

Nesmrtelná hra



host



David Shenk



historie šachů

The Immortal Game: A History of Chess

All rights reserved including the right of reproduction
in whole or in part in any form

This edition published by arrangement with Doubleday,
an imprint of The Knopf Doubleday Group,
a division of Penguin Random House LLC

Map on page 72 by Jackie Aher

Photographs on page 274 © Ian J. Cohn, 2005

Translation © Adéla Bartlová, 2022

Czech edition © Host – vydavatelství, s. r. o., 2022
(elektronické vydání)

ISBN 978-80-275-1492-2 (PDF)

ISBN 978-80-275-1493-9 (ePUB)

ISBN 978-80-275-1494-6 (MobiPocket)

Věnováno Kurtovi

Obsah

Předmluva 13

Prolog 17

Úvod 23

I. Zahájení Odkud přicházíme 33

„Nejdůležitější zbraní je porozumění“ 35

Šachy a náš původ

Nesmrtelná partie Tah č. 1 43

Dům moudrosti 51

Šachy a muslimská renesance

Nesmrtelná partie Tah č. 2 62

Mravy lidské a povinnosti šlechty a poddanstva 67

Šachy a středověké závazky

Nesmrtelná partie Tah č. 3 85

Jak být ostražitý 89

Moderní šachy, nové znalosti a pochod k věčnosti

Nesmrtelná partie Tahy č. 4 a 5 101

II. Střední hra Kdo jsme 111

Opera Benjamina Franklina 113

Šachy a osvícenství

Nesmrtelná partie Tahy č. 6 a 7 126

Císař a přistěhovalec 135

Šachy a nečekané dary války

Nesmrtelná partie Tahy č. 8 a 9 145

Rozděl a pamatuj 151

Šachy a zákoutí mysli

Nesmrtelná partie Tahy č. 10 a 11 162

„Do závratných hlubin“ 169

Šachy a roztržitá mysl

Nesmrtelná partie Tahy č. 12 až 16 179

Vítězná syntéza 189

Šachy a totalita ve dvacátém století

Nesmrtelná partie Tahy č. 17 až 19 204

Krásné problémy 211

Šachy a moderní doba

Nesmrtelná partie Tahy č. 20 a 21 219

III. Koncovka Kam jdeme 223

„Sdílíme náš svět s dalším druhem, který je každým rokem chytřejší a nezávislejší.“ 225

Šachy a nová umělá inteligence

Nesmrtelná partie Tahy č. 22 a 23 (mat) 248

Příští válka 253

Šachy a budoucnost lidské inteligence

Doslov 267

Poděkování 271

Příloha I 277

Pravidla šachů

Příloha II 285

Nesmrtelná partie (rekapitulace)

a pět dalších skvělých historických her

Příloha III 312

Benjamin Franklin: „Morálka šachů“

Zdroje a poznámky 317

Jmenný rejstřík 341

Předmluva

Šachy žijí dál... a dál, a dál, a dál. Proto také původně vznikla tato kniha: chtěl jsem pochopit a zobrazit, jak dokázaly odolat zubu času a kde se vzala jejich schopnost najít si cestičku do každé kultury a náboženství, okouzlit vyznavače všech estetických směrů a všechny věkové skupiny. Šachy si nás přisvojily a už nás prostě nepustí.

Nelze se tedy divit, že během šestnácti let od prvního vydání této knihy šachy zapustily ještě hlubší kořeny do společného vědomí lidstva. Na světě je dnes dost možná miliarda hráčů. (A to si představte, že kdysi dávno byli... dva.) Každý měsíc se přes internet hraje přibližně milion partií. Významné turnaje patří mezi největší atrakce streamovacích kanálů. A přestože je filmové ztvárnění majestátnosti šachů notoricky těžký úkol, seriál *Dámský gambit* z roku 2020 se okamžitě stal nejsledovanějším seriálem na Netflixu a nejoblíbenějším titulem v šedesáti třech zemích. Na celém světě se rozvíjejí školní šachové programy. Po tisíci pěti stech letech, plus těch šestnáct návrh, jsou šachy stále neuvěřitelně populární a jejich obliba dále stoupá.

Jedním z důvodů je nepochybně stávající světový šampion Magnus Carlsen. Má za sebou nejdelší zaznamenaný řetězec vítězství bez jediného přerušení: celkem sto dvacet pět partií. Jeho styl

hry je zábavný a vzbuzuje úžas. Je obratný, neúnavný, má vynikající paměť a schopnost soustředění, umí si propočítat tahy a dokáže své soupeře utahat v koncove a to všechno přispívá k jeho převaze. Někteří považují Carlsena za nejlepšího hráče, jaký kdy žil.

Přesto by mu dal na frak obyčejný iPhone. Lidé jsou každým rokem v šachách stále lepší, ale počítače také – a teď už mají nad lidmi navrch. Nejvýkonnější šachové stroje překonávají Carlsena a další šampiony o stovky bodů a v uplynulých patnácti letech je žádný člověk nedokázal porazit. Počítače Stockfish, Fat Fritz, Komodo Dragon, Igel – to jsou skuteční noví šachoví velmistři. Homo sapiens za nimi zaostává.

Přestali jsme ale kvůli tomu milovat šachy? Ani náhodou. Magická přitažlivost šachů nemá – aspoň pro většinu z nás – nic společného s jejich skutečným ovládnutím. Spočívá v radosti ze hry. V tom, jak nás dokážou vtáhnout a pohltit. Najednou se ocitnete v pozici, jakou jste nikdy v životě neviděli, a nemáte tušení, jak si s ní poradit, ale musíte rychle přijít na nějaké řešení a doufat, že zrovna nebude tím nejhorším ze všech. Když budu mluvit za sebe, počítače jsou užitečné jen v jednom jediném ohledu: přes internet můžeme hrát s ostatními lidmi. Už nikdy nebudu hrát s chladným strojem, ale naprosto zbožňuji, když se můžu na dvacet minut střetnout s lidskou bytostí z Turecka, Indie nebo Česka, ačkoli se vůbec neznáme. Když prohraju, což je obvyklý výsledek, s radostí soupeři pogratiuji a někdy strávíme pár okamžiků povídáním o naší domovině a o životě. Jsem rád, když si ze hry odnesu jedno nebo dvě nová vědomá pozorování a snad i nějaké to podvědomé. Miluji, když se mi podaří aspoň na chvíli zcela zapomenout na okolní svět a všechny jeho strasti.

Tak jdeme na to: d4...

David Shenk, červen 2022,
Southfield, Massachusetts, USA

Chalífa ar-Rádí se procházel po krajině a zastavil se v půvabné zahradě plné zeleně a květin. Jeho dvořané se okamžitě rozpovídali o tom, jak je zahrada zázračná, opěvovali její krásu a vyzdvihovali ji nad všechny ostatní divy světa.

„Ticho,“ vykřikl chalífa. „As-Súlího šachové schopnosti jsou mnohem krásnější.“

*al-Masúdí
desáté století*

Prolog

Představte si virus, který je tak zákeřný, že se namísto do krve hostitele infiltruje do jeho myšlenek. Nezajímají ho játra ani slezina; nakazí frontální laloky mozku a podrobí si hlavní kognitivní funkce, jako je řešení problémů, abstraktní uvažování, jemnou motoriku a především nastolování agendy. Řídí myšlenky, činy, dokonce i sny. Ovládá nikoli tělo, ale mysl.

Když jedenáctiletý Marcel Duchamp v roce 1898 poprvé hrál doma ve francouzské vesnici Blainville-Crevon šachy se svými staršími bratry Gastonem a Raymondem,¹ zdály se být neškodným rozptýlením a zajímavým způsobem trávení času za tichých večerů na normanském venkově. Marcelovi, kterému to rychle myslelo a měl šarmu a sebevědomí na rozdávání, se dařilo všechno, na co sáhl, a všude ho měli rádi. Umělecké založení rodiny a příklad starších bratrů ho ještě před dvacítkou dovedly do Paříže coby ambiciózního karikaturistu a malíře.

Stačilo pár let, aby Duchampovo provokující a neobvyklé dílo přivábilo pozornost veřejnosti – z velké části díky tomu, že se nedalo zařadit do žádné škatulky. Duchamp experimentoval se zavedenými styly, jako byly postimpresionismus, fauvismus a kubismus, a rychle se přes ně přenesl. Kolem pětadvaceti ho ostatně přestalo zajímat samotné malířství a přesunul se do intelektuálně-estetické

říše, kterou dnes známe jako konceptuální umění. Svými průkopnickými díly *Akt sestupující se schodů*, *Velké sklo*, *Fontána* (slavný pisoár) a *L. H. O. O. Q* (reprodukce Mony Lisy s dokresleným knírem a bradkou) Duchamp zatřásl ospalým světem umění a dopomohl ke zrození dada, surrealismu a abstraktního umění. Jeho umění a myšlenky také předznamenávaly vznik pop-artu, minimalismu, performativního umění, procesního umění a podle životopisce Calvina Tomkinse „prakticky veškerých postmoderních směrů“. Ve třiceti letech už byl Duchamp autorem mnoha zásadních děl, která z něj udělala patrně nejvlivnějšího umělce dvacátého století.

A pak přišly šachy.

„Šachy svazují svého pána vlastními pouty,“ řekl jednou Albert Einstein, „a spoutávají jeho mysl a mozek tak, že trpí vnitřní svoboda i těch nejsilnějších.“²

Více než deset let byla šachovnice s deseticentimetrovými postavkami středověkých válečníků pro Duchampa jen radostným rozptýlením. V období dospívání i začátku dospělosti velice rád hrál s rodinou a přáteli. Také šachy zakomponoval do několika svých prvních obrazů. Před třicítkou se ale mezi šachy a Duchampem něco přihodilo a jejich vztah se proměnil v závislost a nakonec v posedlost. Během několika let se z šachů stala vášeň a vytlačily mu z mysli všechny základní zájmy jako umění, myšlenky, přátele a lásku. Jako by těch dvaatřicet neživých kousků dřeva vyzařovalo nějaké magnetické nebo hypnotické paprsky a Duchampovu impozantní mysl si zcela podrobilo.

