

فصل نامه جندی شاپور، دانشگاه شهید چمران اهواز

سال سوم، شماره ۹، بهار ۱۳۹۶

گزارش شترنگ و نهش نیو اردشیر

محمدعلی میرزایی^۱

تاریخ دریافت: ۹۶/۱۰/۱۰

تاریخ پذیرش: ۹۶/۱۲/۳

چکیده:

درباره خاستگاه بازی شطرنج، مخترع و چگونگی پیدایی آن روایات متفاوتی در دست است. قدیمی ترین متن ایرانی که به این موضوع پرداخته، متن فارسی میانه و «گزارش شترنگ و نهش نیو اردشیر» است. این متن را جاماسب آسانا از نسخه دستنویس MK - که مهم ترین نسخه از این متن به زبان پهلوی است - تصحیح کرده است. در متن و گزارش شترنگ، به چگونگی اختراع بازی شترنگ و نرد و چگونگی ورود آن از هند به ایران می پردازد و به شخصیت های اشاره می کند که برخی از آنها برای ما شناخته شده اند. همچنین در این متن علاوه بر بازی شطرنج به بازی نرد و شرح نمادهای این بازی پرداخته شده است. علاوه بر گزارش شترنگ، چند متن فارسی میانه دیگر نیز به این بازی اشاره کرده اند. در این مقاله نگاهی دقیق تر به خاستگاه، شخصیت ها و چگونگی پیدایش این بازی ها خواهیم انداخت و مفاهیم دینی، گبهان شناسی، سیاسی و اجتماعی متن را واکاوی خواهیم کرد.

واژگان کلیدی: گزارش شترنگ، جاماسب آسانا، شطرنج، تخته نرد.

۱. دانشجوی کارشناسی ارشد فرهنگ و زبان های باستانی دانشگاه تهران Mirzaee1370@gmail.com

۱-مقدمه:

بازی شطرنج در سنسکریت^۱ به نام چتورنگ^۲ (دارنده چهار بخش)؛ در فارسی میانه با نام چترنگ و در فارسی نو تحت عنوان شترنج یا شطرنج شناخته می‌شود. خاستگاه این بازی در پرده‌ای از ابهام است. همانگونه که از نام این بازی و نام مهره‌ها و سنت‌های کهن ایرانیان پیداست، این بازی توسعه‌افته چندین بازی بسیار کهن هندی از جمله هشت‌پای است. احتمالاً این بازی در هندوستان تا قبل از دوره «پتنجلی» (سده دوم پ. م) شناخته شده باشد. اما اولین اشاره به چتورنگ نسبتاً اخیر و مربوط به سده ششم میلادی است که این همان زمانی است که تصور می‌شود این بازی به ایران وارد شده است.

چهار متن پهلوی به بازی شطرنج (شترنگ) اشاره کرده‌اند: کارنامه اردشیر بابکان، خسرو و ریدگ، گزارش شترنگ و نهش نیو اردشیر و اندرز اوشنر دانا. متن گزارش شطرنج برای نخستین بار به همت جاماسب جی جاماسب آسانا و به کمک نسخ قدیمی‌ای تصحیح شد که این نسخ تنها متون پایه باقیمانده برای پژوهش‌های پیرامون تاریخ اولیه این دو بازی (شطرنج و تخته نرد) هستند.^۳

از متن گزارش شطرنج نسخه‌های متفاوتی به زبان پهلوی در دست است؛ و مهم‌ترین آن نسخه MK است که کهن‌ترین دست‌نویس بازمانده گزارش شطرنج را پیش روی ما می‌گذارد.

ک.ج. جاماسب آسانا برای ویرایش خود از متن گزارش شطرنج، مجموعه دست‌نویس MK را مورد استفاده قرار داد. این مجموعه ۱۶۳ برگ دارد و گزارش شطرنج، همراه با شماری از متن‌های گوناگون در آن دیده می‌شود. نسخه استنساخ‌شده جاماسب آسانا با عنوان JJ نسخه‌ای است که در پژوهش‌های بعدی مورد استفاده قرار گرفت. همچنین دست‌نوشته MU2 که در مؤسسه آسیایی دانشگاه شیراز انتشار یافت، دارای اهمیت است. نسخه دیگری که دکتر تورج دریایی آن را دست‌نویس S می‌خواند، ویرایش پشتون دستور بهرام جی سنجاناست که از سه دست‌نوشته استفاده کرده است.

