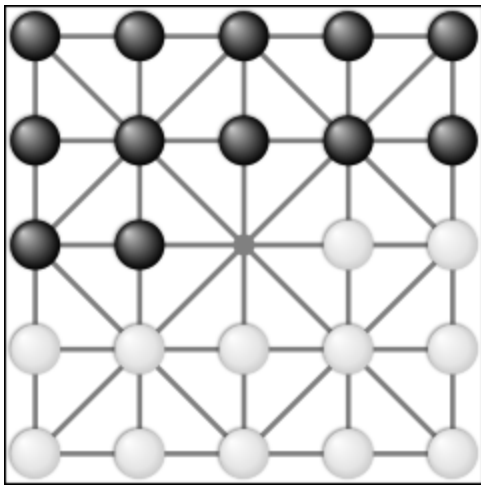


## Warcaby

Zacznę od pewnej ciekawostki. Gra ma w języku polskim ... nieprawidłową nazwę. Słowo „warcaby” pochodzi od niemieckiego Wurfzabel czyli „gra planszowa z użyciem kostek”. A przecież jest to gra czysto logiczna, bez żadnego udziału losu! Okazuje się, że pod nazwą warcaby występowała w Polsce od XI lub XII wieku gra Tables, czyli współczesny Backgammon. Później, pod koniec XVI wieku, gra z użyciem kostek zyskała francuską nazwę Tryktrak, a warcabami zaczęto nazywać używane w niej pionki czy też może, jak mówią warcabiści, kamienie. Gdy wreszcie do Polski trafiła (również z Francji) „jeu de dames”, zaczęto w nią grać właśnie tymi warcabami i stąd przyjęła się w Polsce nazwa warcaby. Nawiasem mówiąc Czesi Backgammona nazywają Vrhcaby, a warcaby – Dama.



Choć niektórzy doszukują się źródeł warcabów w starożytności, gra powstała najprawdopodobniej w XIII wieku w południowej Francji. A powstała poprzez przeniesienie reguł arabskiej gry Alquerque na szachownicę, z wykorzystaniem tylko jednego koloru pól.

Po to, by gra nie była jałowym przesuwaniem kamieni do przodu i do tyłu, wprowadzono zasadę, że mogą poruszać się tylko do przodu. A co wtedy, gdy kamień dojdzie do końca planszy i dalej poruszać się nie może? W nagrodę staje się damką i zyskuje dodatkowe możliwości. Jakże – to zależy od wersji gry.

W najprostszych warcabach angielskich lub amerykańskich, damka może poruszać się i bić do przodu i do tyłu. Ale poruszać się może tylko o jedno pole, a podczas bicia nie może przeskakiwać wolnych pól. I tak zresztą ma dużo większe możliwości niż kamień, który nie tylko porusza się, ale także może bić tylko do przodu. Warcaby amerykańskie były do niedawna w Polsce zupełnie nieznane. A i teraz jeżeli ktoś w nie gra, to najczęściej z komputerem. Nawiasem mówiąc warcaby amerykańskie to pierwsza duża gra, w którą z komputerem (a właściwie z najlepszym programem Chinook) wygrać się nie da, bo przy prawidłowych ruchach obu stron gra musi skończyć się remisem. A komputer błędów nie popełnia, bo baza danych programu Chinook zawiera wszystkie 500 trylionów pozycji, które mogą pojawić się na planszy.

W innych wariantach gry, damka porusza się na dowolną odległość, zależną od wielkości planszy. Bo w warcaby gra się nie tylko na 64-półowej szachownicy, ale także na planszach większych, składających się ze stu, lub nawet 144 pól.

# LE JEU DE DAMES

A LA POLONOISE,  
O U

*TRAITÉ HISTORIQUE de ce Jeu, sa Marche,  
ses Règles, leur Explication, & plusieurs  
Observations relatives, avec un grand nombre  
de Positions curieuses.*

Par M. MANOURY, Marchand Limonadier.

---

*Minerve à tous ne départ ses largesses.  
Tous savent l'art, peu savent ses finesses.*

*.....  
Pour bien jouer, hanter les bons Joueurs.  
ROUSSEAU, Epitè à Marot.*

---

*LE tout suivi d'un Fragment de Poème Didactique  
sur ce Jeu, composé il y a plusieurs années, par  
un Amateur.*

---

*Prix, 2 livres 8 sols.*

---



A P A R I S,  
CHEZ L'AUTEUR, Quai de l'Ecole.

---

M. DCC. LXXXVII.  
*Avec Approbation & Privilège du Roi.*

---

W wydanej w 1787 roku pierwszej książce na temat warcabów stupolowych, opisana została legenda na temat ich powstania, uzasadniająca przymiotnik „polskie”. Otóż pewien zapalony warcabista – polski oficer na dworze regenta Filipa Orleańskiego (albo może tylko używający pseudonimu „Polak”) wpadł w trakcie rozgrywanej partii w bardzo długi namysł, po czym nagle pobiegł do domu. Po kilku dniach wrócił i opowiedział, że wymyślił wtedy pewną ciekawą kombinację, która jednak nie mogła być zrealizowana z powodu braku miejsca na planszy. I na dowód wyjął powiększoną do 100 pól planszę, na której taką kombinację można było zrealizować. Pomysł spodobał się i stupolowe warcaby upowszechniły się we Francji i w kilku innych krajach, ale raczej nie w Polsce. W wydanej w roku 1900 książce Mieczysława Rościszewskiego „Gry i zabawy towarzyskie” warcaby stupolowe

wprawdzie są opisane (jako warcaby francusko-polskie), ale jako podstawową uważa autor planszę złożoną z 64 pól. Podobnie w „Przewodniku Gier” Lecha Pijanowskiego, napisanym pod koniec lat 60-tych XX wieku, polskie warcaby autor uważa za grę słabo w Polsce znaną.

