

# БЯСКРОЎНЫ ГРУНВАЛЬД,

## або Як ферзь стаў гетманам

**Ці любіце вы шахматы? А хнефатафл? Апошныя слова — не памылка, а назва старадаўняй скандынаўскай настольнай гульні, якая ў многім падобная да сучаснай забавы гросмайстраў. Насамрэч, у свеце існуе безліч лагічных дваябор'яў, якія ў рознай ступені нагадваюць любімы від спорту Астапа Бэндара. Японскія сёгі з іерогліфамі, візантыйскія круглыя шахматы, індыйская чатуранга і кітайскія сяньцы, у якія можна гуляць утрох, — гэта толькі некалькі прыкладаў. Не так даўно намагаюцца арт-студыі «PRAS» з'явіўся і беларускі варыянт слаўтай гульні — беларуска-ліцвінскія шахматы. Пра гісторыю іх стварэння мы паразмаўлялі з дырэктарам студыі Мікалаем ТАМАШЭВІЧАМ.**



Фота Сяргея НІКАНОВІЧА.

Першае, што заўважаеш, глядзячы на дошку беларуска-ліцвінскіх шахмат, — адрозненне ад класічнага варыянта ў памеры: дзевяць на дзевяць клетак (у класічных — восем на восем). У самым цэнтры «трон», поле, якое знаходзіцца ў акружэнні «палаца» — квадрата памерам пяць на пяць клетак. Як «палац», так і «трон» зроблены ў выглядзе прыступак, якія ўздымаюцца над дошкай, як піраміда.

— Гэтыя шахматы літаральна сасніў напрыканцы 1990-х гадоў прафесар Гродзенскага медыцынскага ўніверсітэта Алесь Астроўскі, — распавядае Мікалай Тамашэвіч. — Уначы яму ўявілася, што каманда чмялёў і пчол супрацьстаіць восам і шэршням якраз на такой пляцоўцы. На выбары герояў, відаць, адбілася біялагічная адукацыя Алесья Аляксандравіча. Я тады супрацоўнічаў са «Звездой», шукаў ціка-

выя матэрыялы для рубрыкі «Звездарыначка», вось і натрапіў у інтэрнеце на малюнак з гэтымі шахматамі. Мы сустрэліся з Алесем Астроўскім і вырашылі працаваць над стварэннем гульні сумесна. Я, як больш дасведчаны ў шахматнай стратэгіі і тактыцы чалавек, прапанаваў некаторыя змяненні ў правілах і канцэпцыі, пасля чаго мы прыступілі да распрацоўкі дошкі і фігур.



### Дарэчы

Адной з прычын выбару назвы «беларуска-ліцвінскія шахматы» стала тое, што «беларускія шахматы» ўжо існуюць. Такая гульня была створана ў 1989 годзе нашымі суайчыннікамі Мікалаем Грушэўскім і Пятром Шклубавым і ўяўляе з сябе сумесь шахматаў і шашак.



Па словах Мікалая Тамашэвіча, галоўная адметнасць беларуска-ліцвінскіх шахмат заключаецца ў тым, што яны сэнсава «абапіраюцца» на беларускія гістарычныя рэаліі. Два войскі — Вялікага Княства Літоўскага і Тэўтонскага ордэна — змагаюцца за княжацкі трон. Перамогу можна здабыць рознымі шляхамі: у агрэсіўным стылі або амаль бяскроўна, як неаднойчы здаралася ў гісторыі Беларусі. Фігуры захавалі свае ўласцівасці, але змянілі назвы на больш аўтэнтчныя: сланы сталі гарматамі, ладзі — вежамі, коні — вершнікамі, пешкі — ратнікамі, ферзь — гетманам, кароль — князем. Акрамя таго, з'явілася адна новая фігура — княжыч, які перасоўваецца ў любы бок па гарызанталі, вертыкалі і дыяганалі на адну ці дзве клеткі. У выпадку «смерці» князя гэты герой становіцца яго спадкаемцам.

Задача гульцы — захапіць «трон», гэта значыць, заняць цэнтральнае поле і пратрымацца на ім на працягу аднаго ходу. Зрабіць гэта можа толькі асоба каралеўскай крыві — князь ці княжыч. Калі на месцы манарха апынецца любая іншая фігура, яна мусіць пакінуць яго наступным ходам. Акрамя таго, княжыч не можа захапіць «трон», калі князь не знаходзіцца ў «палацы». Думаецца, гэта зусім проста? Мікалай сцвярджае, што пратрымацца ў цэнтры дошкі на працягу аднаго ходу — неверагодна цяжкая задача. Ёсць тут і традыцыйныя сітуацыі шаху і мату, але яны становяцца магчымымі толькі ў выпадку «смерці» адной з каралеўскіх фігур.