متن پهلوی گزارش شطرنج همچون بسیاری از متون پهلوی عنوان ندارد. سنجانا که برای نخستین بار این متن را منتشر ساخت آن را M dig mhatrang نامید.^۴ وست آن را Tschatrang n makl

۱. سنسکریت یا سانسکریت، زبان باستانی مردم هندوستان و زبان دینی مذاهب هندویسم، بودیسم و جاینیسم می‌باشد که از لحاظ زبان‌شناسی با پارسی باستان هم‌ریشه است.

۲. Catrang: اصل سنسکریت آن caturanga است.

3. J. M. Jamasp-Asana, *The Pahlavi Texts contained in the Codex MK copied in 1322 A.C. by the Scribe Mehr-Āwân Kāi-khûsrû*, Vol. II with an Introduction by B.T.

4. P. D. B. Sanjana, *Ganjeshâyagán andarze Átrepát Mārâspandán, Mâdigáne Chatrang and Andarze Khusroe Kavátán: The Original Pehlvi Text; the same*

خواند.^۱ جاماسب آسانا برای آن عنوان Wiz ri n atrangd Nihi n Wen.Ardax را برگزید.^۲

۲- نسخه‌ها و ترجمه‌ها:

از این متن کوچک پژوهش‌ها و ترجمه‌های گوناگونی در دست است. در سال ۱۸۸۵م. دانشمند پارسی د.پ.ب. سنجانا، نخستین ترجمه این متن را به زبان انگلیسی انجام داد.^۳ دو سال بعد، س. سالمان گزارش شترنگ را به آلمانی ترجمه کرد.^۴ در سده بیستم، جی.س. تاراپور نخستین ترجمه این متن را به زبان انگلیسی انجام داد،^۵ و پس از وی، دو پژوهنده ایتالیایی و. لوسیدی و آ. پاگلیارو متن را به زبان ایتالیایی برگرداندند،^۶ و همچنین ای.آ. اوربلی و ک. تره ور متن را به زبان روسی ترجمه کردند. در نیمه دوم سده بیستم س.جی. برونر و آ. پائیانو ترجمه‌هایی از گزارش شترنگ انجام دادند که مبتنی بر متن ویرایش جاماسب آسانا بود. علاوه بر این یادداشت‌های نوبرگ درباره خود متن و فرهنگ واژگان وی پیشرفت‌های چشمگیری را در دانش ما به وجود آورد. از متن گزارش شترنگ چند ترجمه به زبان فارسی

Transliterated in Zend Characters and translated into the Gujarati and English Languages; a Commentary and a Glossary of select Words, Bombay, 1885.

1. E. W. West, Note on the Catrang-namak, *JRAS*, 1898, pp. 389-90.

2. J. M. Jamasp-Asana, *The Pahlavi Texts contained in the Codex MK copied in 1322 A.C. by the Scribe Mehr-Âwân Kaî-khûsrû*, Vol. II with an Introduction by B.T. Anklesaria, Bombay 1913 [*WCN*, pp. 115-120]; (Vols. I-II reprinted together, with a Preface by M. Nawabi, Tehran, n.d.).

3. P. D. B. Sanjana, *Ganjeshâyagân andarze Âtrepât Mârâspandân, Mâdigâne Chatrang and Andarze Khusroe Kavâtân: The Original Pehlvi Text; the same Transliterated in Zend Characters and translated into the Gujarati and English Languages; a Commentary and a Glossary of select Words, Bombay, 1885.*

4. C. Salemann, *Mittelpersische Studien. Erstes Stück (sic), Mélanges Asiatiques tirés du Bulletin de l'Académie Impériale des Sciences de St. Pétersbourg IX/ 3, 1887, pp. 207-53 [WCN, pp. 222-42].*

5. J. C. Tarapore, *Vijârishn-i Chatrang or the Explanation of Chatrang and other Texts: Transliteration and Translations into English and Gujarati of the original Pahlavi Texts. With an Introduction, Bombay, 1932.*