Nejpodivnější na tom zřejmě je, že se to stalo na vrcholu jeho zářné kariéry. Představte si, že by John Fitzgerald Kennedy v červnu 1960 pověsil politiku na hřebík a šel hrát kulečník. Oblíbeného a úžasného Duchampa obdivovali ctitelé umění v Paříži, New Yorku a všude možně, ale jeho jako by to na samém vrcholu přestalo zajímat. Dřív by přes den přijímal majitele galerií a zá-

kazníky a večer by chodil na večere nebo pracoval v ateliéru, ale teď se neustále věnoval jedné šachové partii za druhou (a pak další, a další). Když zrovna nehrál, oddával se mnišsky mlčenlivému studiu šachových kompozicí – scénářů zapeklitých šachových konovek, nad nimiž přemítali ti nejserióznější hráči. V New Yorku se Duchamp přidal k Marshallovu šachovému klubu poblíž Washington Square Parku a hrával tam až do noci. Dva roky pobýval v Buenos Aires a i tady neustále vyhledával protihráče, studoval šachovou literaturu a nechal si na zakázku vyrobit sadu razítek, aby mohl korespondenčně hrát se svým newyorským mecenášem a přítelem Walterem Arensbergem.

Krátce po třicítce byl přerod dokonán. Duchamp navrhl několik šachových sad, ale jinak žádné umění nevytvářel. Svě přátele zaskočil přímočarým oznámením, že se vzdává staré kariéry, aby se mohl plně věnovat šachům. „Hraju ve dne i v noci,“ prohlásil v roce 1919 (kdy mu bylo třicet dva let), „a nic mě nezajímá víc než najít ten správný tah.“

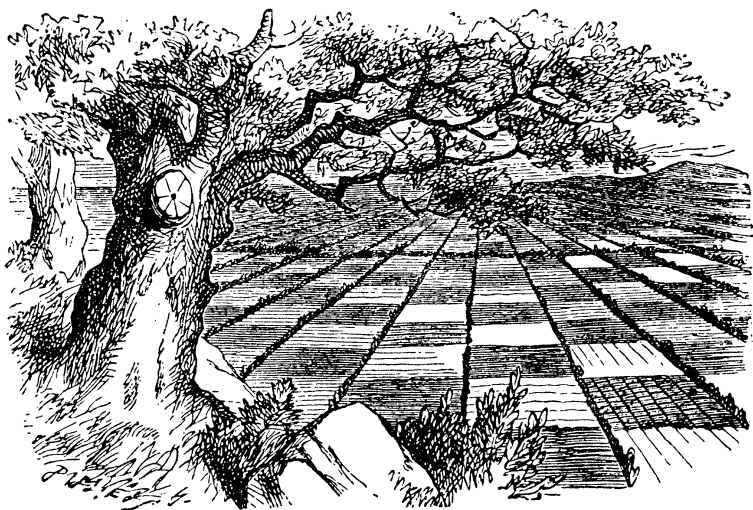
Duchamp hrál celé hodiny, jen s krátkými přestávkami na jídlo; sám ve svém bytě, s přáteli a cizími hráči v kavárnách, dokonce i uprostřed hlučných uměleckých večírků. Jak vysvětloval přátelům, nový život si vyžádal nejen změnu pracovních a společenských priorit, ale i jeho vlastní mysli. „Všechno kolem sebe vidím ve tvaru jezdce nebo dámy,“ říkal, „a vnější svět mě zajímá jen tehdy, když ho lze transformovat do vítězné nebo prohrávající pozice.“

V roce 1923 se přestěhoval do Bruselu, kde dál studoval šachy, a pak se vrátil do Paříže. Tam celé večery pracoval na šachových úlohách, o půlnoci si udělal přestávku na míchaná vajíčka v Café Dome, po jídle se vrátil domů a znovu až do čtyř do rána řešil šachové problémy.

Z posedlosti ho nedokázala vyléčit ani velká láska. V roce 1927 si Duchamp vzal mladou dědičku Lydii Sarazin-Levassorovou.

Na líbáncích strávil celý týden studiem šachových úloh. Novomanželku to rozzlobilo a začala spřádat pomstu. Když jednou Duchamp pozdě v noci konečně usnul, Lydia mu přilepila všechny figurky na šachovnici.

 Za tři měsíce už byli rozvedení.



Ilustrace Johna Tenniela pro *Alenku v kraji divů*
a za zrcadlem Lewise Carrola.

Úvod

Na Bagdád, hlavní město rozlehlé islámské říše, přšely balvany, usekané hlavy a nádoby s hořícím olejem a unavení obránci se snažili ochránit brány, příkopy a masivní kamennou zeď obklopující opevněné město a jeho paláce postavené z cihel a týkového dřeva.¹ Obří katapulty *mandžaniky* bombardovaly vzdálené stavby, zatímco menší, přesnější *ar-rándy* zasypávaly obránce kameny o velikosti grapefruitu. Kolem létaly šípy a elitní jezdci útočili na pěšáky meči a kopími. „Koně [...] rozdupávají játra odvážných mladých mužů,“ bědoval básník al-Churajmí, „a kopyty drtí jejich lebky.“ Za kruhovou hlavní zdí – třicet metrů vysokou, čtyřicet pět metrů tlustou, s obvodem necelých deset kilometrů – útočili vojáci s beranidly a další jednotky ničily cesty, kudy se dovnitř dostávaly potraviny a posily. Po Tigridu plavaly potápějící se lodě, hořící vory a mrtvoly.

Nedobytné „město míru“ se hroutilo. Během padesáti let od svého založení v roce 762 našeho letopočtu konkuroval Bagdád svou prestiží a vlivem Konstantinopolí a Římu. Bylo to významné centrum umění, vědy a náboženství a navíc rušný obchodní uzel, v němž se setkávaly cesty vedoucí daleko do střední Asie, Afriky a Evropy. Na konci léta roku 813, po dvou letech občanské

války (dokonce mezi bratry), zbyly z osvětlené islámské metropole vyhořelé, vyhladovělé a krví zalité ruiny.

Každá lidská bytost touží tvář v tvář chaosu po pořádku – touží nějakým způsobem zvládnout materiální svět či alespoň tomuto světu lépe porozumět. Když si to uvědomíme, asi nás nepřekvapí, že v opevněném centru města se odehrávala trochu jiná bitva. Pod zářivým zeleným dómem Paláce se zlatou branou, který stál v bezpečí uprostřed kruhového města, za hradbou tří mohutných kruhových zdí a mnoha bran a strážců, hrál Muhammad al-Amin, šestý chalífa Abbásovské říše, duchovní potomek (a vzdálený pokrevní příbuzný) proroka Muhammada a svrchovaný vládce jedné z největších říší v historii světa, šachy se svým oblíbeným eunuchem Kautharem.

Do královské komnaty vtrhl důvěryhodný posel s naléhavou špatnou zprávou. Chalífa se měl vzápětí dozvědět o dalších postupných porážkách ve městě i v jeho okolí. Nejen to, v ohrožení už byl i on sám.

Al-Amin o tom ale nechtěl ani slyšet. Vyděšeného posla mávnutím rukou poslal pryč.

„Ó, velký veliteli věrných,“² naléhal prý posel podle středověkého islámského dějepisce Džirdžise al-Makina. „Teď není vhodná chvíle na hru. Prosím, zanech jí, je potřeba věnovat se vážnější záležitosti.“

Nemělo to smysl. Chalífu hra zcela pohltila. Probíhající šachová partie je – jak rychle zjistí každý, kdo má za manžela nebo manželku šachového nadšence – vesmír sám o sobě, naprosto izolovaný od plačících dětí, erotických svodů i války. Deska má sice jen šedesát čtyři polí a stojí na ní třicet dva figurek, ale v tomto omezeném prostoru se skrývá téměř nekonečná hloubka a možnosti. Zběžnému divákovi to připadá nepochopitelné, ale každý, kdo si šachy alespoň několikrát zahrál, ví, jak neuvěřitelně dokážou člověka vtáhnout. Uprostřed zajímavé partie se docela často zdá, jako by se realita obrátila naruby: hra je najednou jedinou

důležitou věcí na světě a okolní skutečnost se mění v otravný, bezvýznamný detail.

Čím větší zmatek panuje ve vnějším světě, tím silnější je tento paradox. Možná chalífa al-Amin vycítil, že jeho dny jsou sečteny, a proto se místo zájmu o zprávy z obléhaného města raději ponořil do průběhu své šachové bitvy. Na hrací desce viděl celou situaci. Jednoduše nacházel smysl ve významných událostech z minulosti a nebylo těžké pečlivě naplánovat budoucnost. Stále ještě mohl vyhrát.

„Trpělivost, příteli,“ odpověděl klidně poslovi, který stál jen kousek od něj, a přitom jako by byl v jiném světě. „Vidím, že po pár tazích dám Kautharovi mat.“

Zanedlouho poté al-Amina i všechny jeho muže zajali nepřátelé. Šestý abbásovský chalífa, vítěz své poslední šachové bitvy, přišel o hlavu.

Šachy přežily. Měly své pevné místo v palácích al-Aminových předchůdců a nemilosrdně uchvátily i pozornost jeho následníka – a pak i jeho následníka a všech dalších chalífů. Již několik století předtím, než nakazily feudální křesťanskou Evropu, se staly neoddělitelnou součástí společnosti kolem Tigridu a Eufratu. Jednoduchá hra, která se vyznačovala vpravdě vesmírnou komplexností a charakterem, připravila o spoustu času a energie prosté lidi, vojáky, filozofy i panovníky. Na oplátku nabízela unikátní vhled do lidského snažení.