— Напачатку мы зрабілі першы драўляны варыянт дошкі, — працягвае Мікалай Тамашэвіч, — ён быў вельмі грубы, непрыгожы. Цяпер захоўваю яго як памяць — на лецішчы. З цягам часу дапрацавалі макет, знайшлі рамеснікаў, якія могуць выканаць усю тэхнічную працу. Пры стварэнні дошкі выкарыстоўваем каштоўныя пароды дрэва: мароны дуб, ясьень. Фігуры робяцца з керамікі з дапамогай формаў, дробныя дэталі дабаўляюцца ўручную. Усяго за гэты час зрабілі каля дзевяці набораў, але сабекошт атрымаўся вельмі вялікім. Самы танны каштуе каля 700 долараў, а таму набываюць нашы шахматы даволі заможныя людзі. Зразумела, што пераважна ў якасці сувеніра — дошка ўпрыгожвае інтэр'ер дзе-небудзь у катэдры і выкарыстоўваецца па прызначэнні, можа, пару разоў на год.

Тым, хто жадае пагуляць у беларуска-ліцвінскія шахматы, але не мае лішніх долараў, не варта сумаваць. Ужо зараз хлопцы і дзяўчаты са студыі працуюць над таннейшым варыянтам гульні. Фігуры будуць зроблены з эпаксіднай смалы, а ў якасці дошкі будзе выкарыстоўвацца кавалак ільняной тканіны з разметкай (такім жа чынам зараз выглядае згаданы напачатку скандынаўскі хнефатафл).

Акрамя таго, ужо амаль гатова версія гульні для камп'ютараў. Мікалай Тамашэвіч дэманструе яе інтэрфейс — на галоўным экране быццам бы чакае бою крылаты гусар. Для карыстальніка даступныя настройкі, электронны падручнік па правілах і сама гульня: праз інтэрнэт з жывым сапернікам або супраць штучнага інтэлекту. Праўда, вось якраз інтэлекту электроннай версіі нештае — у распрацоўшчыкаў пакуль не атрымалася напісаць сапраўды «разумную» праграмную частку, якая б адказвала за дзеянні камп'ютара падчас гульні. Існуючая версія падыдзе толькі для пачаткоўцаў. Мікалай кажа, што яны будуць рады любой дапамозе з боку праграмістаў.

Асабліва ўражае дэталёвы ці, лепш скажаць, перфекцыянісцкі падыход каманды да рэалізацыі праекта: для вокладкі гульні на фотасесію запрасілі аднаго з беларускіх акцёраў, спецыяльна для камп'ютарнай версіі была напісана атмасферная музыка. Усе фігуры ў беларуска-ліцвінскіх шахматах таксама распрацаваліся асобна. Напрыклад, вежа ў войску ВКЛ — амаль дакладная копія Камянецкай, адпаведная фігура ў тэўтонаў нагадвае адну з вежаў замка ў Марыенбургу, колішняй сталіцы Ордэна. Тое самае датычыцца і іншых фігур: іх знешняга выгляду, зборі.

Канчатковая прэзентацыя праекта беларуска-ліцвінскіх шахмат запланавана на восень. У гэты час з'явіцца танны варыянт дошкі, будуць даведзены да ладу сайт гульні і электронная версія, з'явіцца падарункавы набор шахмат. Што ж, пажадаем хлопцам поспехаў у безумоўна вяртай ініцыятыве і спадзяёмся, што аичынная гульня знойдзе сваю аўдыторыю як у Беларусі, так і за яе межамі.

Яраслаў ЛЫСКАВЕЦ.

### Тое, што нас аб'ядноўвае

## У ПАДАРОЖЖА... ПА СЛОВА

...Рашэнне было прынята спантанна. Некалькі разоў паглядзеўшы па канале «Беларусь-3» праграму «Размаўляем па-беларуску», падумалі: «А можа, паспрабуем? Чаму б не?» Пасля тэлефоннага званка ў рэдакцыю праграмы высветлілася, што ехаць дзевяццацца ў Гомель...