6. M. Lucidi, *Il Testo Pahlavico Vičārišn i čatrang u nihišn i nēv-artaxšēr*, Tesi di laurea, Scuola Orientale, Università di Roma La Sapienza, Rome, 1935-36 (unpublished); A. Pagliaro, *Il Testo Pahlavico sul Giuoco degli Scacchi, in Miscellanea Giovanni Galbiati III, Fontes Ambrosiani VIII, Milan, 1951, pp. 97-110.*

انجام گرفته است. نخستین آن مربوط به خدایار دستور شهریار ایرانی است که برای نخستین بار متن گزارش شترنگ را به همراه چند متن پهلوی به فارسی ترجمه کرد. سپس محمدتقی بهار، سعید عریان و سرانجام بهترین ترجمه را بیژن غیبی از این متن به دست دادند. اشاره به این نکته نیز ضروری است که توریج دریایی این متن را به انگلیسی برگرداند و شهرام جلیلیان آن را به فارسی منتشر کرد.^۱

۳- محتوا:

در کتاب گزارش شطرنج چگونگی فرستادن بازی شطرنج به عنوان یک معما به دربار خسروانوشیروان به وسیله هندوان شاه «دیو سرم» و توسط فرستاده او تخت ریتوس و حل این معما توسط بزرگمهر بختگان، کسی که بازی تخته‌نرد را ابداع کرد و برای شاه هندوان فرستاد، شرح داده شده است. بازی با تخته در بین اقوام گوناگون شناخته شده بود. اگرچه انجام این بازی‌ها بیشتر برای سرگرمی بوده است اما ریشه در مفاهیم آیینی و جادویی نیز داشته است. از مصر چند نوع بازی با تخته می‌شناسیم. در یکی از آن‌ها به نام مینت (Menet) با مهره‌هایی به شکل شیر و سگ که بر روی تخته قرار می‌گرفتند بازی می‌کردند. در دیگری که به سننت (Senent) معروف بود بر تخته‌ای که از سی خانه تشکیل می‌شد بازی می‌کردند. تعداد بازیکنان دونفر بود. این بازی‌ها که قدمتشان به هزاره سوم پیش از میلاد می‌رسد، نقش و نگارهای بناهای مصر باستان دیده می‌شوند، بلکه خودشان هم در خزانه آرامگاه‌ها یافته شده‌اند. در بین‌النهرین در شهر باستانی اور (Ur) یک تخته بازی پیدا شده که متعلق به هزاره سوم پیش از میلاد است و از بیست خانه تشکیل شده که این خانه‌ها به ترتیبی خاص در کنار هم قرار گرفته‌اند. نه تنها هر کدام از خانه‌ها نقش‌های بخصوص خود را دارند که جابه‌جا تکرار می‌شوند بلکه همچون تخته‌نردهای امروزی خاتم‌کاری نیز شده‌اند. علاوه بر این بازی‌ها باید به شطرنج و نرد نیز اشاره کرد. شطرنج و نرد که از هندوستان و ایران برخاسته‌اند تا به امروز در سراسر جهان شناخته شده‌اند و محبوبیت خود را حفظ کرده‌اند. البته نقش ادبیات پهلوی و اثری همچون گزارش شطرنج در شناساندن این بازی‌ها اندک نبوده است.

شترنج یا شطرنج برگرفته از نام پهلوی چترنگ است که آن خود نیز از واژه سنسکریت چتورنگ به معنی دارنده چهار بخش گرفته شده است. این واژه از دو بخش «چتور» به معنی چهارتایی (شاید اشاره‌ای به حرکات چهارگانه مهره‌های شطرنج) و پسوند «انگ» یا «هنگ» به معنی ردیف یا دسته آمده است.

۱. دریایی، توریج. گزارش شطرنج و نهش نیو - اردشیر. ترجمه شهرام جلیلیان. تهران: توس، ۱۳۹۳.

معنای چتورنگ را دارندهٔ چهار بخش (ارتش چهاربخشی) دانسته‌اند. این چهار بخش شامل چهار بخش ارتش هند یعنی pad ta ° ratha ° a vahasty فیل، اسب، ارابه، پیاده می‌شد. بازی شطرنج قدمت زیادی در تاریخ ایران دارد. اگرچه خاستگاه این بازی در پرده‌ای از ابهام است، اما همانگونه که از نام، چیدمان مهره‌ها و سنت‌های کهن ایرانیان پیداست، این بازی، توسعه‌افتهٔ چندین بازی بسیار کهن هندی است. (مانند a pada یا به فارسی میانه ha -p) متون پهلوی قدیمی‌ترین آثار در زمینه اشاره به شطرنج و نرد هستند. چهار متن فارسی میانه به این بازی‌ها اشاره کرده‌اند. خسرو و ریدگ، کارنامه اردشیر بابکان، اندرز اوشنر دانا، گزارش شترنگ و نهش نیو اردشیر.