Díky tomu přetrvala navzdory všemu. Hry obvykle nepřežívají. Přicházejí a odcházejí. V osmém století Irové milovali deskovou hru, které říkali *fidchell*. Dávno předtím, ve třetím století před naším letopočtem, si Egypťané oblíbili *senet*, hru podobnou backgammonu. Římané měli rádi hru *duodecim scripta*, která se hrála se třemi zvířecími kůstkami a hromádkami kotoučků. Vikingové byli v desátém století posedlí hrou *hnefatafl*, v níž se představitel krále pokoušel proniknout kruhem nepřátel na libovolný okraj

desky. Starým Řekům se líbily hry *petteia* a *kubeia*.³ Všechny zmíněné oblíbené hry a s nimi stovky dalších jsou dnes dávno zapomenuté. Ve své době sice zaujaly dost lidí, ale potom jim z neznámého důvodu došel dech. Pokolení odcházela a s nimi i jejich zvyklosti; nebo dobyvatelé vnutili porobené kultuře nové myšlenky a způsoby trávení volného času; či hra začala nudit a lidé chtěli něco nového. Spousta her se propadla do tak hlubokého zapomnění, že po nich v historických záznamech nezůstala žádná stopa. Ani ti nejvytrvalejší historikové nedokážou navzdory všem snahám najít základní pravidla pro celý hřbitov zapadlých her.

Srovnajme si to se šachy, hrou, kterou nedokázala zadusit náboženská pravidla, oceány, války ani jazyková bariéra. I nelitostné plynutí času, v němž se nakonec rozpustí a rozplyne téměř všechno, dokázalo spanilou jízdu šachů dějinami jen tu a tam trochu přibrzdit. „Po mnoho věků,“ napsal v roce 1786 Benjamin Franklin, „bavily všechny civilizované národy Asie, Peršany, Indy, Číňany. Evropa je zná přes tisíc let; Španělé je rozšířili po celé své části Ameriky a poslední dobou se začínají objevovat i ve Státech.“

Hra nakonec pronikla do všech měst na světě a má za sebou přes patnáct set let nepřerušené historie – jedno dlouhé vlákno seřazených pěšců, jezdcových vidliček a ponižujících matů spojuje život Karla Marxe, papeže Lva XIII., Arnolda Schwarzeneggera, krále Eduarda I., George Bernarda Shawa, Abrahama Lincolna, Ivana Hrozného, Voltaira, krále Montezumy, rabína Ibn Ezry, Viléma I. Dobyvatele, Jorge Luise Borgese, Willieho Nelsona, Napoleona, Samuela Becketta, Woodyho Allena a Normana Schwarzkopfa. Šachy dokázaly propojit historii překvapivým a podmanivým způsobem – od Paláce se zlatou branou přes londýnský Windsorský hrad až ke stolečkům u jezera na chicagské North Avenue Beach.

Jak mohla jedna hra přežít tak dlouho a udržet si popularitu bez ohledu na časové období, místo, jazyk a kulturu? Výdrž není samozřejmě sama o sobě takový úspěch, ale je to spolehlivá známka toho, že se tu děje něco jedinečného, vzniká výjimečný vztah

mezi touto „hrou“ a lidským mozkiem. Dalším znamením je, že se šachy nejen hrají, ale stávají se součástí tvůrčího a profesionálního života umělců, lingvistů, psychologů, ekonomů, matematiků, politiků, teologů, počítačových vědců a generálů. Staly se populární a přizpůsobivou metaforou pro abstraktní myšlenky a komplexní systémy a efektivním nástrojem pro lepší porozumění lidské mysli.

Poté, co jsem se na podzim roku 2002 dozvěděl nové informace z rodinné minulosti, se touto hrou s úctyhodným záběrem nakazil i můj mozek. Matka mi poslala několik vybledlých výstřížků z novin o svém pradědečkovi, tedy mém prapradědečkovi, polském Židovi Samuelu Rosenthalovi, který v roce 1864 imigroval do Francie a stal se jedním z místních legendárních šachových mistrů. V rodině se tradovalo, že Rosenthal udělal dojem na některého Napoleona, zajistil si tak jeho přízeň a dostal od něho krásné kapesní hodinky vykládané drahými kameny. Nikdo z rodiny ty hodinky sice na vlastní oči neviděl, ale všichni o nich slyšeli. A když ten příběh po čtyřech generacích vyslechl kluk z předměstí v Ohio, zněl mu už natolik exoticky a mlhavě, že mu pořádně rozproudil fantazii. Celé roky jsem mámu prosil, aby mi ještě vyprávěla o velkém Samuelu Rosenthalovi a jeho ztracených hodinkách.

Při prohledávání záznamů o otci otce matky mé matky jsem přemýšlel, jaké úžasné (i když zatím skryté) rysy inteligence asi přežily generace, a oprášil jsem své znalosti šachů, které jsem hrál naposledy na střední škole (a k tomu jen několikrát). Nějak jsem zvládl pár desítek partií doma s přáteli a s cizími lidmi přes internet a zjistil jsem, že mám na šachy stejně ambivalentní názor jako před dvaceti lety – okouzlovala mě jejich elegancie a zajímala jejich hloubka, ale odrazoval mě poměrně vysoký práh, který bylo nutné překročit, když jste chtěli hrát aspoň průměrně. Stát se z mizerného šachisty alespoň trochu schopným by vyžadovalo stovky hodin praxe a studia mnoha knih o teorii zahájení, koncovek a strategie. Po letech posedlosti šachy bych se možná – možná – dostal na relativně seriózní turnaj, kde by mi nějaké hubaté a sebejisté

desetileté dítě okamžitě vyprášilo kožich. Šachy jsou nezdolatelná hora, která je navíc s každým krokem strmější a strmější.

Popravdě mě odpuzovala i hrozivě striktní pravidla, nesrozumitelný žargon a obecná agresivita a nepřívětivost, která doprovázela i docela neformální partie. Vzpomněl jsem si, co řekl šachista Bobby Fischer: „Šachy jsou válka nad šachovnicí. Cílem je zničit soupeřovu mysl.“ Fischer nebyl jediný, komu brutalita šachů vyhovovala. Často v ní jde nejen o nalezení lepší strategie, ale také o rozložení soupeřovy vůle a sebevědomí. Krev sice neteče (většinou), ale rány mohou být velmi skutečné. Historické spojení šachů hraných na vrcholové úrovni a psychické nestability je dalším zajímavým rysem hry a její síly. „Není to nic menšího,“ napsal šachový mistr Alfred Kreymborg, „než tichý duel dvou lidských strojů, které využívají a zneužívají všechny schopnosti mysli. [...] Je to válka, která se odehrává v nejtajnější džungli lidského charakteru.“⁴

Stejně mě šachy nakonec lapily, k nemalému zděšení mé ženy. Je to omamná hra, sice často únavná, ale nikdy nudná. Dokonalá souhra prostého a komplexního má hypnotické účinky: figury a tahy jsou tak elementární, že se je naučí i pětileté dítě, ale možných kombinací na šachovnici je tolik, že nikdy nebude možné, aby jediný člověk zahrál – nebo jen znal – naprosto všechny. Jiné společenské hry dokážou pobavit, zaujmout, potrápit mysl, rozptýlit; šachy se vás zmocní. Mysl vám jen nepolechtají, ale uchvátí ji způsobem, který naznačuje, že mezi nimi a naším mozkiem vzniká hluboké, pevné spojení.

Ještě silněji mě však strhla bohatá historie šachů. Vypadalo to, že se vyskytovaly snad všude a ve všech dobách a pronikly do všech možných aktivit. Králové s jejich pomocí přemlouvali a hrozili; filozofové skrze šachy vyprávěli; básníci v nich nacházeli analogie; moralisté na nich stavěli svá kázání. Jejich původ je spojen s nejstaršími diskusemi o osudu a svobodné vůli. Rozněcovaly a uklidňovaly spory, ulehčovaly a sabotovaly romantické vztahy a inspirovaly spisovatele od Danta po Nabokova. Ve středověku

byla nejspíš druhým nejoblíbenějším textem – hned po bibli – kniha, která v šachách našla návod na společenskou morálku. Ve dvacátém století šachy umožnily počítačovým expertům vytvořit inteligentní stroje. Kromě toho se šachy v moderní době používají ke studiu paměti, jazyka, matematiky a logiky a nedávno se ukázaly být účinným didaktickým nástrojem na prvním i druhém stupni základních škol.

Čím víc jsem zjišťoval, jak nebývale důležité byly šachy pro kulturu snad ve všech staletích, tím víc mi bylo jasné, že jejich vytrvalá obliba není náhoda. Šachy v sobě skrývají, podobně jako bible nebo Shakespeare, něco zvláštního, čím dokážou oslovit generaci za generací. Měly skutečně užitečnou funkci – možná ne životně důležitou, ale často opravdu významnou. Častokrát mě napadlo, jak by určité události či život probíhaly bez znalosti šachů – a zjistil jsem, že ti, kteří šachy nesnášejí, by to velice rádi viděli v praxi. Odhodlání ortodoxních nepřátel šachů hru zničit je ostatně asi nejjasnějším svědectvím o její síle – počínaje příkazem chalífy Alího ibn Abí Tálíba (zetě proroka Muhammada) v roce 655 a konče zatím výnosem ajatolláha Rúholláha Chomejního v roce 1981, Tálíbanu v roce 1996 a iráckých duchovních po Saddámově porážce.⁵ V mezidobí se o zákaz šachů pokoušeli:

- v roce 780 abbásovský chalífa al-Mahdí ibn al-Mansúr
- v roce 1005 egyptský chalífa al-Hákim bi-Amr Alláh
- v roce 1061 kardinál Damiani z Ostie
- v roce 1093 východní ortodoxní církve
- v roce 1128 svatý Bernard
- v roce 1195 rabín Maimonides
- v roce 1197 opat z Persigny
- v roce 1208 pařížský biskup
- v roce 1240 náboženští vůdcové v anglickém Worcesteru
- v roce 1254 král Ludvík IX. Francouzský (svatý Ludvík)
- v roce 1291 arcibiskup z Canterbury

- v roce 1310 rada města Trevíru (Německo)
- v roce 1322 rabín Kalonymus Ben Kalonymus
- v roce 1375 král Karel V. Francouzský
- v roce 1380 William z Wickhamu, zakladatel Oxfordské univerzity
- v roce 1549 ruský hierarcha Silvestr
- a v roce 1649 car Alexej

Ale šachy, stejně jako talmud, teorie přirozeného výběru nebo jakékoli jiné organizované myšlenkové paradigma, které lidstvu přišlo neodolatelně lákavé, odmítaly zmizet. Proč je tak těžké vymazat z lidské paměti šedesát čtyři čtverečků a hrstku vyřezávaných figurek? Co je to za kouzlo, kvůli němuž šachy milujeme a nenávidíme a které nám v průběhu dějin přineslo tolik výjimečných myšlenek?

