

Uppdraget

Qaflans dilemma



Folio från Shahnama (Kungarnas bok) ca: 1330–40

Det finns många legender om hur schack uppfinns. En av de äldsta är följande:

Balhit var en mäktig kung på 500-talet i Indien. I riket rådde fred så när som på ett område i norr. Där pågick strider mot rebeller som aldrig ville ta slut. På ålderns höst drog Balhit sig tillbaka och lät dottern Jushir bli drottning. Jushir lät skicka sin son, kronprinsen, för att medla och skapa fred, men rebellerna dödade honom och skickade tillbaka kroppen. Soldaterna som tog emot kroppen vid stadsporten blev rädda för att visa den för Jushir, både för den sorg den skulle åsamka henne och Balhit, men också för det blodiga krig som riskerade att starta mot rebellerna. Vad skulle de göra?

De kontaktade Qaflan som ansågs vara den klokaste gurun i landet.

”Ge mig tre dagar”, sa han till soldaterna.

Dagen efter kontaktade Qaflan en snickare och bad honom ta med trä i två träslag, ett svart och ett vitt. Han ville att snickaren skulle göra en bräda med 64 rutor, 32 vita och 32 svarta, samt miniatyrer av de olika enheterna i den indiska armén. Sista dagen prövade han spelet med sina lärjungar och bestämde pjäsernas rörelsemönster, och begärde sedan audiens hos drottning Jushir.

Qaflan förevisade spelet för drottningen genom att möta en av sina lärjungar. Hon blev fascinerad och sa efter en stund: Vad heter spelet?"

"Kung", svarade Qaflan.

"Och hur vinner man?" fortsatte drottningen.

"Genom att man fångar in motståndarens kung."

"Varför slår man inte ut den?"

"Därför att detta är ett spel där man ger motståndaren chans att förlora med värdighet", sa Qaflan och såg med fast blick in i Jushirs ögon.

Då förstod drottningen. Hon utlyste tre dagars landssorg för sin sons död. På fjärde dagen kallade hon till sig Qaflan igen.

"Så hur gör jag för att få rebellerna att ge sig, men med värdighet, så inga fler människoliv går till spillo?"

"Du måste ringa in dem så att de inte kan smita undan. När du har dem i skruvstället, då hotar du dem och ger dem möjligheten att ge sig."

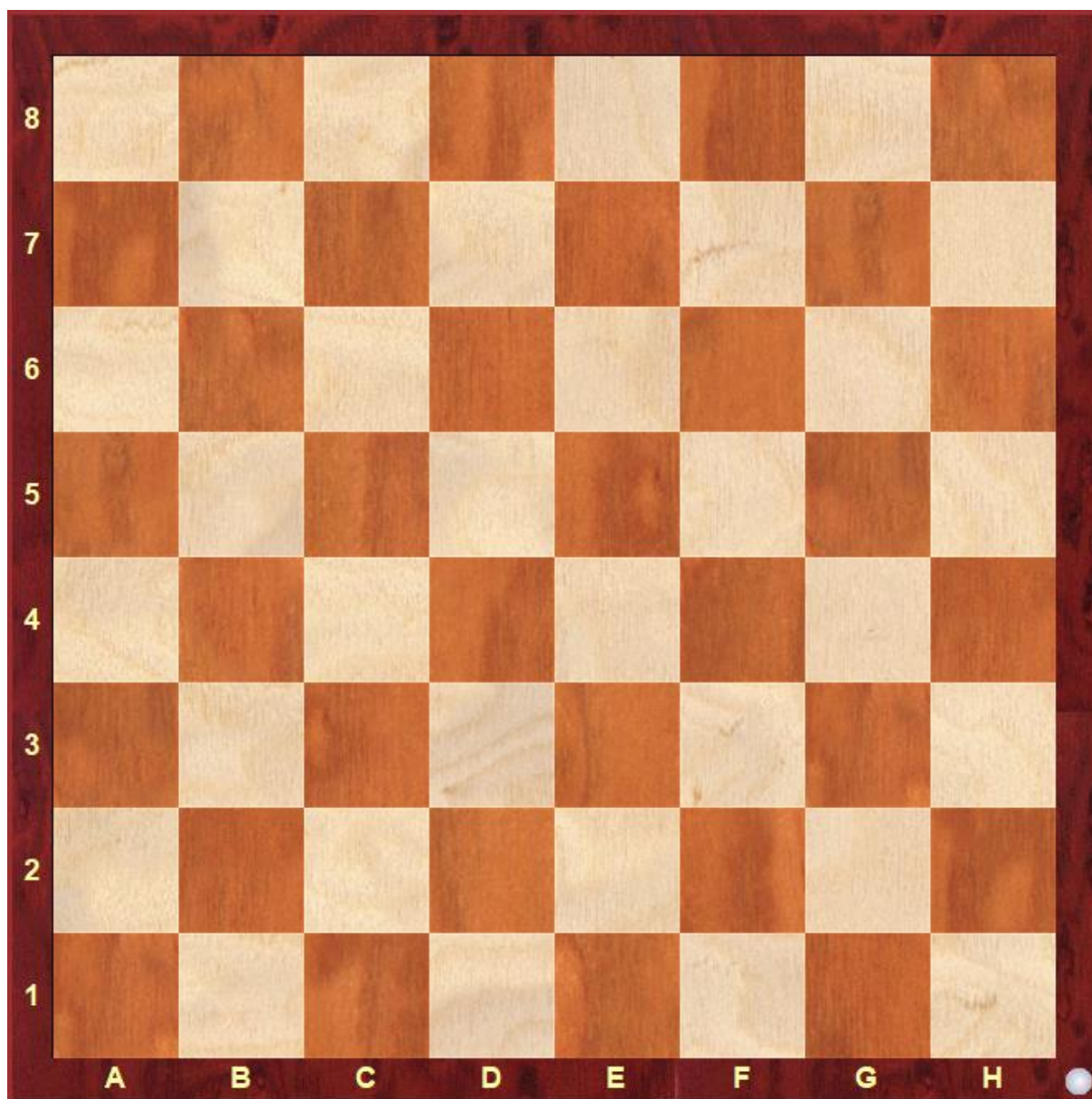
Qaflan tog fram en karta över rebellernas område. Han la den över schackbrädet.

"Nu ska vi planera för hur vi ska ställa ut våra enheter på bästa sätt för att omringa dem."

Och så började han och drottningen att steg för steg placera ut arméns olika enheter runt rebellernas område på schackbrädet.

Och det ni ska göra nu är att lösa gåtor i samband med de fem tillfällen när ni träffas för att ta reda på hur de ställde ut sina pjäser. Varje gåta ger en koordinat på ett schackbräde. Ni skriver ut brädet nedan och markerar koordinaten efter varje lektion med ett X. Efter fem lektioner kommer ni att ha ett svar för hur Qaflan och Jushir planerade att ställa rebellerna i norr i schackmatt.

Qaflans dilemma



Vid varje tillfälle när ni träffas får ni en gåta vars svar ger en koordinat och en pjäs som ska stå där. I brädet ovan skriver ni initialen på pjäsen (Kung = K, Dam = D, Torn = T, Löpare = L, Springare = S) i rutan. Efter fem lektioner kommer ni att ha ett svar för hur Qaflan och Jushir planerade att ställa rebellerna i norr i schackmatt.