

Królestwo Szachowej Fantazji

- fragment

# Tajemnica Wielkiego Oszustwa



MONIKA **KRUPA**

ARCYMISTRZYNI SZACHOWA

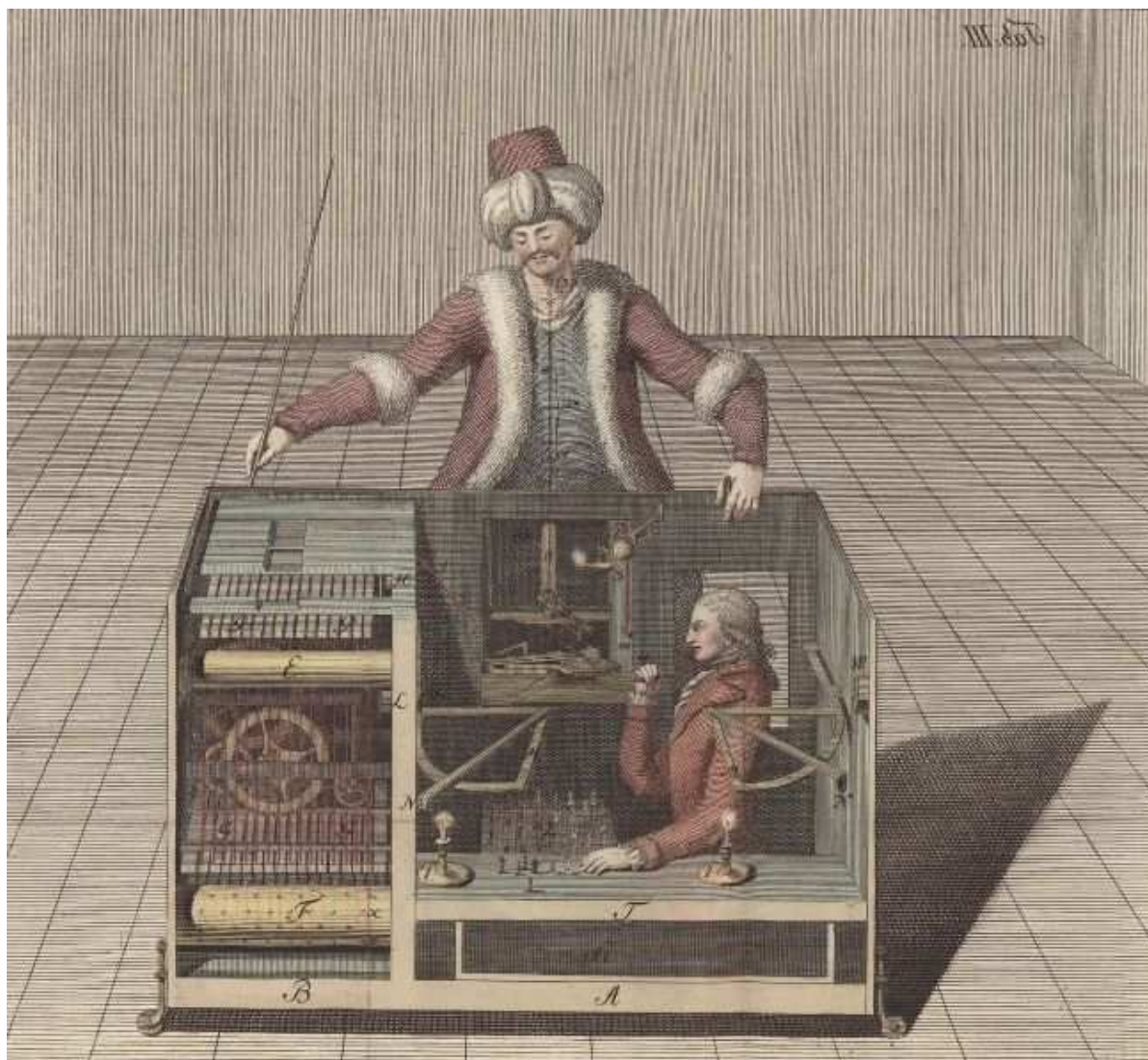
Arcymistrzyni Szachowa Monika Krupa

[www.monikakrupa.pl](http://www.monikakrupa.pl)

