

Szachy 960, Szachy Fischera, Szachy Losowe (Fischer Random Chess) – najważniejsze informacje, które wiedzieć powinienes (opracowanie pochodzi ze strony autora *Marcina Kasperskiego*)

Szachy w wersji tradycyjnej chyba wszyscy znają. Natomiast nie każdy kojarzy jedną z najciekawszych jej odmian. Chciałbym przedstawić według mnie najlepszą (a przynajmniej najciekawszą) odmianę szachów – czyli szachy Fischera lub szachy 960 (obie nazwy funkcjonują równolegle chociaż używa się także określenia „szachy losowe”).

Pomimo że nie darzyłem szczególną sympatią gier 'szacho-pokrewnych' (*gram w prawdziwe szachy i to mi wystarczy*) jednak kiedyś przypadkiem zagrałem w szachy fischerowskie (nazwa pochodzi od nazwiska Bobby Fischera, który opracował reguły tej odmiany szachów i starał się ją popularyzować – ostatnio coraz częściej używana jest też wspomniana nazwa „szachy 960”). I co się stało? Otóż od razu bardzo polubiłem tę odmianę gry. Myślę też, że są one wartościowym ćwiczeniem poprawiającym jakość gry w normalne szachy.

W szachy 960 grywa coraz więcej arcymistrzów szachowych, od dawna ich sympatykami są Levon Aronian, Peter Svidler czy Peter Leko, w turnieju Mainz 2007 zagrał w nie nawet Viswanathan Anand. Patrz też [Chess960 Rating List](#).

Poniżej opisuję zasady tej gry a także tłumaczę, czemu wydaje mi się ona interesująca.

- ▲ [Zasady gry](#)
 - ▲ [Ustawienie początkowe](#)
 - ▲ [Roszada](#)
- ▲ [Urok szachów fischerowskich](#)
- ▲ [Konkretne wskazówki](#)
- ▲ [Gra na żywo](#)
 - ▲ [Losowanie pozycji początkowej kostką do gry](#)
 - ▲ [Roszada](#)
 - ▲ [Czas na zaznajomienie się z pozycją](#)
- ▲ [Gra przez internet](#)
 - ▲ [Gra online](#)
 - ▲ [Gra korespondencyjna](#)
- ▲ [Programy obsługujące szachy fischerowskie](#)
 - ▲ [Interfejsy](#)
 - ▲ [Silniki szachowe](#)
- ▲ [Warianty wariantu](#)
 - ▲ [Asymetryczne szachy fischerowskie](#)
 - ▲ [Losowe bierki](#)

Zasady gry

Szachy fischerowskie mają te same zasady, co normalne szachy. Używamy tych samych figur, ruszają się one tak samo, tak samo chodzi o zamiatowanie króla przeciwnika, tak samo mamy szacha, pata, en passant, promocję pionów, regułę 50 posunięć itd itp. Od zwykłych szachów różnią się tylko dwoma rzeczami:

- ▲ ustawieniem początkowym,
- ▲ zasadami robienia rosztady.

Ustawienie początkowe

Ustawienie początkowe jest zmienne. Pionki stoją normalnie a figury w pierwszym (białe) i ósmym (czarne) rzędzie, ale rozstawienie figur jest losowane.



Przykładowe ustawienie początkowe (jedno z 960 możliwych)

Przy losowaniu rozstawienia figur obowiązują następujące reguły:

- ▲ ustawienie białych i czarnych jest takie samo (tj. losujemy ustawienie białych, a czarne ustawiamy na jego podstawie, stawiając w każdej kolumnie taką samą bierkę, jaką mają postawioną białe),
- ▲ gońce muszą być różnopolowe,
- ▲ jedna z wież musi być na lewo, a druga na prawo od króla.

Daje to w sumie 960 możliwych pozycji początkowych (jedną z nich jest pozycja standardowa, jeśli akurat ona zostanie wylosowana, partia nie różni się niczym od partii normalnych szachów).