نخستین متن فارسی میانه که از این بازی‌ها نام می‌برد، خسرو و ریدگ (Khusro ud R dag) است که به نظر می‌رسد مربوط به دربار خسروانشیروان، پادشاه یادشده در متن گزارش شطرنج، باشد. در متن خسرو و ریدگ، ریدگ (کسی که می‌خواهد در بزرگی به مقام اسواری دست یابد) با افتخار به شاه می‌گوید:

در شطرنج و نیو اردشیر و هشت‌پای ۵۵ d ha pt ud pad atrangid newardax
(کردن) از رقیبان فرازترم. Kardan az ham hl fn ztar hm

دومین متن فارسی میانه که در آن از این بازی‌ها نامی به میان آمده کارنامه اردشیر بابکان (Karnamag Ardax Pabagan) است. این متن که احتمالاً خلاصه‌شدهٔ کارنامهٔ مفصل‌تری بوده که اصل آن امروزه در دست نیست، دربارهٔ خیزش اردشیر یکم (۲۲۴-۲۴۰ م) و بنیانگذاری شاهنشاهی ساسانی و یکپارچه ساختن ایران‌شهر سخن می‌گوید. در کارنامهٔ اردشیر آمده‌است که اردوان که وصف شایستگی اردشیر پانزده‌ساله را شنید از بابک، پدرش، خواست که او را به نزد وی بفرستد تا در کنار شاهزادگان به سر برد.

و فرمود که هر روز با فرزندان ud farm dk harw r z ab firzand n
و شاهزادگان خویش به شکار و جوگان ud w sphrag n xw nax d u awg n
شود و اردشیر همان‌گونه کرد w d d ardax anhg nag kard

به یاری یزدان به جوگان و 2:12 pad yazd n r phd awg ud
سواری، چترنگ و نیو اردشیر و دیگر ud ab r g asw r h atrangid newardax
فرهنگ‌ها بر ایشان همگی چیره بود farhang az aw n h m y n r
سومین متن فارسی میانه که با دیدی بدبینانه به بازی نرد می‌نگرد اندرز اوشنر دانا (Andarz O nat Dan g) است. در این متن آمده است:

چهار چیز را مرد زیانگتر بود: 33. ahar tis r nyard zy gartar baw d

بس خوردن می و شهوت‌رانی با was xwardan may ud waran [g] hpad
 زنان و بس (بازی) کردن نیو اردشیر و zan n d was kardan newardax [ud]
 شکار نه به پیمانگی nax r pad paym rg h
 متن چهارم گزارش شترنگ و نهش نیو اردشیر (Wiz ri n atrangd Nihi n)
 r (Wen.Ardax) می‌باشد که در ادامه به آن خواهیم پرداخت.

