twórca nowych szachów

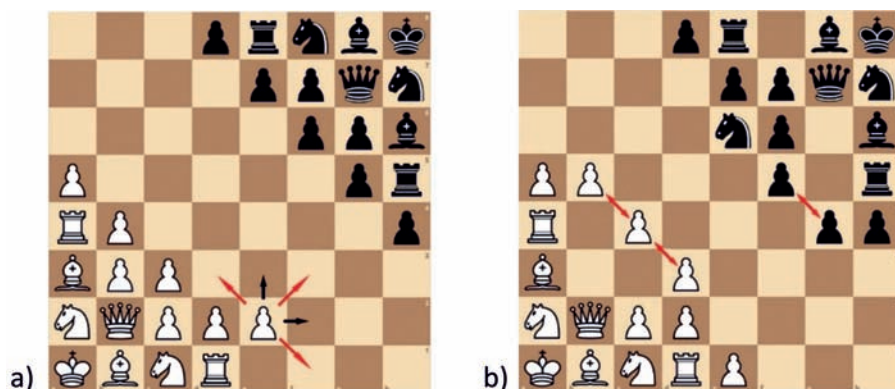
Na tak zorientowanej szachownicy ustawiamy figury i piony w sposób pokazany na rys. 1. Jak widać, w pozycji wyjściowej biały król stoi w narożniku S (czyli na polu a1), a po przeciwnej stronie czarny król znajduje się w narożniku N. Królowie, mając przed sobą hetmanów, zajmują więc najtrudniej dostępne miejsca. Są osłonięci przez pozostałe figury i podwójną gardę pionów. Tych ostatnich jest w każdym kolorze siedem – o jednego mniej niż w tradycyjnej grze.

Zaskakujące w pierwszej chwili może być ustawienie obok króla po jednej stronie gońca, a po drugiej stronie skoczka (który w klasycznych szachach podczas otwarcia nie znajduje się obok króla). Jest to jednak konieczne, aby oba gońce poruszały się po polach o różnych kolorach.

Wzmocnione piony jak figury

Zbigniew Kokosiński przyjmuje w swoich szachach diagonalnych następujące założenia:

1. Odległość pomiędzy liniami pionów białych a5–e1 i czarnych h4–d8 (mierzona ruchami pionów) jest nie mniejsza niż w szachach klasycznych, gdzie wynosi cztery. Spełnienie tego warunku gwarantuje możliwość rozwinięcia własnej obrony.
2. Piony – ustawione w dwóch rzędach – mają identyczne możliwości ruchów i ataku.



Rys. 2. Nowe możliwości pionów: a) ruchy i kierunki ataku; b) samoasekuracja

3. Promocja pionu na hetmana odbywa się wyłącznie na siedmiu polach: e8, f8, g8, h8, h7, h6, h5 ćwiartki północnej (N) dla pionów białych oraz d1, c1, b1, a1, a2, a3, a4 ćwiartki południowej (S) dla pionów czarnych. Promocjom na polach h8 i a1 musi towarzyszyć zabicie figury przeciwnika.

Z pierwszego i drugiego założenia wynikają dwie zasady – ruch pionów białych może odbywać się wyłącznie w kierunkach NW lub NE (czarne strzałki na rys. 2a), a ruch pionów czarnych wyłącznie w kierunkach SE lub SW. Piony mogą atakować w trzech kierunkach: białe w kierunkach W, N i E (czerwone strzałki na rys. 2b), a czarne w kierunkach E, S, W. Zbigniew Kokosiński podkreśla, że w porównaniu z szachami klasycznymi piony zyskują nowe możliwości zaczepne i asekuracyjne. Na rys. 2b pokazano sposób tworzenia samoasekurujących się łańcuchów pionów. Stają się one w ten sposób, jak zauważa Kokosiński, pełnoprawnymi partnerami figur, tworząc szachy „dobrze zrównoważone”.

Trzeba myśleć!

W szachach diagonalnych obowiązują wszystkie znane z szachów klasycznych reguły niesprzeczne z podanymi wyżej zasadami. Są to: ruch pionu o dwa pola z pozycji początkowej, bicie w przelocie, roszady oraz wspomniana wcześniej promocja pionów.

Twórca nowej odmiany szachów zwraca uwagę, że nie da się wygrać partii w kilku posunięciach, jak to bywa czasem w szachach klasycznych, jeśli trafimy na słabego przeciwnika. Król chroniony jest przez cztery linie obronne (w szachach tradycyjnych tylko przez jeden szereg pionów) i nie można dać mata błyskawicznego. Konieczne

jest wywalczenie sobie dojścia do króla przeciwnika.

Autor szachów diagonalnych przekonuje, że gra jest dzięki temu bardziej interesująca. Przy czym nawet szachista początkujący ma szansę być partnerem doświadczonego gracza, bowiem znajomość otwarć opisanych szczegółowo w literaturze – takich jak obrona sycylijska czy gambit królewski – nie daje przewagi. Decydują zdolności kombinacyjne rywali. Trzeba myśleć! To jedyna recepta na sukces, twierdzi twórca zmodernizowanej gry.

Diagonalne czy... królewieckie?

Co ciekawe, początkowo to nie miały być wcale szachy! Wszystko zaczęło się od próby stworzenia na szachownicy metafory silnie uzbrojonego i zagrażającego sąsiadom obwodu kaliningradzkiego, który należy do Federacji Rosyjskiej. Zbigniew Kokosiński zwraca uwagę, że nie ma już Leningradu ani Stalingradu, natomiast miasto noszące imię Michaiła Kalinina – którego podpis, obok podpisu

Stalina, widnieje na rozkazie zlecającym zbrodnię katyńską – od 1946 r. nie zmieniło swego patrona.

Najpierw więc powstał symetryczny układ figur, będący odzwierciedleniem siły militarnej (rys. 3). W początkowym wariacie zabrakło miejsca dla króla, a główną figurą był hetman, symbol władzy wojskowej. Dopiero później autor tego ustawienia stwierdził, że może ono posłużyć do opracowania nowego wariantu szachów. I tak powstały szachy diagonalne, które – ze względu na źródło inspiracji – mogłyby się nazywać szachami królewieckimi.

Rys. 3. Metafora szachowa obwodu kaliningradzkiego



Szachy diagonalne są całkowicie oryginalnym projektem Zbigniewa Kokosińskiego. Autor rozwiązania sprawdził w Internecie na stronie „The Chess Variant Pages”, że nikt wcześniej nie wpadł na taki pomysł. Na tej stronie szachy diagonalne krakowskiego naukowca zostały zarejestrowane jako najnowsza odmiana liczącej wiele wieków gry.

Zdjęcia: Jan Zych

Figury gotowe do boju: można rozpocząć partię