Přesně tomu jsem se, skrze pečlivý průzkum šachové historie a nový pohled na hru, pokusil porozumět.

Figury a tahy

Věž

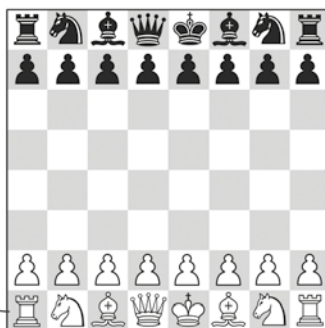
Postupuje vodorovně nebo svisle o libovlnný počet neobsazených polí.

Jezdec

Pohybuje se ve tvaru L: buď dvě pole vodorovně a jedno svisle, nebo dvě svisle a jedno vodorovně. Jezdec je jediná figura, která smí přeska-
kovat jiné figury.

Střelec

Postupuje diagonálně o libovlnný počet neobsazených polí. (Každý střelec zůstává na barvě svého výchozího pole.)



Pěšec

Postupuje vpřed o jedno neobsazené pole (v prvním tahu smí postoupit o dvě pole). Bere diagonálně. Pěšce, který dojde do poslední řady, lze proměnit na kteroukoli jinou figuru.

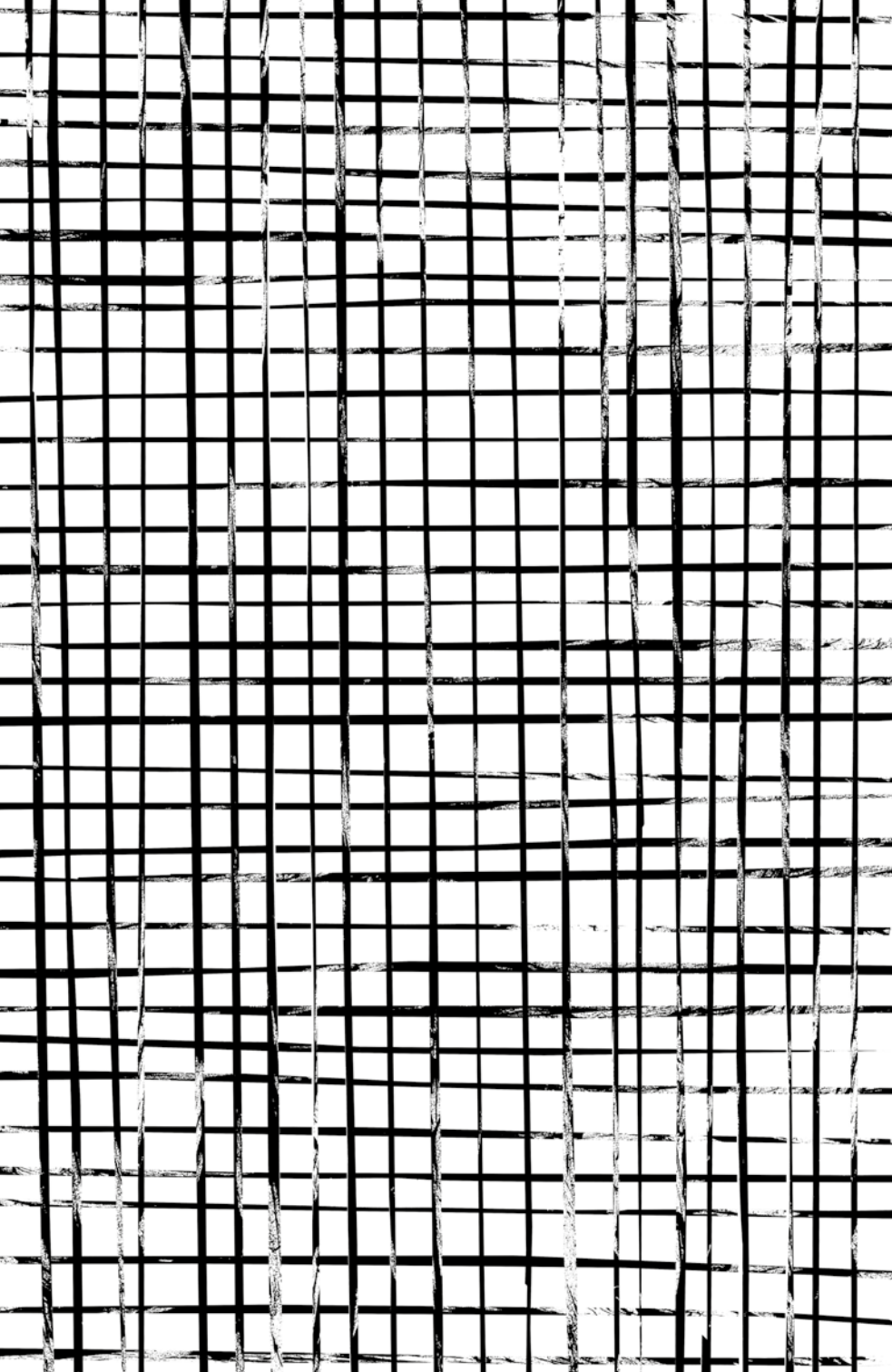
Král

Postupuje o jedno neobsazené pole v libovolném směru.

Dáma

Postupuje o libovlnný počet neobsazených polí v jakémkoli směru: diagonálně, svisle nebo vodorovně.

Více podrobností najdete v Příloze I: Pravidla šachů



I. Zahájení

Odkud přicházíme

Když Sissa vynalezl šachy a předložil je králi Šahramovi, krále to naplnilo úžasem a radostí. Nařídil, aby se šachy přechovávaly v chrámech, a označil je za nejlepší prostředek k výcviku v umění války, za poctu zbožnosti a základ veškeré spravedlnosti.¹

*ibn Challikan
třinácté století*

„Nejdůležitější zbraní je porozumění“

Šachy a náš původ

Příběhy tu nejsou proto, aby odvykládaly fakta, ale aby předávaly pravdu. Ve starověké Indii prý jedna královna ustanovila svého jediného syna dědicem trůnu.² Syn se však stal obětí vraždy a královniní rádci přemýšleli, jak jí tu tragickou novinu sdělit. Vyhledali filozofa, aby jim s tou ošemetnou situací pomohl. Filozof tři dny seděl v tichém zamyšlení a pak pravil: „Zavolejte mi řezbáře, který má dřevo dvou barev, bílé a černé.“

Našli tedy řezbáře. Filozof mu nařídil vyřezat ze dřeva třicet dva figur. Jakmile byla práce hotová, řekl mu: „Přines mi vyčíněnou kůži,“ a tentokrát mu přikázal vyříznout z ní čtverec a do něj vyřýt šedesát čtyři menších čtverečků.

Rozestavěl si figurky na kůži a mlčky je studoval. Nakonec se obrátil na svého učedníka a prohlásil: „Toto je válka bez krveprolítí.“ Vysvětlil mu pravidla a začali spolu hrát.

Zvěst o tajemném novém vynálezu se rychle rozkřikla a sama královna si filozofa zavolala, aby jí hru předvedl. Tiše seděla

a pozorovala, jak filozof hraje se svým studentem. Po skončení partie, kdy dala jedna strana druhé šach mat, královna pochopila, co jí chtějí sdělit. Obrátila se na filozofa a pronesla: „Můj syn je mrtvý.“

„Sama jsi to řekla,“ odpověděl jí.

Královna se otočila na dveřníka a řekla mu: „Vpusť sem mé dvořany, ať mě mohou utěšit.“

Rukopisy starověké poezie i prózy jsou plné takových barvitých šachových příběhů.³ Nacházíme je v období o rozsahu nejméně čtrnácti set let. Často se v nich opakuje motiv šachů jako prostředku, kterým bylo možné vysvětlit nevysvětlitelné, převést abstraktno do viditelné podoby, najít jednoduchou pravdu v komplexních světech. Šachy prý vymyslel starověký matematik Pýthagorás, otec čísel,⁴ aby mohl názorně předvést abstraktní matematické skutečnosti. Také je údajně vynalezl řecký válečník Palamédés,⁵ velitel vojska obléhajícího Tróju, aby na nich mohl demonstrovat umění správného rozmístění jednotek. Mojžíš coby židovský mudrc je prý vymyslel jako součást všeobecného vzdělávacího balíčku, do něhož patřila mimo jiné astronomie, astrologie a abeceda.

Šachy představovaly rovněž určitý vhled do jedinečné mysli každého člověka. Vypráví se pověst o slavném středověkém rabínovi,⁶ vynikajícím hráči šachů, kterému unesli malého syna a už se ho nepodařilo najít. Po mnoha desetiletích se rabín dostal na audienci k papeži. Chvíli si spolu povídali a pak se rozhodli zahrát si šachy. Papež v jednu chvíli zahrál velmi neobvyklou kombinaci, kterou by jiného soupeře ohromil a porazil. Pro rabína ale ta zvláštní kombinace nebyla žádnou novinkou; ve skutečnosti ji sám vymyslel a podělil se o ni jen se svým synem. Rabín si okamžitě uvědomil, že papež je jeho dávno ztracené dítě.