هیچ‌کدام از منابع پهلوی نامبرده‌شده زمان دقیقی از ورود بازی شطرنج به ایران ارائه نمی‌کنند. اگرچه متن کارنامک و خسرو و ریدگ منسوب به شاهان سده سوم و ششم و هفتم میلادی است اما اشارات به بازی شطرنج در آنها پیرو سنت بوده و امکان اینکه بعد از عصر ساسانی و حتی بسیار بعدتر از آن نوشته شده باشند وجود دارد. متن گزارش شترنگ که نخستین داستان پیرامون پیدایش بازی‌های شطرنج و نرد در سده ششم میلادی در دوره پادشاهی خسرو یکم (۵۷۹-۵۳۱م)، شاهنشاه بزرگ ساسانی، است نیز روایتی افسانه‌ای است و نمی‌توان آن را به عنوان یک موقعیت تاریخی مورد قبول دانست. اگرچه امکان دارد که بازی شطرنج امروزی در دوره ساسانی نیز بازی می‌شده‌است، اما قدیمی‌ترین سند قطعی از آن متعلق به بعد از پیروزی اسلام است. به عقیده ارنست هرتسفلد، داستان پیدایش شطرنج متعلق به دوره اردشیر یکم در سده سوم میلادی می‌باشد. در حقیقت، این سخن هرتسفلد نادرست می‌نماید و به نظر می‌رسد احتمالاً نه تنها کارنامه اردشیر بابکان، بلکه بازی‌هایی همچون شطرنج که متعلق به هند بودند نیز در دوره فرمانروایی خسرو یکم، از هند به ایران آمده‌اند. باید به این نکته مهم اشاره کرد که احتمالاً در دوره «گوپتا» بوده‌است که بازی شطرنج، یا ریخت اولیه آن به وجود آمده و همراه با شمار زیادی از موضوعات علمی دیگر همچون ستاره‌شناسی، ریاضیات، ادبیات اندرزی و متن‌های پزشکی به سرزمین‌های دیگر پراکنده شده‌است. همچنین این نکته اهمیت دارد که خسرو یکم و ساسانیان دانش را، و به ویژه دانش‌های وابسته به پزشکی را از هند می‌جستند، و در این زمینه پادشاهی گوپتا حائز اهمیت است. در نتیجه، آمیزه‌ای از یک پادشاه حماسی و پرآوازه هندی، با گستره پادشاهی افسانه‌ای هند می‌تواند پشت داستان ایرانی گزارش شطرنج و شاهنامه فردوسی نهفته باشد. (نگاه کنید به بعد)

برخی از محققان بر هندی بودن بازی شطرنج نقدهایی وارد کرده و این بازی را دارای اصلی ایرانی می‌دانند. استناد این محققین علاوه بر ارجاعات و تحلیل‌های تاریخی، بررسی روایات غیرایرانی (فارسی میانه) و به ویژه روایات هندی است. از میان این روایات هندی می‌توان به نوشته‌های زیر اشاره کرد:

در میان منابع هندی داستان‌هایی وجود دارد که به پیدایش بازی شطرنج می‌پردازد. از میان این داستان‌ها می‌توان به داستان «بانا»، داستان «راوانا» و داستان «سوباندهو» اشاره کرد.

در قرن هفتم میلادی بانا، برهمنی هندی، داستانی را به رشته تحریر درآورد که در کتاب‌های تاریخ و ادب هندوستان باقی مانده‌است. وی در ضمن بحث درباره چگونگی پادشاهی «سری هارشا» که در بخش

شمالی هندوستان حکمفرمایی داشته، اشاره‌ای به آموزش شطرنج هم می‌کند. کتاب تاریخ شطرنج موری^۱ پس از توضیحاتی مفصل، سرانجام از این کتاب به عنوان قدیمی‌ترین اثر قابل استناد در سرزمین هندوستان یاد می‌کند. این اثر به زبان سنسکریت و تقریباً همزمان با پادشاهی خسرو پرویز می‌باشد. نگارنده مقاله «شطرنج در داستان‌های ایرانی»^۲ با استناد به گفت‌وگو و مکاتبات با اشخاصی همچون دکتر دینشاه پارسی در بمبئی، دکتر راقاوان، دکتر حسن عابدی در دهلی نو، دکتر تارا چند، سفیر اسبق هند در ایران و جمشید کاتراک در بمبئی به تأیید این مطلب که «در باره شطرنج داستانی پیش از بانا در هند نمی‌شناسند که از سده ششم میلادی که همزمان انوشیروان دادگر باشد جلوتر باشد»^۳ می‌پردازد. بنابراین داستان شطرنج - آنچه در دست است - در هند متأخرتر از ایران است.

دومین داستان، «راوانا»ست که آن را با تفاسیر گوناگون نقل کرده‌اند. مهم‌ترین این روایات نوشته «عبدالعزیز المظفر» نویسنده عرب، بلاقی و سر ویلیام جونز خاورشناس انگلیسی است.

سر ویلیام جونز از قول پاندیتی اینگونه روایت می‌کند: «در کتاب‌های قدیم حقوقی هندوان نامی از شطرنج به میان آمده است و مخترع آن همسر راوانا پادشاه سراندیب معرفی شده که در هنگام حمله راما به پایتخت سراندیب همسرش راوانا را به وسیله آن سرگرم نگاه داشته است.»^۴ این روایت سعی دارد با یک نقل قول قدمت شطرنج را به چهار تا پنج هزار سال پیش برساند اما مشخص نیست که این روایت تا چه اندازه جنبه تاریخی داشته باشد.