Roszada

Zasady robienia roszady muszą uwzględniać różnorodne pozycje początkowe króla i wieży (wyobraźmy sobie choćby roszadę przy ustawieniu początkowym króla na c1 a wież na b1 i f1). Obowiązują w sumie te same zasady, co w normalnych szachach, tylko szerzej interpretowane:

- ▲ po roszadzie król i wieża stoją jak w normalnych szachach - niezależnie od tego, gdzie stały przed roszadą, po krótkiej roszadzie król stoi na g1 (czarny na g8) a wieża na f1 (f8) a po długiej roszadzie król stoi na c1 (c8) a wieża na d1 (d8),
- ▲ ani król, ani roszująca z nim wieża, nie mogły wykonywać wcześniej żadnego ruchu,
- ▲ król nie może być pod szachem,
- ▲ pomiędzy królem a wieżą nie może stać żadna bierka (własna ani przeciwnika), wolne muszą być też pola końcowe (z wyjątkiem sytuacji, gdy na polu końcowym stoi druga z roszujących bierek),
- ▲ w wyniku roszady król nie może wejść pod szacha, nie może być też pod szachem żadne z pól, przez które przechodzi roszując.

Omówmy kilka przykładów roszady.

Jeśli w pozycji początkowej mamy króla na f1, a jedną z wież na g1,



krótką roszadę możemy zrobić od razu, nawet jako pierwsze posunięcie w partii (w szczególności to, że jakieś bierki stoją na e1 i h1, w niczym nie przeszkadza).

Jeśli początkowo król stoi na b1, a wieże na a1 i c1,



to aby wykonać długą roszadę, trzeba gdzieś wyprowadzić bierkę z d1 oraz wieżę z c1, natomiast aby wykonać krótką roszadę (bardzo w tej sytuacji efektywną), trzeba gdzieś wyprowadzić bierki stojące na d1, e1, f1 i g1.

Jeśli początkowo król stoi na e1, a wieże na a1 i h1,



mamy dokładnie te same zasady roszady, co w normalnych szachach.

Urok szachów fischerowskich

Oczywistym elementem urody szachów fischerowskich jest brak teorii debiutów. Od pierwszego ruchu jesteśmy zmuszeni do samodzielnego planowania gry. Trzeba też dobrze odczytać naturę samej sytuacji początkowej - jedne rozstawienia figur sprzyjają otwieraniu pozycji i ostrym atakom, inne jej zamykaniu się i powolnym manewrom. Wszystko to wymaga otwartego umysłu od samego początku gry i kształtuje umiejętności prowadzenia samodzielných analiz debiutowych, przydatne choćby, gdy grając w normalnej szachy, trafimy na nieznanne otwarcie.

Ze względu na dużą ilość możliwych pozycji, partie są znacznie mniej powtarzalne. Nieprawdopodobna jest sytuacja, w której dwie różne partie między dwoma graczami zaczynają się różnić dopiero po parunastu lub więcej posunięciach.

Trochę mniej oczywista sprawa to fakt, że szachy fischerowskie silnie uczą znaczenia aktywności figur. Po prostu: w wielu pozycjach początkowych łatwo jest zamknąć sobie jedną czy dwie figury i pozostawić je poza grą (łatwiej niż w normalnych szachach, których początkowa pozycja jest dość aktywna). Prosty przykładem jest pozycja z gońcami na a1 i b1, jeśli zagramy c2-c3, gońiec z a1 zaczyna mieć kłopoty.



Gońca a1 można już chyba zdjąć z planszy.

Po doznaniu kilku porażek związanych z nieaktywnością części figur uczyliśmy się doceniać wagę tego problemu, zaczynamy też zdecydowanie szukać możliwości zwiększenia aktywności swoich bierki, choćby nawet kosztem poświęceń.

Pozycja początkowa z powyższego diagramu ilustruje też inne zagadnienie, gracz który pierwszy zrobi w niej krótką roszadę może nagle znaleźć się pod atakiem skoordynowanych ciężkich i lekkich figur przeciwnika.

Wreszcie, urozmaicają się nie tylko debiuty ale i schematy gry środkowej - szachy fischerowskie sprzyjają powstawaniu nietypowych konstrukcji pionów i figur.