Takových příběhů jsou stovky, možná tisíce. Když je posloucháme, spíše než jejich pravdivost nás zajímá, co sdělují. Joseph Campbell o mýtech řekl, že „představují moudrost lidstva, díky níž jsme přežili po tisíciletí“.⁷ Právě šachové legendy nám v první

řadě říkají, že jde o opravdu velmi starou hru, která navíc nesloužila jen k ukrácení volné chvíle, ale byla rovněž mocným nástrojem, s jehož pomocí se dalo ledacos vysvětlit i pochopit. Ačkoli jsou šachy na první pohled znázorněním bitvy, celých čtrnáct set let se používaly také jako metafora umožňující pochopit vše od romantické lásky až po ekonomiku. Historikové běžně nacházejí šachové příběhy snad ve všech kulturách a obdobích a tyto příběhy vyprávějí o třídním vědomí, svobodné vůli, politických zápasích, hranicích mysli, záhadách boží vůle, podstatě soupeřivosti a ze všeho nejvíc snad o novém světě, v němž převládá rozum nad pudy. Hra sama vás vůbec nemusí zajímat, přesto je schopna vás uchvátit svými podmanivými příběhy a způsobit, že oceníte její úlohu myšlenkového nástroje pro rozvíjející se civilizace. Šachy jsou vzdělávací pomůckou, která předběhla školní tabule, tištěné knihy, kompas i dalekohled.

Protože lze šachy pokládat za miniaturní ztvárnění společnosti, považovaly se také za rádcy v otázkách morálky. Podle dalšího z mnoha mýtů vznikly šachy jako pokus vyléčit z krutosti Amélmarduka, obávaného babylonského krále ze šestého století před naším letopočtem, který zavraždil svého otce Nebukadnesara, jeho tělo rozsekal na tři sta kousků a nakrmil jimi tři sta supů. Mudrc Xerxés, který chtěl svého nového pána odnaučit brutalitě, vymyslel šachy proto, aby mu mohl předvést dobré vlastnosti a vychovat z něj spravedlivého a čestného krále: Pohleď, jak se král chová ke svým poddaným a jak vděční poddaní brání svého spravedlivého krále...

Jednotlivé šachové mýty nám předávají informace o dobách, kdy společnost toužila pochopit něco nejasného z vlastní minulosti, například původ určitého názoru, zvyku nebo tradice. Když se na ně podíváme jako na jeden celek, jsou dokladem naší cesty za porozuměním a objasněním abstraktnosti a komplexnosti okolního světa. Když se ale díváme na něco tak komplexního, může se paradoxně stát, že nám uniknou jednotlivé detaily. Civilizace

raného středověku narazila na složitější fakta a myšlenky a přijala je jako výzvu uchopit složitou pravdu, aniž by se zničila její podstata. (Tento pradávny problém je samozřejmě zároveň velmi současný, takže šachy, jak ještě uvidíme, mají své důležité místo i v informačním věku.)

Kdy a jak vznikly šachy? O jejich skutečném původu se dozvídáme z těch nejstarších mýtů. Jeden příběh vypráví o dvou po sobě následujících indických králich Hašranovi a Balhaitovi.⁸ První z nich požádal svého mudrce, aby vymyslel hru, která bude symbolem závislosti člověka na osudu; mudrc vymyslel *nard*, hru s kostkami, která se stala předchůdcem vrhcábů (backgammonu). Druhý vládce zatoužil po hře, která by vyhovovala jeho víře ve svobodnou vůli a inteligenci. „Tehdy vznikly šachy,“ praví starověký text, „jimž král dával přednost před nardem, neboť v nich dovednost vždycky zvítězí nad nevědomostí. Zkoumal šachy z matematického hlediska a napsal o nich knihu... Často je hrál s učiteli ze svého dvora a právě on vymyslel figurkám podobu osob a zvířat a přidělil jim jejich postavení a hodnoty...“

Také ze hry vytvořil jistou alegorii nebeských těles (sedmi planet a dvanácti znamení zvěrokruhu) a každou figurku přiřkl některé hvězdě. Šachy se staly školou vedení a obrany a poradcem v době války, kdy bylo nutné uplatnit vojenskou taktiku, a hra umožňovala prostudovat více i méně rychlý pohyb vojsk.“

Král Balhait měl pro šachy širokou škálu použití, všechna ale spojovala jedna věc: šachy byly nástrojem pro vyjádření myšlenek a prubířským kamenem abstraktních nápadů. Zvlášť pozoruhodná je zmínka o „matematickém hledisku“, protože matematika se opakovaně objevuje v mnoha nejstarších šachových pověstech. Jeden příběh, který se jmenuje „Zdvojování čtverců“, vypráví o králi, je muž zajímavou novou hru se šedesáti čtyřmi čtverečky přinesl jeho dvorní filozof.⁹ Král měl ze šachů takovou radost, že vynálezce vyzval, aby si sám řekl, jakou chce odměnu.

„Moc toho nechci,“ odpověděl filozof a ukázal na hrací desku. „Jen mi dej jedno zrnko pšenice za první čtvereček na desce, dvě zrnka za druhý, čtyři za třetí a tak dále, pokaždé dvojnásobek předchozího pole, až se dostaneš na to šedesáté čtvrté.“

Krále takový skromný požadavek zaskočil, ba přímo urazil. Neuvědomil si, že ho dvorní filozof skrze skrytou sílu geometrické řady právě požádal o 18 446 744 073 709 551 615 (osmnáct *trilionů*) zrněk pšenice – to je víc, než by se vůbec dalo sehnat na celé planetě. Král získal nejen fascinující novou hru, ale dostalo se mu i skvělé lekce matematiky.

Tento mnohokrát vyprávěný příběh je zcela jistě nepůvodní, ale geometrická řada je skutečná. Takové matematické pojmy byly stěžejní pro rozvoj civilizace a později i technologie, ale kdybychom je nedokázali pochopit, byly by nám k ničemu. Rozvoj nových myšlenek potřeboval nejen chytré vynálezce, ale také dobré učitele a názorné učební pomůcky.

A tady vstupují na scénu šachy: pomocí bezproblémově srozumitelného ztvárnění boje uměly předat mnohem nekonkrétnější myšlenky. Šachy byly v jistém slova smyslu středověký prezentační software – PowerPoint našich předků. Byla to tvárná platforma pro básníky, filozofy a další intelektuály, kteří na ní mohli zkoumat a přitažlivým vizuálním způsobem prezentovat široké spektrum komplexních myšlenek.

Ve skutečnosti šachy nevznikly hned ve své definitivní podobě. Nebyly výsledkem náhlé inspirace jediného krále, generála, filozofa nebo dvorního kouzelníka. Zcela jistě je (podobně jako bibli nebo internet) po mnoho let utvářela a vylepšovala velká decentralizovaná skupina lidí, a jsou tedy spíše dílem kolektivní inteligence. Opravdu původní verze toho, čemu dnes říkáme šachy, se jmenovala *čatrang* a objevila se, nejspíš po několika staletích doladování, zhruba v pátém nebo šestém století v Persii. Byla to válečná hra pro dva hráče a hrála se s třiceti dvěma figurkami na čtvercové desce o šedesáti čtyřech polích; na jedné straně

stálo šestnáct smaragdových figur, na druhé šestnáct rubínových. Každá armáda měla jednoho krále, jednoho vezíra (na místě dnešní dámy), dva slony (dnešní střelci), dva koně, dva *ruchy* (perské vozy) a osm pěšců. Cílem bylo zajmout, uvěznit nebo izolovat soupeřova krále.*

Čatrang mohl pocházet ze sousední Indie, kde se podobné hře říkalo *čaturanga* a dost možná šlo o ještě starší dovoz od indického souseda – Číny. Hra pravděpodobně vznikala na obchodních cestách slavné Hedvábné stezky, po níž celá staletí putovaly suroviny, informace a myšlenky mezi Dillí, Teheránem, Bagdádem, Kábulem, Kandahárem a čínskou provincií Sin-ťiang. Kupci po Hedvábné stezce vozili skořici, pepř, koně, porcelán, zlato, stříbro, hedvábí a další užitečné a exotické zboží a nevyhnutelně se zde mísily zvyky převzaté z nejrůznějších oblastí. Byla to informační dálnice své doby. Cestující obchodníci nepochybně vymysleli a rozšířili spoustu dalších her. *Čaturanga* a *čatrang* však byly něčím výjimečné. Od ostatních deskových her z této oblasti se výrazně lišily absencí kostek nebo jiných prvků náhody. O výsledku rozhodoval pouze um. „Nejdůležitější zbraní je porozumění,“¹⁰ říká starověká perská báseň *Čatrang-namak* (Kniha o čatragu), jedna z nejstarších knih, která se o hře zmiňuje.¹¹ „Vítězství se dosáhne rozumem.“

Jinými slovy: šlo o válečnou hru, v níž byly myšlenky důležitější a mocnější než štěstí nebo hrubá síla. Ve světě odpradávná vymezeném chaosem a násilím šlo o významný obrat.

* Tahy v *šatrandži* byly velmi podobné moderním šachům, i když ne totožné; jednotlivé figury měly slabší schopnosti a hra byla výrazně pomalejší. Moderní kudrlinky jako rošády nebo bráni mimochodem ještě neexistovaly. Pozoruhodné je, že kůň se v *šatrandži* ze šestého století pohyboval stejně – dvě pole nahoru, jedno do strany – jako dnešní jezdec. Také *ruch* se hýbal stejně jako dnešní věž. Tehdejší pěšec takřka dokonale odpovídal dnešnímu; postupoval o jedno pole, diagonálně bral ostatní figury a při dosažení protilehlého kraje šachovnice se měnil na ministra, předchůdce dnešní dámy.