این داستان را عبدالعزیز المظفر نویسنده عرب اینگونه نقل می‌کند: «راوان پادشاه لانکا در ۳۸۰۰ پ.م دلبستگی بسیار به جنگ داشت. همسر او مانداداری می‌خواست از بسیاری محبت به شوهر کاری کند که از دلبستگی او به جنگ بکاهد. از این رو به ساختن بازی مخصوصی که دو رده سپاهیان را در برابر هم نشان دهد پرداخت تا پادشاه با آن سرگرم شود. و نیز گفته‌اند که مانداداری گروهی از دانشمندان را به ساختن این بازی واداشت و نام شاتران جای بر آن نهاد و گفته‌اند معنی «شاتران» در زبان سنسکریت دشمن و معنی «جای» پیروزشونده می‌باشد که شاتران جای به معنی پیروزشونده بر دشمن باشد و پادشاه راوان یا راوانا بر راما پیروز گشت.»^۵

۱ تاریخ شطرنج (H.j.R. Murray) نخست در سال ۱۹۱۳ میلادی در آکسفورد منتشر گردید.

۲ مجید یکتایی، هنر و مردم، ۳۴

۳ همان.

۴ یکتایی، مجید، فرهنگ و مردم، ص ۳۵

۵ نوایی، عبدالحسین، سیر شطرنج ایران در جهان. ص ۷

سومین حکایت، داستان «سوباندهو» است. این اثر حدود اوایل قرن هفتم میلادی به زبان سنسکریت، با نثری ساده نگاشته شده است. سوباندهو درباره حکومت اودایانا پادشاه واتسا و ملکه اش مطالبی نگاشته است. به گفته برخی مورخان در بین مطالب نوشته شده به مهره های شطرنج هم اشاره شده است که دقیقاً مشخص نیست منظور همین شطرنج (یا حتی نوع ابتدایی آن) باشد یا خیر.

شطرنج و نرد در ادبیات فارسی دوره اسلامی بسیار یاد شده است. و شاعران زیادی از آن‌ها بهره برده‌اند. یکی از مهم‌ترین آثار ادبی که در آن از شطرنج نام برده شده است شاهنامه فردوسی می‌باشد که در آن به چگونگی به وجود آمدن شطرنج اشاره شده و حتی توضیح آن از متن گزارش شترنگ نیز بیشتر است. و تفاوت‌هایی نیز با آن دارد. مشابه داستان فردوسی را در کتاب غرر السیر الثعالی تاریخ‌نگار عرب و کتاب مجمل التواریخ و القصص نیز می‌یابیم. از دیگر نویسندگان دوره اسلامی که به پیدایش شطرنج اشاره کرده‌اند مسعودی است که پیدایش شطرنج را دوره باهوبد پسر برهمن می‌داند.^۱ بیرونی در کتاب آثار الباقیه از بازی شطرنجی سخن به میان می‌آورد که با تاس بازی می‌شده است؛^۲ و ابن‌خلدون نیز این مسئله را در داستانی پیرامون مخترع شطرنج توضیح داده است.

یک فصل از کتاب فارسی قابوسنامه، متعلق به سده یازدهم میلادی، نوشته کیکاووس بن اسکندر، به بازی‌های شطرنج و نرد اختصاص داده شده است و در آن آیین‌ها و آداب شایسته این بازی‌ها، و همچنین این که در چه زمانی و با چه کسانی باید بازی را برد و یا باخت، توضیح داده شده است.^۳ همچنین در قابوسنامه، دقیقاً گفته می‌شود که نباید در بازی‌های شطرنج و نرد شرط‌بندی شود، و تنها در این صورت است که این بازی‌ها سودمند و شایسته خواهند بود.