## **Pałac Schönbrunn, Wielka Galeria, piątek, 9 marca 1770.**

*„Mundus vult decipi” - świat chce być oszukiwany, niechże więc będzie*

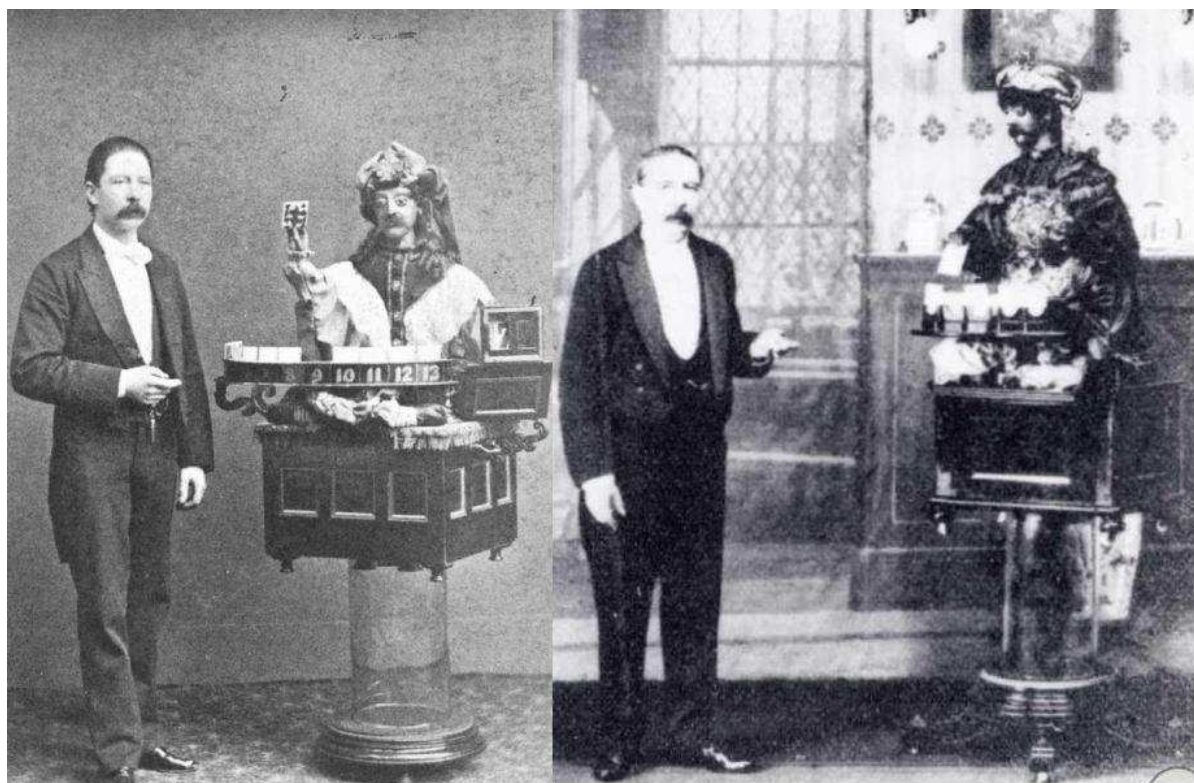
Orkiestra przestała grać rondo „Alla Turca”, kiedy herold zatrzymując się przed tronem cesarzowej Marii Teresy obwieścił: Johann Wolfgang de Kempelen i jego eksperyment. Wynalazca po wykonaniu głębokiego ukłonu oznajmił: „Kiedy stałem w tym miejscu pół roku temu obiecałem Waszej Cesarskiej Mości stworzyć automat, który będzie umiał myśleć! Doskonały jego mechanizm pokona każdego człowieka, który rzuci mu wyzwanie i to w najtrudniejszej ze wszystkich gier, w grze królów. Pomysł tego eksperymentu przyszedł mi do głowy po partii szachów, którą pół roku temu Wasza Wysokość mnie zaszczyliła”. Kiedy kończył przemowę pochwycił dwa narożniki płótna, które szczelnie zasłaniały ukryte monstrum. Okrzyki zdumienia licznie zgromadzonej publiczności potwierdzały doniosłość zdarzenia. Władczyni rzuciła okiem na siedzącą przy szerokiej na dwa łokcie „orzechowej” komodzie niezwyklej postać. Był to Turek ubrany w jedwabną koszulę bez kołnierza, oraz czerwony atłasowy kaftan z rękawami do łokcia. W trzech palcach lewej dłoni trzymał długą fajkę z długim cybuchem. Ale największe wrażenie zrobiły na niej czarne jak noc oczy, z których biła niepokojąca, magnetyczna siła. Turban, lekko podniesione końcówki brwi i zaciśnięte usta tylko wzmacniały złowieszcze wrażenie.