Jistě není náhoda, že se *čatrang* vynořil přibližně ve stejném období jako moderní indický numerický systém, revoluční novinka založená na objevení nuly. Pojem nuly se občasně vyskytoval už po několik staletí, ale teprve Indové ji oficiálně zavedli jako číslo (při matematických operacích, například $5 - 5 = 0$; $5 \times 0 = 0$) i jako číslici v roli zástupného znaku (například „armáda 10 500 mužů“) a promysleli její využití natolik, že položili základy pro objev záporných čísel a dalších důležitých abstrakcí. Indická desetinná soustava vytvořila základ současného číselného systému, který se stal důležitým stavebním kamenem civilizace.

Nový početní systém znamenal velký průlom. Jak by se ale dal prakticky a se všemi svými nuancemi předávat ostatním? V následujících staletích šířily šachy novou matematiku po celém světě. „Šachy byly průvodcem a katalyzátorem kulturního přenosu nových metod počítání,“ píše vídeňský historik Ernst Strouhal.¹² Dávny islámský šachový mistr al-Adlí¹³ zmínil možnost použít šachovou hrací desku jako abakus, tedy nástroj k výpočtům na základě nového indického systému. Číňané a Evropané později používali hrací desku naprosto stejným způsobem. Ve středověké Anglii se na stolech připomínajících šachovnici počítaly účty a ministr financí dostal žertovný titul „Chancellor of the Exchequer“,¹⁴ tedy předseda počítacího stolu.* Text z dvanáctého století vysvětluje, že to bylo přímo dvojnásob přiléhavé:

Tak jako v šachách mají bojující figury různé hodnoty a postupují nebo vyčkávají v souladu s určitými pravidly a omezeními, hlídají nebo pronikají vpřed, tak i zde někteří velí a jiní pomáhají podle svých pravomocí a nikdo nesmí překročit pevně dané zákony, jak se jasně ukáže z toho, co bude následovat.

* Pozn. překl.: Slovem „exchequer“, které do angličtiny přešlo ze starofrancouzského „eschequier“, se původně označovala šachová hrací deska. Podle ní pak dostal název i počítací stůl, který se jí podobal.

A navíc stejně jako ve hře v šachy bojují králové, tak i zde se konflikt i boj odehrávají obvykle mezi dvěma – jmenovitě mezi správcem pokladny a šerifem, který činí finanční rozhodnutí...

Šachy se také objevily v cambridgeském rukopisu z konce dvanáctého století jako hra, která „je oblíbena mezi geometry“, a v Dantově *Ráji* („Za vlastním žářem šly ty rudé šlehy / a rostly jako když se dvojí šachy“).¹⁵ Šachy, jako každá dobrá výuková pomůcka, tyto nádherné pojmy a komplexní systémy nevytvořily, ale pomohly je znázornit. Matematika a další abstraktní pojmy byly jen nepolapitelné myšlenky poletující vzduchem; šachy je díky jednoduchým čtverečkům a pevně daným hranicím dokázaly reprezentovat ve vizuální podobě, jež se odehrávala na maličkém, snadno dostupném jevišti. Šachy dokázaly vysvětlit obtížně představitelné pojmy. Porozumění, jak praví dávný text, je skutečně nejdůležitější zbraní.

Nesmrtelná partie

V mém dětství se šachy u nás doma ani ve škole nevyskytovaly. Vyrůstal jsem v sedmdesátých letech, takže jsme hráli karty, dámu, Monopoly a hry na Atari. Pokud jsem někdy pomyslel na šachy, což se stávalo jen výjimečně, připadalo mi, že vyžadují neskutečné množství námahy na to, jak málo potěšení za to dostanete. „Nesnáším je a vyhýbám se jim, protože je v nich málo hraní,“ stěžoval si v šestnáctém století Montaigne. „Na rozptýlení jsou příliš vážné a seriózní; styděl bych se vynaložit na ně tolik přemýšlení a studia, které bych mohl uplatnit při něčem užitečnějším.“ Místo „styděl bych se“ dejte „jsem líný“, a máte v kostce názor na šachy, který jsem zastával prvních sedmnáct let svého života.

Na střední škole jsem se naučil mít rád komplexnější věci, risk, konfrontaci. Považoval jsem se za mladého intelektuála a kamarádům jsem tvrdil, jak jsem nekonformní. Šachy přesto vstoupily do mého zorného pole až v posledním ročníku, kdy jeden kamarád trval na tom, abych se je naučil hrát. Poslechl jsem ho a během několika týdnů jsme spolu odehráli možná dvacet partií. Muselo to na mě udělat silný dojem. Sice jsem nebyl moc dobrý, ale na krátkou dobu jsem podvolil svou mysl šachovému vědomí. Dodnes (je to nějakých dvacet let) si živě vzpomínám, jak na jarním školním

výletě do Washingtonu sedím vzadu v autobuse, mé myšlenky se toulají šachovou partií, kterou jsem hrál nedávno, a pak si nečekaně – a bezděčně – představuji sám sebe jako jezdce a zkoumám své možné tahy: ze svého místa v autobuse bych mohl postoupit o dvě řady dopředu a pak o sedadlo doprava nebo doleva, o řadu dopředu a o dvě sedadla...

Pocit, že šachy mohou ovlivnit mé vnímání okolního světa, byl trochu strašidelný. Krátce poté jsem s hrou přestal, přinejmenším zčásti i kvůli tomuto zážitku. (Představte si, jaké *déjà vu* jsem prožil, když jsem o dvacet let později četl dopis Marcela Duchampa příteli: „Všechno kolem mě nabývá podoby jezdce nebo dámy...“) Protože mě rodina nepodporovala ani jsem neměl kroužek šachových kamarádů, přestal jsem hrát, našel jsem si jinou zábavu a na šachy jsem znovu narazil až kolem pětatřiceti.

Vyhýbal jsem se šachům ze strachu, nebo kvůli nedostatečnému vrozenému talentu? Nebo jsem i tak měl naplněný život a prostě jsem se jen neocitl mezi lidmi, kteří by hráli šachy? Jedno mi připadá jisté: propadnout šachům je málokdy nahodilé. Ať je vám pět, nebo třicet pět, šachy odpuzují ty, které nepřitahuje tento konkrétní typ duševní námahy. Vážní zájemci o šachy zpravidla mívají silnou motivaci – i když si ji nemusejí uvědomovat –, která je v určité fázi života ke hře přivede.

Na konci léta roku 2002 k ní něco přivedlo i mě, ačkoli si nejsem jistý, co to bylo. Potřeboval jsem zachránit před neustálým přemýšlením nad záříjovým útokem na Světové obchodní centrum a před obavami z dalšího takového činu? Stála za tím hluboká touha navázat kontakt s mým téměř slavným předkem? Nebo jsem si jen chtěl užít chvíle volna s přáteli? Kurt, starý kamarád z univerzity, který také nikdy pořádně nehrál, solidárně prohlásil, že se do toho rovněž pustí. Malý problém spočíval v tom, že Kurt bydlel v Chicagu a já v Brooklynu. Dohodli jsme se, že vyzkoušíme experiment: každý den v poledne se spojíme přes internet a dáme si krátkou, časově omezenou partii.

Samozřejmě jsme oba hráli dost mizerně, i když Kurt byl pořád o krok přede mnou; v časovém presu dokázal dělat celkem promyšlené tahy, kdežto já jsem se často zasekl. Bylo mi jasné, že dobře promazaný, metodicky pracující stroj v Kurtově hlavě brzy překoná mé neuronové sítě a už nebudeme na stejné úrovni. Mou jedinou nadějí bylo vyhledat odbornou pomoc. V brooklynské veřejné knihovně jsem si půjčil nějaké příručky pro začátečníky od Bruce Pandolfiniho a dalších autorů. Četl jsem si o tom, jak se zahajuje partie, jakou zvolit taktiku a strategii, a naučil jsem se vyhýbat těm úplně nejhoupějším tahům.

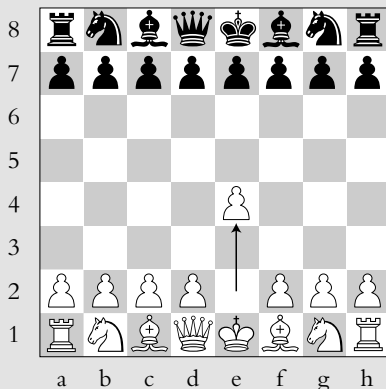
Mnoho knih a internetových stránek nabízelo i komentované ukázky ze slavných šachových partií z historie. Bystrý šachista dokáže z legendárních partií pochytit spoustu strategických nápadů, stejně jako se fotbaloví hráči učí sledováním videonahrávek starších zápasů. „Když si přehrajete partii hráče se skvělou technikou,“¹⁸ prohlásil autor knih o šachách Anthony Saidu, „pochopíte, co je správné, a zjistíte, že mistr skutečně pronikl do tajů šachových figur.“

Mou pozornost okamžitě upoutala jedna hra z poloviny devatenáctého století – legendární Nesmrtelná partie, tak překvapivá, geniální a plná života, že přitahuje každého od šachových nováčků po největší šampiony. Po sto padesáti letech stále fascinuje a udivuje šachovou komunitu po celém světě.

Nesmrtelná partie mě napoprvé uchvátila nikoli svými naprosto vynikajícími tahy – co jsem asi tak věděl o dobrých šachách? –, ale svým lidským dramatem. Mělo jít o běžnou cvičnou hru, na kterou se hned zapomene. Nikdo, a už vůbec ne oba hráči, netušil, že se hra stane jedním ze šachových milníků, který budou někteří dokonce pokládat za nejvýznamnější partii všech dob.

Adolf Anderssen versus Lionel Kieseritzky 21. června 1851 / Londýn

1. e4* bílý pěšec na e4



Začalo to úplně normálně. Adolf Anderssen, který hrál bílé, posunul pěšce z pole před králem o dvě pole dopředu. (Bílý vzdýcky začíná, a získává tak výhodu, kterou můžeme přirovnat k podání v tenise. Ten, kdo zahajuje, rozhoduje nejen o počáteční podobě hry, ale má také náskok pro takzvaný vývin** svých kamenů. Na mistrovské úrovni, kde jsou síly soupeřů tak vyrovnané, že často rozhoduje jeden jediný tah, je malý náskok bílého často podstatný.)