W 1972 roku w czeskiej miejscowości Krivoklat rozgrywany był międzynarodowy turniej szachowy. Towarzyszący polskiej ekipie dziennikarz i zarazem sekretarz Polskiego Związku Szachowego Romuald Frey zauważył w przerwie rozgrywek, że radziecki zawodnik Władimir Agafonow rozłożył stupolową planszę. Zdziwiony zapytał Agafonowa, co za grę wymyślił. Nie mniej zdziwiony Agafonow odpowiedział, że to przecież polskie warcaby, więc jak może Polak nie znać tej gry. Stało na tym, że Agafonow, który był mistrzem świata w korespondencyjnej grze w warcaby, został zaproszony do Polski, aby Polaków uczyć polskiej gry. Akcja zyskała poparcie urzędowe i medialne, a przy okazji rozwijała się legenda o polskich korzeniach gry. „Odkryto”, że autorem gry był Franciszek Żubr, oficer ze świty Marii Leszczyńskiej, żony Ludwika XV i że pomysł powstał w roku 1723, podczas partii z jednym z francuskich możnowładców, który następnie wprowadził grę na salony.

Najprawdopodobniej jednak ta legenda nie ma nic wspólnego z prawdą. Już w XVI wieku w Holandii grano w warcaby według reguł obowiązujących w polskich warcabach (kamienie mogą bić do tyłu, damka może poruszać się o dowolną liczbę pól). I tam też powstały dużo wcześniej niż chce legenda warcaby stupolowe. W wydanej w 1617 roku w tym kraju książce Daniela de Souter "Palamedes; sive de tabula lusoria, alea et variis ludis", której tytuł można przetłumaczyć jako „Klasyczne gry planszowe”, jest obrazek, przedstawiający warcaby na stupolowej planszy, aczkolwiek każda ze stron dysponuje tylko 15 kamieniami. Dodanie każdemu z graczy pięciu kamieni było dość naturalnym rozwinięciem gry. A skąd nazwa „polskie warcaby”? Otóż w XVII-wiecznym języku holenderskim, przymiotnik „polski” oznaczał nie tylko coś z Polską związanego, ale także dziwny, egzotyczny albo nawet monstrualny. (Dla mieszkańców niewielkiej Holandii, XVII-wieczna Polska była z pewnością monstrualnie wielkim krajem.) I zapewne stąd dziwne warcaby na wielkiej planszy zyskały miano Pools damspel czyli polskich warcabów. W drugiej połowie XVII wieku wielu Holendrów osiedliło się we Francji i zapewne wraz z nimi do Francji trafiła też

gra, a jej nazwa została żywcem przetłumaczona na francuski. O tym, że stupolowe warcaby były znane we Francji już około roku 1690, świadczy obraz z tego okresu, przedstawiający trzech wnuków Ludwika XIV przy stupolowej planszy.



Pochodzenie nazwy „polskie warcaby” badane było już w XVIII wieku przez francuskiego matematyka Charlesa de la Condamine. Pytał o to nawet byłego króla Stanisława Leszczyńskiego, ale dowiedział się od niego, że w Polsce gra się w warcaby na 64-polowej planszy, a stupolowe warcaby nazywane są ... francuskimi.

Skoro „polskie warcaby” wcale nie są polskie, tylko raczej holenderskie, to w jakie warcaby gramy w Polsce? Okazuje się, że w ... brazylijskie. Taką właśnie nazwę nosi wariant warcabów, rozgrywanych na 64-polowej planszy według takich zasad, jakie obowiązują w warcabach stupolowych. Przypomnę najważniejsze z tych zasad:

- kamienie poruszają się do przodu, ale biją do przodu i do tyłu,
- damka porusza się do przodu i do tyłu o dowolną liczbę pól,
- jeżeli kamień w trakcie bicia dojdzie do końcowej linii i musi bić do tyłu, to nie zamienia się w damkę,
- jeżeli gracz ma do wyboru dwie lub więcej możliwości bicia, to musi wybrać taką, w której liczba zbitych bierok (kamieni i damek) jest największa.

W najbardziej zbliżonych co do przepisów warcabach rosyjskich, dwie pierwsze zasady obowiązują, ale dwie pozostałe wyglądają inaczej. Gdy kamień w trakcie bicia dojdzie do ostatniej linii, natychmiast staje się damką i może kontynuować bicie jako damka (a więc zbić oddalony kamień na linii, na której się znajduje). Gdy gracz ma kilka możliwości bicia, może wybrać dowolną z nich.

We wszystkich wersjach warcabów bicie jest obowiązkowe. A co gdy ktoś bicia nie wykona? W obecnych zasadach taki ruch uważany jest za nieprawidłowy i musi zostać cofnięty. Kiedyś (a w partiach towarzyskich czasami i teraz), stosowana była zasada „fuch” (albo „chuch”). Kamień, który bicia nie wykonał, był zdejmowany z planszy. A skoro o biciu mowa, to na koniec nie od rzeczy będzie wspomnieć o wariacie, nazywanym „wybitka” albo „wybijanka”, w którym wygrywa ten z graczy, który straci wszystkie kamienie.