Maria Teresa poleciła zagrać z drewnianym Turkiem nadwornemu „mechanikusowi”. Friedricha von Knausa otoczonego szacunkiem za zbudowanie trzech mechanicznych ludzkich postaci posiadających umiejętność pisania piórem na papierze i trzech głów wydających ludzkie dźwięki przeszył natrętny lęk, że oto w jego stabilnej pozycji cudotwórcy przy cesarskim dworze zaczyna się pojawiać poważna rysa. Ale nie mogąc sobie pozwolić na jakiegokolwiek oznaki buntu pokornie usiadł na krześle, które podsunął mu Kempelen. Następnie twórca androidu zakręcił korbą kilka razy, aż do całkowitego napięcia sprężyn. Mechanizm zaczął terkotać i zdumiona publiczność ujrzała jak drewniane ramię Turka uniosło się, zawisło nad szachownicą, opuściło się nad pionkiem króla i przestawiło go o dwa pola do przodu, na środek planszy. Partia toczyła się już jakiś czas, gdy nagle tryby się zatrzymały i ramię Turka zastygło w połowie odległości do szachownicy. Dworzanie zaczęli się zastanawiać, czy maszyna się nie popsuła. Ale asystent Kempelena kilkakrotnie

## Królestwo Szachowej Fantazji

obrócił korbą. Tryby znów poszły w ruch i ich terkot ponownie wypełnił skrzynię. Turek zakończył rozpoczęte posunięcie i kiwnął głową. Kempelen wyjaśnił ten gest: pojedyncze skinienie Turka oznaczało szach, podwójne szach królowej, potrójne zaś szach i mat. Cała rozgrywka nie trwała długo... 21 ruchów - Turek potrójnie skinął głową, co wzbudziło entuzjazm publiczności.



Zdarzyło się to na wiosnę 1770 roku. Baron von Kempelen liczył wtedy 37 wiosen i natychmiast został okrzyknięty największym wynalazcą habsburskiego imperium, a jego Turek - najwspanialszym osiągnięciem stulecia. Wszyscy, którzy spotkali się z Turkiem, byli porażeni jego skutecznością gry - w sumie, w trzystu udokumentowanych partiach "automat" przegrał zaledwie sześć razy.

## Napoleon I – Turek Von Kempelena.

### Pałac Schönbrunn, 1809.

Mijają lata nasycone dymem z bitewnych pól, gwałtownych rewolucyjnych zrywów, Pojawiają się nowi bogowie, dawne pomniki i świętości popadają w ruinę ukazując, jak nietrwały jest ten świat. Także dzisiejsze wydarzenia potwierdzają, że zaczyna się chwiać, tak dotąd oczywisty mit o nieomyślności i geniuszu „małego korsykanina”. Porażka Cesarza francuzów pod Essling w maju 1809 robi wrażenie w całej Europie. Ośmielony papież nakłada ekskomunikę, w Tyrolu wybucha powstanie, a Anglicy przygotowują inwazję w Holandii. Przeciwności losu, które zawsze doprowadzały do pogorszenia stanu zdrowia Cesarza, teraz powodują pojawienie się liszaja na karku. Sześć tygodni Korsykanin potrzebuje na przygotowanie odwetu, walcząc z gorączką i bronchitem. I pomimo tylu przeciwności w dniach 6 lipca 1809 pod Wagram, 15 km od Wiednia odnosi jedno z największych zwycięstw. Wygrywa, ale też i traci. Ginie bowiem generał Ludwik de Lasalle, nazywany pierwszym kawalerzystą cesarstwa. Jego słynne powiedzenie, że *„Huzar, który nie zginął, mając lat trzydzieści, jest tchórzliwym trutniem.”*, nie do końca się sprawdza...w chwili śmierci sam ma 34 lata. Kluczową rolę w bitwie odgrywa artyleria. Rozstawione na odcinku dwóch kilometrów sto dział zużywa prawie 100 000 ładunków artyleryjskich. Dla porównania pod Borodino wystrzelono 91 000 ładunków, a pod Lipskiem 89 000.

