

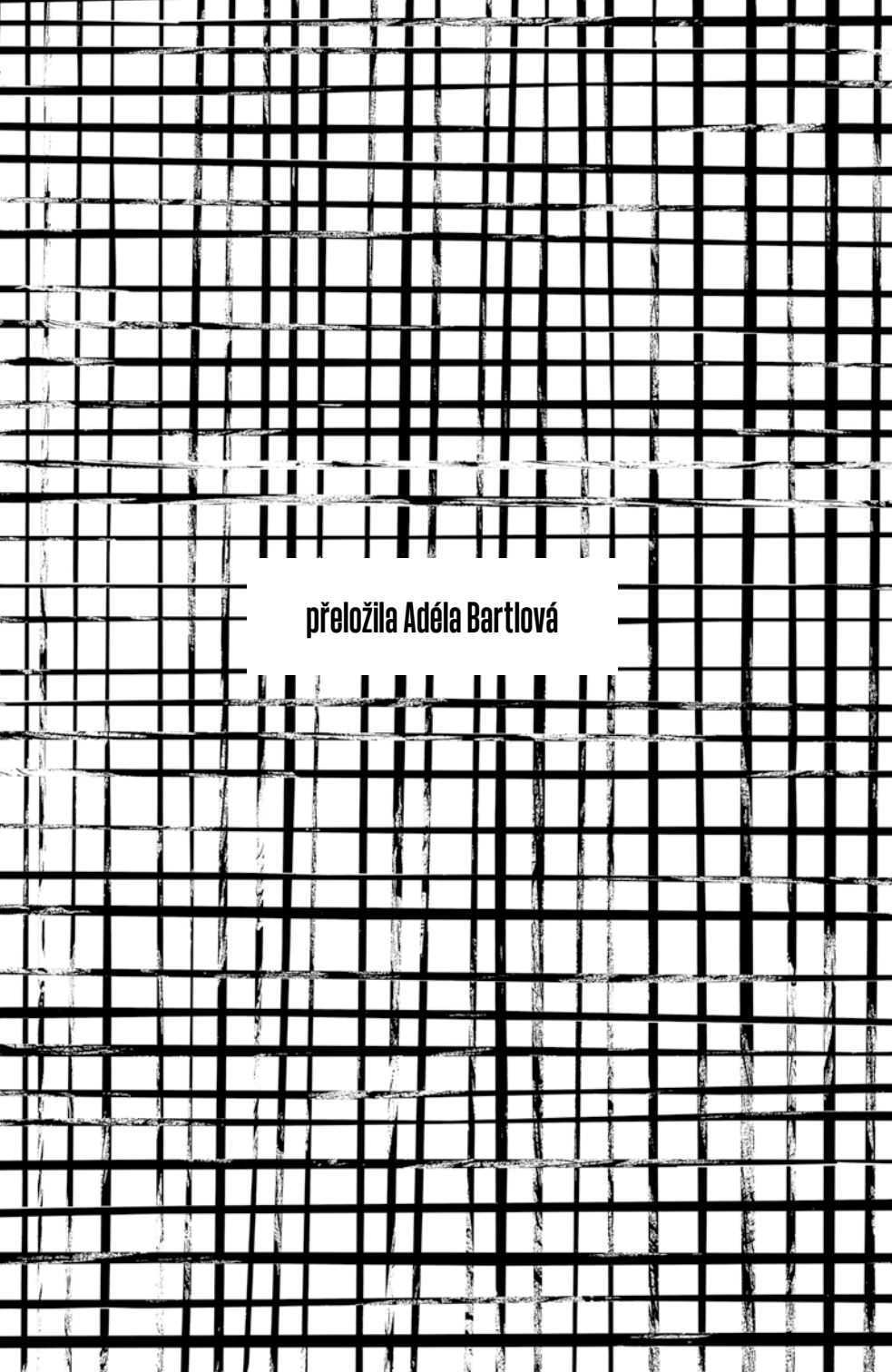
Nesmrtelná hra



David Shenk



historie šachů



přeložila Adéla Bartlová

Nesmrtelná hra

David Shenk



Brno 2022

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 závrtných 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 návrhů, 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-Súliho 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 vyslelo 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 postavčkami 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 koncovek, 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.“

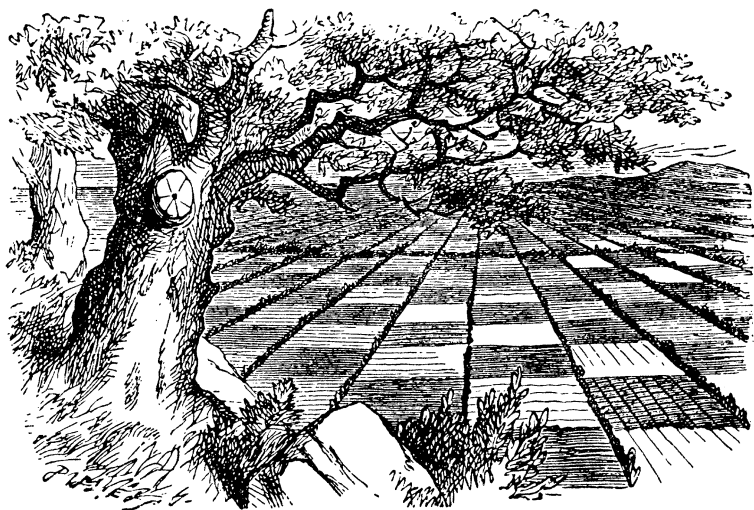
Duchamp hrál celé hodiny, jen s krátkými přestávkami na jídlo; sám ve svém bytě, s přáteli a cizími hráči v kavárnách, dokonce i uprostřed hlučných uměleckých večírků. Jak vysvětloval přátelům, nový život si vyžádal nejen změnu pracovních a společenských priorit, ale i jeho vlastní mysli. „Všechno kolem 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 Abbásové 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 potupných 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 neoddelitelnou 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 nelítostné 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 mozkem. 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 elegancí 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 mozkem 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 nebyvale 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 napadalo, 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 církev
- 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