Перад намі (мною і маёй сяброўкай Рэнатай Дзяковіч) паўстала цяжкая задача. Трэба было арганізаваць каманду, якая складалася б з трох чалавек. Дарэчы, мы чамусьці думалі, што яна павінна быць толькі з дзяўчат, таму гэта яшчэ больш ускладніла справу. Зусім не ведалі, каго можна ўзяць з намі, хто пагодзіцца на такое падарожжа. Мы пайшлі не па самым лёгкім шляху: праз сёціва шукалі дзяўчыну з Гомеля. Праз пару дзён усё ж такі знайшлі трэцюю ўдзельніцу.

Але калі мы ўжо вырашылі ўсе арганізацыйныя пытанні, зацвердзілі склад каманды, то даведаліся, што з-за нейкіх асабістых праблем трэцяя дзяўчына не можа ўдзельнічаць у праграме. Давялося хутка шукаць замену. Выбар прыпаў на майго брата Сяргея Марцінкевіча. Мы былі ўпэўнены, што ён не адмовіцца ад паездкі. Так і атрымалася.

Калі апынуліся ў студыі, адразу адчулі, што нам былі рады, што нас чакалі. Незнаёмыя людзі клапаціліся пра нас, як родныя. Вядома, дзесці праехалі каля 400 кіламетраў дзеля ўдзелу ў перадачы... Дарэчы, такое стаўленне было да ўсіх удзельнікаў. Гэта было прыемна, настрой адразу падняўся.

У тэлевіктарыне ўдзельнічалі дзве каманды. Нашымі сапернікамі былі два хлопцы і дзяўчына з гомельскай гімназіі №10. Сама віктарына складалася з пяці тураў: прыгадваем, перакладаем, тлумачым, ужываем, цытуем. Таксама трэба

было падрыхтаваць назву каманды і візітоўку. Рашэнне гэтых пытанняў мы адклалі да цягніка. Вырашылі: прыдумаем у дарозе. Як аказалася, гэта было больш складана, чым мы палічылі спачатку, але ўсё ж такі назва была прыдуманая. Яна складалася з нашых любімых беларускіх слоў. Каханне (слова Сяргея), скарбонка (Рэнаты), дзіўны (маё). Атрымалася назва «Каскад», якую ўсе адразу ўхвалілі.

Прадстаўленне нашай каманды спадабалася і вядучай, і рэдактару, і эксперту-мовазнаўцу. Здаецца мне, што візітоўка была адзіным заданнем за ўсю гульню, якое мы выканалі на выдатна...

У першым туры мы крыху разгубіліся. Трэба было неяк уліцца ў гульню, зразумець, што ды як — мы ж прысутнічалі на здымках перадачы першы раз. Другі тур адыгралі больш-менш добра і нават паверылі ў свае сілы. Значыць, можам, калі захочам, не ўсё так дрэнна, і надзея на перамогу яшчэ ёсць. І яна б заставалася, калі б не трэці тур, які стаў для нас цалкам правальным. Пасля гэтага мы проста працягвалі гуляць, атрымліваць асалоду ад гаворкі па-беларуску, ад прыемнай вядучай, ад цікавых заданняў. Бо ведалі, што лепш узяць ад гэтай гульні ўсё магчымае, пачынаючы з ведаў і заканчваючы эмоцыямі. Супакойвала і тое, што нашу каманду падтрымлівалі, які маглі.

Пасля заканчэння гульні нас пайшлі правесці новыя знаёмства, а каманда сапернікаў прапанавала сябе ў якасці экскурсаводаў і суправаджала ўвесь астатні час.

Рэната пасля гульні агучыла мне цытату з кнігі: «Тут няма пераможцаў, няма пераможаных. Ёсць толькі тыя, хто змагаюцца». І гэта сапраўды так. Гэтая праграма паказвае, што



галоўнае не перамога, а тое, што нас аб'ядноўвае — родная мова. Няхай ты размаўляеш па-беларуску не вельмі добра, але першы крок ужо зроблены: ты размаўляеш! Мне здаецца, што такія праграмы робяць нашу мову больш папулярнай.

Мы ехалі па прыгоды, новыя пачуцці, знаёмствы. Гэтая вандроўка змясціла ў сабе і вопыт, і незабыўныя моманты, і прагу самастойнасці, і родную мову. Наша каманда (я ўпэўнена, з маімі словамі пагодзіцца Сяргей і Рэната) ні на хвіліну не пашкадавала, што паехала ў Гомель.

«Каскад» яшчэ правіць сябе. Можа, нават у той жа перадачы «Размаўляем па-беларуску» на тым жа канале, з тымі ж добрымі і шчырымі людзьмі.

Кацярына БУХЦІНАВА, выпускніца 11 класа Бярозаўскай СШ №3 Лідскага раёна.