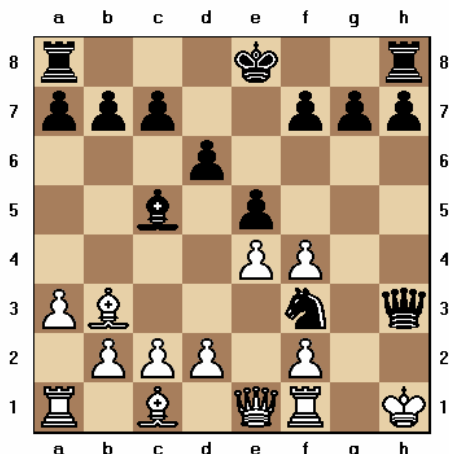




Po czasie, przesyconym bitewnym zgiełkiem, dymem, kurzem i skowytem umierających przychodzą dni, które zmniejszają poziom adrenaliny. Dotychczasowi zabijacy zakładają nowe maski, spodnie do kolan cullote, pikowe kamizelki, fraki z wykładanym kołnierzem i na szyję cravate, by podbijać już teraz tylko... niewieście serca. Zapada zmierzch, gdy w salonie pałacu w Schönbrunn gromadzi się wiele osób. Dzisiaj atrakcją nie będzie maskowy bal, a niezwykły pojedynek. Cesarz francuzów Napoleon I walczy dziś ze słynnym „Turkiem”. Jest to ogromne wydarzenie, bo wszyscy znają słabość „Boga Wojny” do „królewskiej gry”. Bonaparte na wstępie wykonuje naumyślnie fałszywy ruch. „Turek” poprawia figurę i wykonuje swoje posunięcie. W odpowiedzi na to - znów nieprawidłowe zagranie. Automat po raz drugi koryguje błąd. Za trzecim jednak naruszeniem prawideł gry „Turek” denerwuje się i zrzuca ręką bierki na podłogę. Napoleon jest bardzo zadowolony, uważając za osobisty sukces fakt, że udaje mu się wyprowadzić z równowagi maszynę. Ale nie pora na żarty. Czas zacząć prawdziwą rozgrywkę.