مبارک‌شاه در کتاب آداب الحرب و الشجاعة چنین می‌نویسد:

«بدان که به روزگار پیشین کارها به مناظره و پیغام و افزونی دانش و حکمت بود. جنگ و خون ریزش نطلبیدندی، کارها به علم و حکمت کردنددی و اهل عالم و ممالک در آن متفق بودندی.»
 آنگاه به عنوان نمونه بازی شطرنج را ذکر می‌کند و داستان پیدایش آن را به شکلی مختصر بیان می‌دارد.
 گردیزی در برشماری گنج‌های خسرو پرویز می‌نویسد: «دستی شطرنج بود او را، یک صف از یاقوت سرخ دودیدگر صف از یاقوت زرد، و دستی که نرد بود از یاقوت و زمرد.»

۱ مسعودی، علی بن حسین، تاریخ‌نویس و جغرافی‌دان سده ۴ هجری، مروج الذهب و معادن الجواهر.

۲ بیرونی، ابوریحان، آثار الباقیه عن القرون الخالیه.

۳ امیر عنصرالمعالی کیکاووس بن اسکندر بن قابوس بن وشمگیر بن زیار، قابوس‌نامه، چاپ یوسفی، ص ۷۷ به بعد.

ابن ندیم در الفهرست صورتی از کتاب‌هایی که به عربی در موضوع شطرنج و نرد تالیف شده بود آورده است.^۱ نظامی عروضی در چهار مقاله در وصف نرد باختن امیر طغانشاه بن ارسلان با ندیمی از خود، حکایتی آورده است که در عین حال، چنان که گپیروت یادآور شده، قدیمی‌ترین شاهد ادبی فارسی به نظر می‌رسد که در آن از ترکیب ارقام تاس‌ها سخن رفته است.

منوچهری نیز می‌سراید:

در مجلس احرار سه چیز است و فزون نه
نه نقل بود ما را نی دفتر و نی نرد
و آن هر سه شرابست و رباب است و کباب است
وین هر سه بدین مجلس ما در نه صوابست
دفتر به دبستان بود و نقل به بازار
وین نرد به جایی که خرابات خراب است^۲

همچنین در این باره نویسندگانی همچون، مسکویه، نظام‌الملک، ابن بطلان بغدادی، محمد بن محمود آملی، محمد حسین بن خلف تبریزی و شاعرانی همچون سنایی، نیکو، عطار، مولوی، قآنی، انوری، فخرالدین گرگانی، نظامی، خاقانی و عنصری نیز سخن گفته‌اند.

علاوه بر متون متعددی که دربارهٔ این بازی سخن گفته‌اند، چند نگاره نیز از این بازی نیز در دست است. از آن جمله می‌توان به نگارهٔ بازی بزرگمهر و تخت ریتوس در نقاشی سغدی در پنجنکت تاجیکستان اشاره کرد. یک دستنوشتهٔ تذهیب‌شدهٔ شاهنامه که مستقیماً با گزارش شطرنج ارتباط دارد، دو صحنه را یکی در دربار خسرو انوشیروان و دیگری را در دربار دابشلیم نشان می‌دهد. علاوه بر این‌ها یک فیل کنده‌شده از سنگ سیاه، متعلق به پایان سدهٔ ششم یا هفتم میلادی است که تقریباً با زمانی که متن گزارش شطرنج تألیف شده است، همزمانی دارد. همچنین یک جام نقرهٔ آب طلا داده شدهٔ کروی‌شکل، متعلق به سدهٔ هفتم میلادی وجود دارد که چند صحنه مهم از دورهٔ ساسانیان را نشان می‌دهد که در میان این صحنه‌ها بازی نرد دو مرد با همدیگر دیده می‌شود.

اما در مورد ورود این بازی و این داستان به ایران با توجه به متأخر بودن تمام متن‌های فارسی میانه در این زمینه می‌توان گفت که در دورهٔ خسرو یکم، این بازی‌ها همراه با نوشته‌های گوناگون از هند به ایران وارد شد. این نوشته‌ها متن‌هایی همچون پنجه تتره (pan atantara) را شامل می‌شدند که توسط برزویه، پزشک معروف ایرانی، به فارسی میانه ترجمه شد. کتاب‌هایی که از هند به ایران آمدند دربارهٔ موضوعات گوناگونی همچون منطق (در فارسی میانه tark، گرفته‌شده از tarka سنسکریت) و بلاغت (در فارسی میانه wy km، گرفته‌شده از vy karaa سنسکریت) بودند. در دورهٔ ساسانیان، انتقال آگاهی‌های

