

# CZATURANGA – PRZODEK SZACHÓW

rekonstruowana gra historyczna

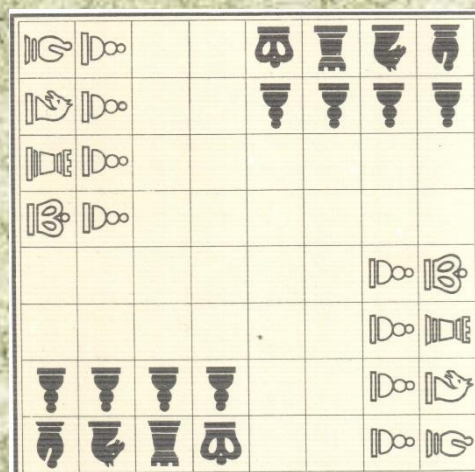
## START

Gra dla czterech graczy ustawionych w 2 drużynach: szare i białe oraz niebieskie i fioletowe. Gracze z jednej drużyny ustawiają się na przeciwległych rogach planszy.

Figury każdego gracza: 1 król, 1 słoń, 1 koń, 1 wieża, 4 rycerze.

Pionki gracza, który straci króla, znikają z planszy.

Wygrywa drużyna, która zbijе obu przeciwnych króli.



## RUCHY

Gracze ruszają się naprzemiennie wg wskazówek zegara.

**KRÓL** rusza się tak jak we współczesnych szachach.

**KOŃ** rusza się tak jak we współczesnych szachach.

**WIEŻA** rusza się po liniach prostych, maksymalnie o 3 pola.

**SŁOŃ** (goniec) rusza się na skos, maksymalnie o 3 pola.

**RYCERZ** (pion) rusza się o jedno pole do przodu, bije natomiast na skos przed siebie (tak jak we współczesnych szachach).

Nie można stawać na polach zajmowanych przez własne figury.

Nie można przeskakiwać przez pola zajęte przez jakąkolwiek figurę (wyjątkiem jest koń).

## BICIE

Bicie następuje przez stanięcie na polu zajmowanym przez figurę przeciwnika.

W tej grze nie obowiązuje zasada matowania.

## PROMOCJA

Pion, który dojdzie do właściwego sobie końca planszy, może promować się na dowolną figurę ze zbioru zбитych figur w jego własnym kolorze.



## WARIANTY

Gra jest na poziomie pierwszych testów, dopuszczamy więc sprawdzenie różnorodnych zasad i wariantów. Pierwsza zasada rekonstrukcyjna: **dobrze zasady to te, przy których gra jest najciekawsza.**

Obecny zbiór zasad to moja tymczasowa propozycja. Jeśli odkryjecie coś ciekawego, podzielcie się proszę swoimi pomysłami...

Możliwe warianty do testowania:

- *Wygrywa drużyna, która zbiję dowolnego z króli należących do drużyny przeciwnej.*
- *Inne ustawienia początkowe rzędu figur.*
- *Inne ograniczenia ruchu dla gońca i wieży.*
- *Pion biję na wprost, a nie na skos.*
- *System matowania – obowiązek ratowania zagrożonego króla.*
- *Zbicie króla nie powoduje usunięcia jego wojska z planszy.*
- ...



## HISTORIA

Gra została odkryta w książce „Z szachami przez wieki i kraje” Jerzego Giżyckiego, którą przywłaszczyłem sobie z biblioteczeki mojego zmarłego dziadka, który sporą część życia spędził na 64 polach.

W internecie możecie znaleźć informacje o „Chaturandze” jako starożytnym poprzedniku szachów, jednak tylko w 2-osobowej wersji. Giżycki natomiast twierdzi, że grę 2-osobową poprzedzała w czasie gra starsza, 4-osobowa. Stąd też wywodzi nazwę „Czaturanga” - cztery bronie/żywioty/umysły.

Dokładne zasady gry nie są znane, lecz to co wiemy wystarcza na podjęcie prób rekonstrukcyjnych. Celem jest sprawdzenie, jaki sens ma gra o takich lub innych zasadach. W tym nie zastąpi nas sztuczna inteligencja, trzeba na żywo doświadczyć gry i testować różne warianty reguł.

Planujemy zbierać feedback od graczy tak długo, aż dojdziemy do najlepszej możliwej wersji. Wstępne testy pokazały, że Chaturanga posiada kilka wartości przewyższających 2-osobowe szachy, a mianowicie:

- *konieczność zrozumienia bez słów wspólnej strategii pomiędzy partnerami*
- *zwiększona ilość ruchów wykonywanych pomiędzy ruchami danego gracza*

W latach 2019-20 podjęliśmy pierwsze kroki rekonstrukcyjne:

- Kuba Mularczyk wykonał piękne modele 3-D figur w stylu staro-indyjskim
- Dawid Karcz wydrukował pierwszy zestaw naszej Czaturangi
- Zbyszek Janczukowicz napisał ten skromny tekst

**Zapraszamy do wspólnej zabawy intelektualnej!**