Konkretne wskazówki

Pozwolę sobie na kilka konkretnych wskazówek dla osób umiejących grać w zwykłe szachy a zaczynających grę w szachy fischerowskie.

Stare dobre zasady obowiązują

Warto pamiętać, że nadal są to normalne szachy. Potrzebna jest ta sama umiejętność gry środkowej czy znajomość końcówek. Podstawowe zasady debiutowe (rozwijaj figury, zrób roszadę, próbuj opanować centrum, walcz o inicjatywę) też się nie zmieniają. Wystarczy zapamiętać reguły roszady i ... można grać.

Analiza początkowego ustawienia

Zastanówmy się chwilę nad początkowym ustawieniem. Jakie diagonale mogą się dać łatwo opanować? W którą stronę prawdopodobnie będziemy roszować? Jakie widać nie bronione lub słabo bronione pola? Które figury mogą mieć problem z rozwojem?

Nietrywialne pierwsze ruchy

Arcymistrz Bołogan w jednym z wywiadów uznał, że najtrudniejszymi ruchami w partii szachów fischerowskich są pierwsze dwa-trzy posunięcia. Nie należy ich grać bez zastanowienia, jeden błąd w tej fazie może kosztować partię!

Plan rozwoju

Przygotujmy ogólny plan aktywacji wszystkich figur. Bywają ustawienia, w których jest to całkiem nietrywialne zadanie. Może się opłacić poświęcenie jakiegoś materiału za szybszy rozwój, przewaga piona czy nawet figury niewiele pomoże rywalowi, jeśli część jego sił będzie zablokowana gdzieś w narożnikach, a nasze figury w pełni aktywne.

Uwaga na podstawki

Unikajmy *błędów fischerowskich*. Zdziwiająco często całkiem silni szachiści robią głupie proste pomyłki - podstawiają figury i pionki, nie zauważają wideł skoczkowych, ba, dopuszczają do prostych matów w debiucie. Zjawisko ma swoje uzasadnienie, nieraz układ sił na szachownicy jest podobny do jakiegoś ustawienia doskonale znanego z zwykłych szachów, tyle ... że jakaś figura przeciwnika stoi trochę inaczej, albo jakieś istotne pole nie jest wbrew pozorom bronione. Warto przed wykonaniem ruchu przepatrzyć pozycję pod tym kątem.

Słabe pola

Wszyscy wiedzą o słabości f2 i f7 w zwykłych szachach, w szachach fischerowskich zdarzają się ustawienia, w których niektóre pola na drugiej linii w ogóle nie są bronione, łatwo też powstają różne słabości na trzeciej linii. Zauważajmy je, atakujmy w obozie przeciwnika, brońmy we własnym.

Gra na żywo

W szachy fischerowskie można oczywiście grać na żywo. Większych różnic w stosunku do gry w normalne szachy nie ma, poniżej kilka drobnych wskazówek.

Losowanie pozycji początkowej kostką do gry

W turniejach szachów 960 dość często do losowania pozycji początkowej są używane komputery. Jest to jednak jedynie kwestia wygody, istnieje następujący prosty (a sprawiedliwy) sposób jej losowania jedną kostką do gry:

- ▲ rzucamy kostką, by wylosować pozycję białopolowego gońca: 1 - b1, 2 - d1, 3 - f1, 4 - h1, jeśli wyjdzie 5 lub 6 powtarzamy rzut,
- ▲ analogicznie losujemy pozycję czarnopolowego gońca: 1 - a1, 2 - c1, 3 - e1, 4 - g1, 5/6 - powtórka rzutu,
- ▲ pozostało 6 wolnych pól, rzucając kostką ustalamy na którym z nich - licząc od lewej - stanie hetman,
- ▲ analogicznie losujemy pozycje obu skoczków (jeśli wyjdzie za dużo, po prostu powtarzamy rzut),
- ▲ pozostały 3 wolne pola, stawiamy na nich kolejno wieżę, króla i wieżę.