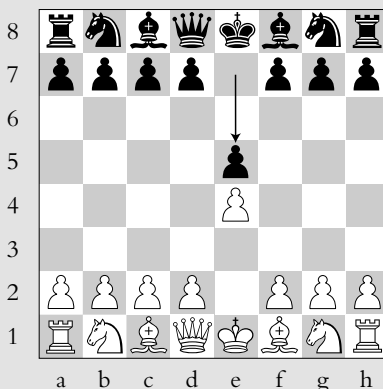
* Algebraická šachová notace, univerzálně uznávaná forma zápisu průběhu hry, je sice stroze dokonalá, ale tak abstraktní, že je potřeba si na ni nějakou dobu zvykat. Každý tah se zapisuje jen naprostým minimem informací:

- Pořadí tahu: 1. pro tah bílého; 1.... pro tah černého.
- Symbol figury: K je král, D dáma, S střelec, V věž, J jezdec. Symbolem pěšce je absence symbolu.
- Číslo pole, na které se táhne (např. a6, c3).
- Další speciální symboly: x pro brání, + pro šach, # nebo ++ pro šach mat; 0–0 je malá rošáda, 0–0–0 velká rošáda.

** Vývin: úvodní tahy, kdy se figury dostávají ze svých startovních polí do aktivnějších, taktičtějších pozic.

Lionel Kieseritzky odpověděl zrcadlovým tahem, kdy posunul svého pěšce z pole před králem o dvě pole dopředu.

1.... e5 černý pěšec na e5



Při tomto zahájení s královými pěšci – velmi populárním v té době a vlastně i dnes – vyražejí oba soupeři ihned do středu desky, který je strategickou oblastí, a udělají místo střelcům, kteří díky tomu mohou brzy táhnout. Byl to nikterak výjimečný začátek neformální partie, která se odehrála v zakouřeném pánském klubu a šachové kavárně Simpson's Grand Divan Tavern na bulváru Strand v Londýně.

Soupeři v té době patřili k nejlepším šachistům na světě, ale tuto cvičnou partii nejspíš sledovalo jen několik lidí – to hlavní drama se odehrávalo kousek od kavárny v St. George's Chess Clubu na Cavendish Square, kde Anderssen, Kieseritzky a čtrnáct dalších hráčů světové třídy soutěžilo v prvním skutečně mezinárodním šachovém turnaji.

Kieseritzky, bývalý učitel matematiky z Estonska, přicestoval z Paříže, kde měl své šachové království v Café de La Régence; hrál a vyučoval tu šachy za pět franků na hodinu. Jeho specialitou bylo porážet slabší hráče, i když jim poskytl výhodu odstraněním

jedné nebo více svých figur na začátku hry. (Hrál tedy s handicapem. Je možné hrát například bez střelce nebo i bez dámy.) V roce 1849 Kieseritzky založil svůj vlastní šachový časopis pojmenovaný *La Régence* podle svého oblíbeného podniku. V roce 1851 přijel do Londýna jako jeden z hlavních favoritů turnaje.

Německý rodák Anderssen, profesor matematiky, se proslavil jak svými šachovými dovednostmi, tak sbírkou dynamických šachových úloh, kterou vydal knižně pod titulem *Aufgaben für Schachspieler* (Úlohy pro hráče šachů). Šachisté a řešitelé šachových úloh neboli problémů, kteří to s hrou myslí vážně, vědí, jak výrazně se jejich obory navzájem liší – podobně jako vysoce rozdílné světy hudební skladby (Beethoven) a interpretace (Yo-Yo Ma). Anderssen však zjevně lehce přecházel z jednoho světa do druhého, šachy ho zajímaly stále víc a v roce 1848 uhrál remízu pět ku pěti se šachovým mistrem Danielem Harrwitzem. U hráče, který se věnoval kompozičnímu šachu a nikdo od něj nečekal schopnosti šachového mistra, to byl překvapivý úspěch a vynesl Anderssenovi pozvání do Londýna. Přesto se mu v roce 1851 moc nevěřilo, že by zabodoval mezi šestnácti vrcholovými hráči, kteří na tříkolový sedmítýdenní turnaj přijeli z Petrohradu, Budapešti, Berlína, Paříže i samotného Londýna.

Takové shromáždění šachového výkvětu se ještě nikdy nekonalo a nadšenci očekávali, že kvalita partií tomu bude odpovídat⁷ – budou smělé, půjdou proti veškerým očekáváním a budou bořit zavedené teorie. Předpokládali, že se o nich bude mluvit po staletí. Nikoho ale určitě nenapadlo, že skutečný triumf se odehraje o kousek dál, zcela mimo netrpělivě očekávaný a sledovaný turnaj, mimo záři světla a zraky návštěvníků.

Zdroje a poznámky

Při rešerších jsem se spoléhal na stovky textových a elektronických zdrojů a na informace od mnoha osob. Nejužitečnější byly tyto tři knihy:

Eales, Richard: *Chess. The History of a Game*.
New York: Facts on File, 1985.

Hooper, David – Whyld, Kenneth: *The Oxford Companion to Chess*. 2. vydání. Oxford: Oxford University Press, 1992.

Murray, Harold James Ruthven: *A History of Chess*.
Oxford: Oxford University Press, 1913.

Zdroje konkrétních citací a informací v jednotlivých kapitolách jsou následující:

Prolog

- 1 Tomkins, Calvin: *Duchamp. A Biography*. New York: Museum of Modern Art, 2014. Tato biografie Marcela Duchampa je nejlepší. Čerpal jsem také z eseje: Waterman, Andrew: „The Poetry of Chess“. In Hochberg, Burt: *The 64-Square Looking Glass. The Great Game of Chess in World Literature*. New York: Times Books, 1993; a z knih: Ree, Hans: *The Human Comedy of Chess. A Grandmaster's Chronicles*. New York: Russell Enterprises, 1999; Strouhal, Ernst: *Acht × Acht. Zur Kunst des Schachspiels*. Wien: Springer, 1996.
 - 2 Einsteinův citát jsem převzal z předmluvy k Hannak, Johannes: *Emanuel Lasker. Biographie eines Schachweltmeisters; mit einem Geleitwort von Albert Einstein*. Berlin: Siegfried Engelhardt Verlag, 1952. Přestože měl Einstein jízlivé poznámky, sám šachy hrál. V jedné zdokumentované partii zručně porazil svého
- slavného kolegu, fyzika Roberta Oppenheimera. Animovaná verze této hry je dostupná na: chessgames.com/perl/chessgame?gid=1261614.
- ### Úvod
- 1 Scéna bitvy o Bagdád a většina informací o této době je z 31. a 32. dílu knihy *The History of al-Tabari*, původně napsané v devátém století a publikované v anglickém překladu nakladatelstvím State University of New York Press. Pomohla mi také kniha Gastona Wieta *Bagdad. Metropolis of the Abbasid Caliphate* (Norman: University of Oklahoma Press, 1971) a online zdroj *The Internet Medieval Sourcebook* Paula Halsalla z Centra středověkých studií na Fordhamově univerzitě. Dostupné na: fordham.edu/halsall/sbook.html.
 - 2 Tento rozhovor jsem převzal z: Murray, Harold James Ruthven: *History of Chess*. Oxford: Oxford University Press, 1913, s. 197.
 - 3 Austin, Roland G.: „Greek Board Games“. *Antiquity*, září 1940, s. 257–271. Fascinující čtení. Dostupné na: web.archive.org/web/20041024014529/gamesmuseum.uwaterloo.ca/Archive/Austin.
 - 4 Kreymborg, Alfred: „Chess Reclaims a Devotee“. In: Hochberg, Burt: *The 64-Square Looking Glass. The Great Game*

- of Chess in World Literature. New York: Times Books, 1993.
- 5 Seznam osobností, které se pokusily postavit šachy mimo zákon, částečně pochází z článku Billa Walla „Religion and Chess“. Dostupné na: geocities.com/siliconvalley/lab/7378/religion.htm. Současná nejvyšší islámská autorita velkoajatolláh Ali as-Sistani šachy přísně zakázal. Z jeho seznamu obecných pravidel: „503. Hrát šachy je *haram* [přísně zakázáno], bez ohledu na to, zda se při hře sází, nebo ne. Také je *haram* hrát šachy přes počítač, pokud hrají dva hráči. Vzhledem k povinným opatřením je nutné zdržet se hraní šachů, i když je druhým hráčem pouze počítač.“ Dostupné na: sistani.org/html/eng/menu/2/books/2/inside/51.htm.
- 6 Keats, Victor A.: *Chess in Jewish History and Hebrew Literature*. Jerusalem: Magnes Press, 1995, s. 132 a 133.
- 7 Jacobs, Joseph – Porter, A.: „Chess“. *Jewish Encyclopedia (1901–1906)*. Dostupné na: jewishencyclopedia.com.
- 8 Campbell, Joseph: „The Impact of Science on Myth“. In: též: *Myths to Live By*. New York: Penguin Compass – Arkana, 1993.
- 9 Murray, Harold James Ruthven: *History of Chess*, cit. dílo, s. 210.
- 9 Tamtéž, s. 218. „Výpočet je nepochybně indického původu,“ píše Murray. „Zdá se také, že to byl oblíbený výpočet mezi muslimy [...] pro vysvětlení různých číselných systémů.“

1. „Nejdůležitější zbraní je porozumění“

- 1 Murray, Harold James Ruthven: *History of Chess*. Oxford: Oxford University Press, 1913, s. 211.
- 2 Tamtéž, s. 212 a 213.
- 3 Reider, Norman: „Chess, Oedipus, and the Mater Dolorosa“. *International Journal of Psychoanalysis* 40, 1959, s. 320–333. Obsahuje vyčerpávající shrnutí mýtů o původu šachů.
- 4 Eales, Richard: *Chess. The History of a Game*. New York: Facts on File, 1985, s. 15.