# Królestwo Szachowej Fantazji

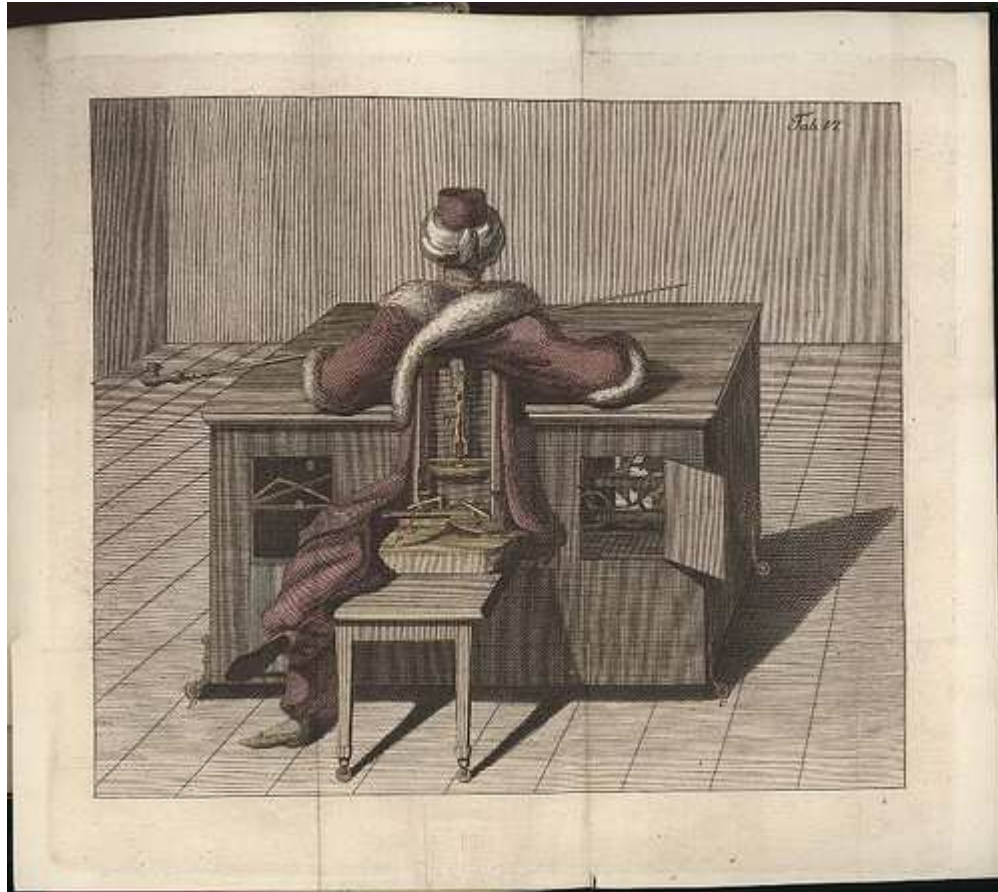
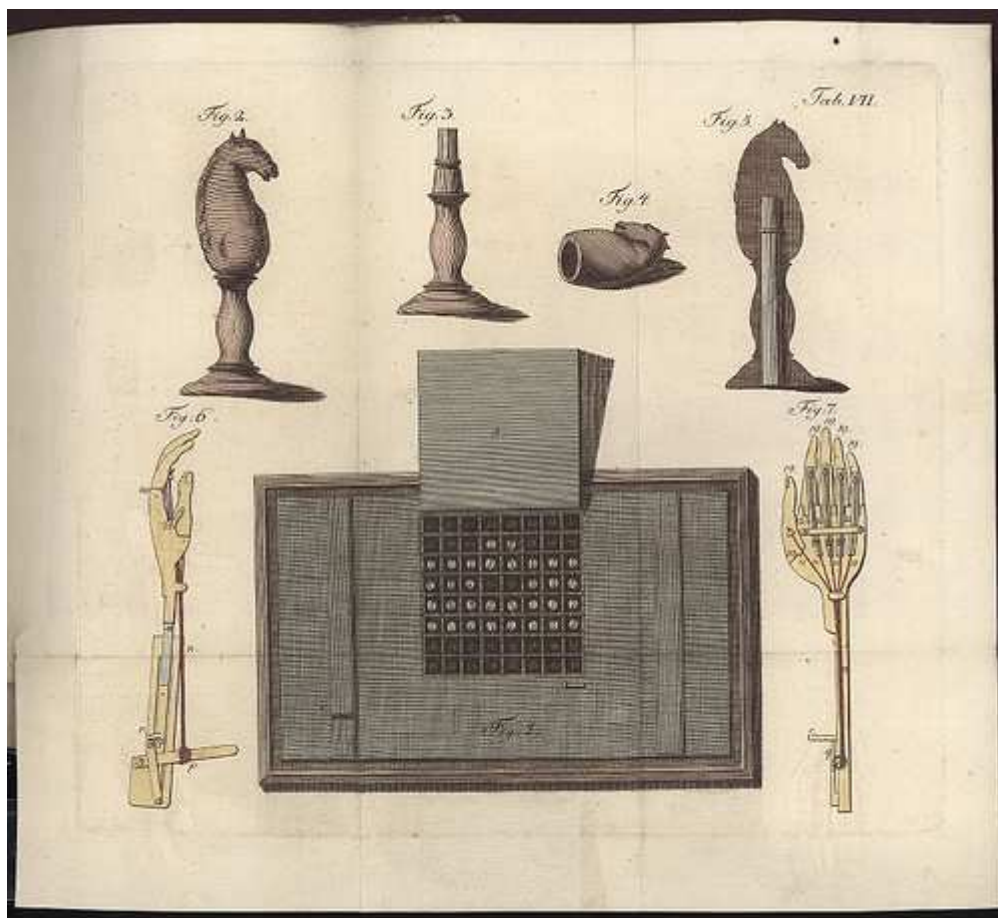
**1.e4 e5** (białymi gra Napoleon, czarnymi „Turek” von Kempelena) **2. Hf3? Sc6** **3. Gc4** (Napoleon przygotowuje niespodziankę, idzie na “mata szewskiego” **Sf6** **4. Se2**



**Gc5** (po „szewczyku” już ani śladu. Turek konsekwentnie, planowo rozwija swoje siły, a Napoleon wyraźnie drepcze w miejscu, żeby nie powiedzieć, że się cofa). **5. a3? d6** **6. 0–0 Gg4** **7. Hd3 Sh5** **8. h3 G:e2** **9. H:e2 Sf4** **10. He1** (I tu wreszcie biały hetman myśli, że udało mu się wreszcie schować do mysiej dziury) **...Sd4** **11. Gb3 S:h3+!** (straszne uderzenie przychodzi po królewskiej bandzie) **12. Kh2** [12.g:h3 Sf3+—+] **12...Hh4** **13. g3 Sf3+** **14. Kg2** i tu, znakomity

"automat" nie zobaczył, a może ... nie chciał zobaczyć forsownego mata. **14... S:e1?!** **I zabrał tylko hetmana.** Partia trwała jeszcze 10 pos., a mogło być tak pięknie... i szybko: **14... Sf4+** **15. g:f4** [15.K:f3 Hh5+ **16. g4 Hh3#**] **15...Hg4+** **16. Kh1 Hh3#**  
diagram

# Królestwo Szachowej Fantazji





# Królestwo Szachowej Fantazji





MONIKA **KRUPA**  
ARCYMISTRZYNI SZACHOWA

Arcymistrzyni Szachowa Monika Krupa

[www.monikakrupa.pl](http://www.monikakrupa.pl)