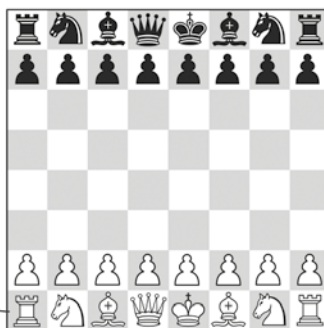
Postupuje vodorovně nebo svisle o libovolný počet neobsazených polí.

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 libovolný 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.

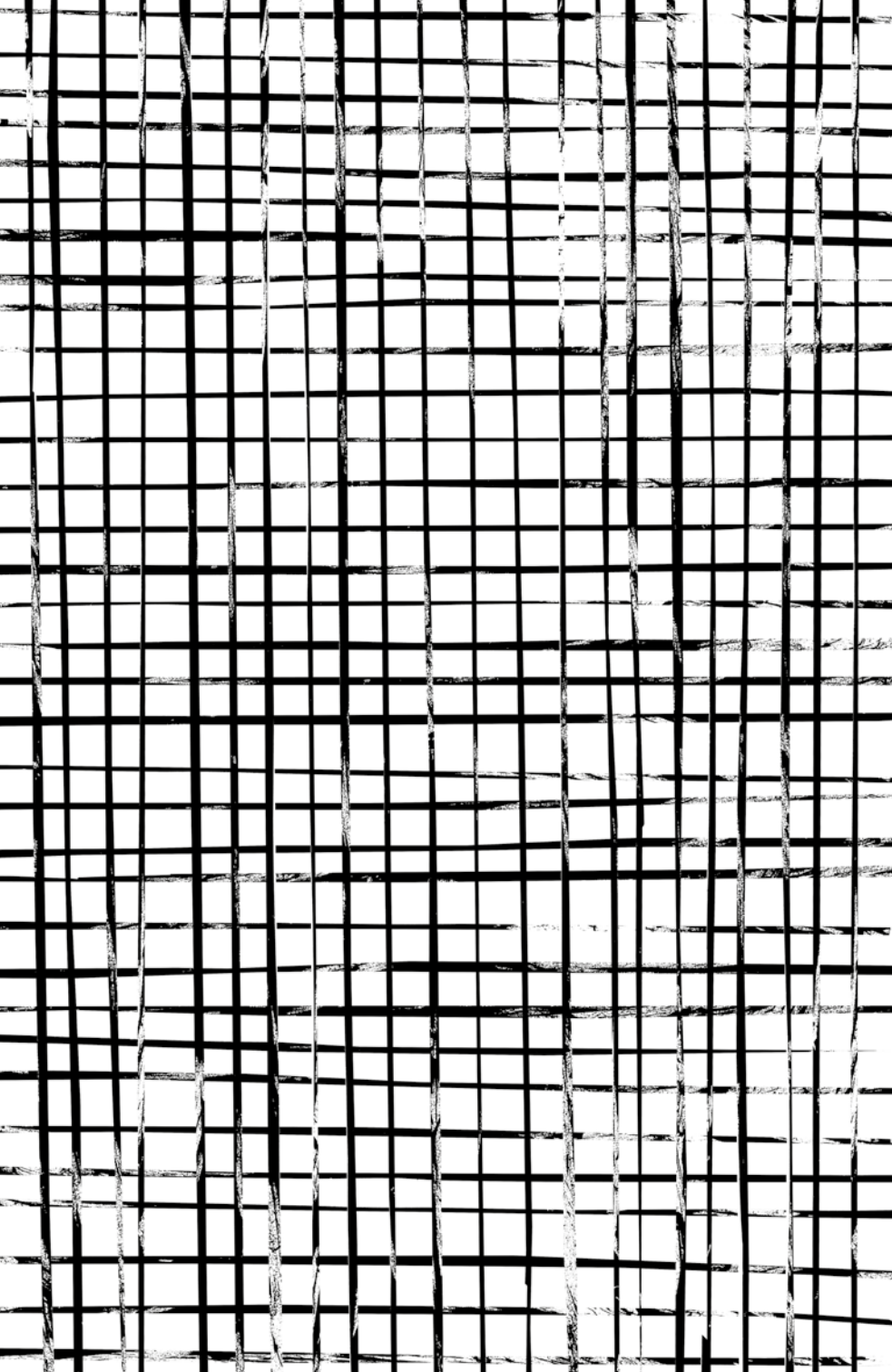
Král

Postupuje o jedno neobsazené pole v libovolném směru.

Dáma

Postupuje o libovolný 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 vyčiněnou 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 krveprolití.“ 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. Chvilí 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 rádce 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