Ještě o šachách a matematice

Existují důkazy, že tahy šachových figur vznikly na základě starověkého matematického kódu. *Čaturanga-namak* obsahuje mytické vyprávění o tom, že *čaturangu* vymyslela skupina indických mudrců ze šestého století, aby vyprovokovala perské rivaly. Perský král Nuširvan obdržel spolu s povinnou daní v podobě zlata, perel, slonů a velbloudů také hrací desku a figury na *čaturangu*, ale bez instrukcí, jak se má hrát. Místo toho u ní byl vzkaz:

Protože jsi nositelem titulu „král králů“ a jsi králem nad všemi námi ostatními králi, dá se očekávat, že tví mudrcové jsou moudřejší než naši.

Jestliže nedokážeš odhalit pravidla čaturangy, musíš nám zaplatit daň i s výnosy.

Král dostal tři dny na odpověď. Dva dny bylo děsivé ticho, protože si u dvora se hrou nikdo nedokázal poradit. Třetí a poslední den se to konečně šlechtici Vadžurgmitrovi podařilo včetně veškerých detailů. Nejen to: dokonce si zahrál s vyslancem indického krále dvanáct partií a ve všech ho porazil. „A celá země se radovala.“

Šachy jsou v tomto příběhu na první pohled jasným zástupcem války, novou metodou, jak řešit spory důvtipem namísto hrubé síly (možná proto, že se Indové považovali za vojensky slabší, ale intelektuálně silnější).

Je tu ale i druhý, skrytý význam. Jak by i ti nejmoudřejší muži dokázali odvodit pravidla naprosto neznámé hry bez nápovědy ohledně jejich zdrojů a metod? Bylo by to totéž jako dát někomu list čistého papíru místo mapy a chtít po něm, aby vás navigoval ulicemi. Prostě to není možné. Z logiky příběhu vyplývá, že k řešení hádanky musela vést nějaká skrytá nápověda.

Pro šachové historiky to zůstávalo záhadou až do sedmdesátých let dvacátého století, kdy tři z nich – Němec Reinhard Wieber, Jugoslávec Pavle Bidev a Španěl Ricardo Calvo – narazili na staré zmínky o „magickém čtverci“ osm krát osm, který navíc nevsvětelně obsahoval šachové kameny.

Magický čtverec, rozšířený ve všech starověkých civilizacích včetně Egypta, Indie a Číny, je matrice čísel rozmístěných tak, že všechny

řádky, sloupce i diagonály mají stejný součet. Matrice může mít jakoukoli velikost – tři krát tři pole, čtyři krát čtyři, pět krát pět a víc. Příklad:

8	3	4
1	5	9
6	7	2

Symetrie takových čtverců vyjadřovala mystickou podstatu a naznačovala, že se v něm skrývá tajná kosmická pravda. Ve světě, který neměl k dispozici mnoho spolehlivých faktů o vesmíru, proto byly nesmírně populární. Magické čtverce se hojně používaly ke zkoumání nepoznatelného a vztahů mezi čísly. Také měly zjevně něco společného se vznikem šachů, tedy hry, která neobsahuje žádná čísla, ale zároveň obsahuje nespočítatelné množství matematických výrazů.

Wieber, Bidev a Calvo při nezávislém zkoumání magického čtverce o rozměrech 8×8 ze starověkého arabského textu objevili, že tehdejší šachové tahy do něj zapadají až s děsivou přesností. „Matematické šetření postupně ukázalo,“ prohlásil Calvo, „že pravidla šachů jsou v tomto číselném uspořádání jaksi zázračně přítomna. Vynálezce nebo vynálezci šachů musí toto dříve známé číselné uspořádání (.genetického kódu šachů, jak to nazval profesor Bidev) použít, než se rozhodli, jaké tahy jednotlivým figurám předepešou.“

Jinými slovy, tahy šachových figur se zdály být navrženy tak, aby odpovídaly určitému číselnému schématu, konkrétně starému magickému čtverci.

Jakkoli se to zdálo být fantastické, tato teorie, že šachy mají určitý „genetický kód“ založený na číselném mysticismu, také elegantně vyřešila záhadu krále Nuširvana, který nedostal instrukce k darované hře. Jestliže Peršané ze staré pověsti dokázali najít tajný magický čtverec, který určoval skrytou matematickou superstrukturu šachů, dával by příběh najednou smysl. Takový klíčový kód by mohl umožnit dedukci tahů jednotlivých figur. Bylo by to extrémně obtížné, ale ne nemožné – což je přesně to, o čem příběh mluví. Vysvětlení okamžitě udělalo z mystické indicko-perské pověsti věrohodnou část historie. Calvo, Ricardo: „Mystical Numerology in Egypt and Mesopotamia“. Dostupné na: goddesschess.com/chessays/calvonumerology.html. Viz také Bidev, Pavle: „Geschichte der Entdeckung der Schachs in magischen Quadrat und des magischen Quadrat im Schach“. *Schachwissenschaftliche Forschungen*, 5. ledna 1975.

10 Murray, Harold James Ruthven: *History of Chess*, cit. dílo, s. 152.

11 *Karnamak-i Artachšatr-i Papakan* (Kniha činů Ardašira, syna Papakova), která vznikla kolem roku 600, zmiňuje již tehdy populární hru *čatrang*. Murray, Harold James Ruthven: *History of Chess*, cit. dílo, s. 149. Perská báseň *Čatrang-namak* (Kniha o čatragu, cca 650–680) už hru jasně popisuje, včetně některých detailů. Tamtéž, s. 150–152.

Nejstarší spolehlivou zmínku o *čaturanze*, předchůdci

čatragu, najdeme v indickém textu *Haršacharita*, napsaném kolem roku 625. Text také jmenuje *aštapadu* jako desku se šedesáti čtyřmi poli, na níž se hraje. „Pod tímto panovníkem,“ chlubí se životopisec krále Harši mírem a stabilitou, které za jeho vlády panovaly, „se jen včely perou při sběru zlata; jediné palce se usekávají, odměňuje-li se něčeho na délku; jediné na *aštapadě* se vyučují *čaturangy*.“ *Čaturanga* znamenala také „armáda“ nebo „vojenská formace“. V *Haršacharitě* tak měla dvojsmyslný význam, který měl vyjádřit, že za vlády mocného a moudrého Harši se bojovalo – nebo se boj procvičoval – jen na šachové desce. Vskutku ideální společnost. Strouhal, Ernst: *Acht × Acht. Zur Kunst des Schachspiels*. Wien: Springer, 1996.

13 Murray, Harold James Ruthven: *History of Chess*, cit. dílo, s. 338.

14 „The Dialogue concerning the Exchequer“ (konec dvanáctého století). In: Henderson, Ernest F.: *Select Historical Documents of the Middle Ages*. London – New York: George Bell and Sons, 1910. Dostupné na: The Internet Medieval Sourcebook. Dostupné na: fordham.edu/halsall/source/excheq1.html.

15 Dante Alighieri: *Božská komedie. Ráj*. Zpěv dvacátý osmý. Praha: Vyšehrad, 1952.

16 Saidy, Anthony: *The March of Chess Ideas*. New York: McKay

Chess Library, 1994, s. 6. Biografické informace o Anderssenovi a Kieseritzkém jsem hledal v: Hübner, Robert: „The Immortal Game“. *American Chess Journal*, č. 3, 1995, s. 14–35; Amelung, Friedrich L.: *Baltische Schachblätter* 4, 1893, s. 325–326, jak je citováno v Hübnerovi a osobní korespondenci Michaela Negela z Asociace Kena Whylda: Wall, Bill: „Adolf Anderssen (1818–1879)“. Dostupné na: geocities.com/siliconvalley/lab/7378/andersse.htm. „Lionel Kieseritzky“. Dostupné na: chessgames.com/per/chessplayer?pid=15970.

Analýzu Nesmrtelné partie jsem čerpal z:

- Kieseritzky, Lionel, vlastnoruční anotace hry v jeho časopise *La Régence*, červenec 1851.
- Hübner, Robert: „The Immortal Game“, cit. dílo, s. 14–35.
- Chernev, Irving: *The 1 000 Best Short Games of Chess*. New York: Fireside, 1955.
- Chernev, Irving: *The Chess Companion*. New York: Simon & Schuster, 1973.
- Burgess, Graham – Nunn, John – Emms, John: *The Mammoth Book of the World's Greatest Chess Games*. New York: Carroll and Graf, 1998.
- Kavalek, Lubomir, šachový sloupek, *Washington Post*, červenec 2003.
- Hayes, David. „The Immortal Game“. Dostupné

na: logicalchess.com/resources/bestgames/traditional/game13parent.html.

- Wheeler, David A.: analýza. Dostupné na: dwheeler.com/misc/immortal.txt.
- Tartakower, Savielli – Du Mont, Jules: *500 Master Games of Chess*. New York: Dover Publications, 1975.
- Levy, David – O'Connell, Kevin J.: *The Oxford Encyclopedia of Chess Games*. Oxford: Oxford University Press, 1981.
- Burnett, Ron – Pickard, Sid: *The Chess Games of Adolph Anderssen, Master of Attack*. Dallas: Pickard and Son, 1996.
- Fine, Reuben: *The World's Greatest Chess Games*. New York: Dover, 1983.
- Goldsby, A. J.: analýza. Dostupné na: geocities.com/lifemasteraj/a__ander.html.
- Anderssen, Adolf – Kieseritzky, Lionel: *Mate the Uncastled King – Part I*. London, 1851. Dostupné na: brainsturgeson.com/iversen/000415a.htm.
- Hubbell, Stephen: rekonstrukce hry na jaře roku 2005.
- 17 Soltis, Andy: *The Great Chess Tournaments and Their Stories*. Boston, MA: Chilton Book Co., 1975, s. 3.

2. Dům moudrosti