Roszada

Przy robieniu roszady warto - dla uniknięcia niejednoznaczności - ogłosić przed wykonaniem ruchu: *roszuję*. Jest to szczególnie istotne w pozycjach, w których król może wykonać normalny ruch na pole docelowe roszady (np. przy ustawieniu początkowym z Kf1 nie wiadomo, czy przestawienie króla na g1 jest początkiem roszady, czy też normalnym ruchem króla).

Nieco trudniejsze niż w normalnych szachach jest pamiętanie o prawie do roszady (tj. czy król/wieża się już ruszały). Tu może być pomocny zapis, a przynajmniej zapisana pozycja początkowa.

Czas na zaznajomienie się z pozycją

Przy grze z zegarem, przed jego uruchomieniem zawodnicy otrzymują pewien czas na zaznajomienie się z pozycją przed uruchomieniem zegarów. Najczęściej jest to 5 minut.

Gra przez internet

Gra online

Szachy fischerowskie są całkiem popularne na [FICS](#) - dość wielu graczy w nie grywa, są też organizowane turnieje w tej odmianie szachów. Partię tego typu rozpoczynamy dodając do poleceń `match` czy `seek` określenie `wild fr`, np.

```
seek 10 0 wild fr
```

albo

```
match John 5 5 wild fr
```

Należy też pamiętać, by zmienna `formula` dopuszczała gry typu `wild`.

Programy klienckie mogą mieć problem z wykonaniem roszady myszą. Dlatego bezpieczniej jest wykonać ją wydając z klawiatury odpowiednie polecenie:

```
O-O
```

lub

```
O-O-O
```

(działają też krótsze ○○ i ○○○). Jeśli program na to pozwala, można je podpiąć jako makro pod przycisk lub pozycję menu. Niektóre programy pozwalają rozszować przez przeciągnięcie króla na wieżę.

Wyniki partii Fischerowskich wpływają na ranking *Wild*, niezależny od rankingów normalnych szachów (ranking *Wild* obejmuje też kilka innych, bardziej dziwacznych odmian, w które nie grywam więc ich nie opisuję).

O ile mi wiadomo, serwisy typu ICC czy Playchess także pozwalają na grę w szachy fischerowskie, są one jednak na nich mało popularne.

Gra korespondencyjna

Na grę w szachy Fischerowskie pozwala kilka serwerów gry korespondencyjnej, osobiście rekomenduję do tego celu [SchemingMind](#) (gdzie występują pod nazwą *Chess960*).

Jeśli ktoś preferuje grę przez email, obsługę szachów Fischerowskich zapewnia [E4EC](#).

Programy obsługujące szachy fischerowskie

Powoli poszerza się grono programów szachowych obsługujących szachy fischerowskie.

Interfejsy

Grę w szachy 960 przeciw komputerowi a także wprowadzanie/przeglądanie partii obsługują w chwili gdy to piszę:

- ⤴ większość interfejsów firmy ChessBase ([Shredder](#) od wielu lat, inne programy począwszy od wersji publikowanych w 2008 roku)
- ⤴ [Arena](#) (darmowe GUI)
- ⤴ [Jose](#) (darmowe GUI połączone z bazą danych)

Silniki szachowe

Najsilniejszymi silnikami obsługującymi szachy 960 są obecnie:

- ⤴ [Rybka](#) (komercyjny, szachy 960 od wersji 3.0)
- ⤴ [Shredder](#) (komercyjny)
- ⤴ [Spike](#) (darmowy)
- ⤴ [Glaurung](#) (darmowy)

Podziękowania dla Marcina Kasperskiego za zgodę na publikację materiału na temat szachów Fischera w formacie PDF. Niniejsze opracowanie nie może być wykorzystywane do celów komercyjnych (zarobkowych) bez pisemnej zgody autora. © **Marcin Kasperski** - <http://mekk.waw.pl/mk/kontakt>
Marcin.Kasperski@mekk.waw.pl - adres prywatny (tu proszę wysłać uwagi do tego serwisu, pytania, prośby, polemiki itp);

Materiał został opracowany w dniu 6.10.2012 roku na podstawie informacji zawartych w:
http://mekk.waw.pl/mk/szachy/szachy_960