۱ محمد ابن اسحاق ابن ندیم، الفهرست

۲ دیوان منوچهری، چاپ دبیر سیاقی، ص ۷

علمی از هند و بیزانس به ایران، به ویژه کتاب‌هایی دربارهٔ ستاره‌شناسی و ستاره‌بینی که بازی نرد با آن‌ها پیوند دارد، رواج داشت. به نظر می‌رسد که در حقیقت، ساسانیان آمیزه‌ای از داده‌های ستاره‌شناختی یونانی، هندی و بابلی را به وجود آوردند. با همهٔ این‌ها پس از غلبهٔ مسلمانان، دنیای اسلام شطرنج را از ایران آموخت و سپس در مغرب‌زمین پراکند. هنگامی که مسلمانان هند را فتح کردند و شطرنج را با خود به آنجا بردند، معلوم شد که این بازی با آنچه هندوان می‌شناختند متفاوت است، زیرا شطرنج در ایران تکامل یافته و شکل نهایی‌اش در این کشور تثبیت شده بود.

به گزارش ثعالبی، هنگامی که عرب‌های مسلمان در سدهٔ هفتم میلادی تیسفون، تختگاه ساسانیان، را گشودند یک نرد متعلق به خسرو دوم یافتند که مهره‌های آن از فیروزه و مرجان ساخته شده بودند.^۱ اما این نخستین رویارویی عرب‌ها با چنین بازی‌هایی نبود. پیش از این در صدر اسلام بازی نرد از ایران به عربستان راه یافته بود. در حقیقت، این بازی‌ها در دورهٔ اسلامی مورد علاقه قرار گرفتند و اشراف و عامهٔ مردم آن را بازی می‌کردند. در آغاز دورهٔ عباسیان، بازی نرد در دربار هارون الرشید و همچنین دربار فرزندش مأمون رواج داشت. نویسندگان سدهٔ میانه، با بیان اینکه بازی شطرنج تا هنگامی که برای تمرین ذهن بازی شود سودمند می‌باشد، این بازی را موجه می‌دانستند.

در همهٔ منابع موجود این نکته ذکر شده که شطرنج و نرد از ایرانیان به اعراب و به سرعت به سایر مسلمانان انتشار یافته است. سپس این بازی که اصلی هندی داشت متعاقباً به بیزانس و اروپا - مکان‌هایی که پیش از جنگ‌های صلیبی شناخته شده بودند - وارد شد.

مهم‌ترین کتاب در دنیای مسیحی - قرون وسطایی دربارهٔ این موضوع، کتاب بازی‌ها (Libro de los juegos) نام دارد که به خواست آلفونسو دهم، پادشاه کاستیل در سدهٔ سیزدهم میلادی برای ترجمهٔ قوانین شطرنج و نرد از عربی به لاتین تدوین شد. اما به نظر می‌رسد که این بازی در حدود سال ۸۲۲ میلادی، گویا توسط یک ایرانی خوش‌ذوق مسلمان از مردمان بغداد به نام ابوالحسن علی بن نفی، معروف به زریب (در فارسی زریاب، به معنای یابنده زر/ثروت) به قرطبه (اسپانیا) رسیده باشد. از اسپانیا بود که این بازی به بیشتر دنیای اروپایی راه گشود. در همین زمان‌ها بود که تغییری در یکی از مهره‌های شطرنج رخ داد و ملکه جایگزین مهرهٔ وزیر شد و بدین وسیله شطرنج از سنت اسپانیایی هم تأثیر گرفت.

اکنون به بررسی یکی از متون فارسی میانه پیرامون بازی شطرنج می‌پردازیم. نخست مختصری از روایت داستان را با هم مروری می‌کنیم.

۱ تاریخ ثعالبی یا غرر اخبار ملوک الفرس و سیرهم / عبدالملک بن محمد بن اسماعیل ثعالبی نیشابوری

در آغاز رساله آمده است که شاه هندوان دیویشرم (= دابشلیم) در زمان خسروانوشیروان (۵۳۱ - ۵۷۹ م)، برای آزمودن خرد و و دانایی ایرانیان و با توجه به سود خویش، شطرنجی را با هدایای گران‌بهایی به همراه بزرگ‌ترین دانشمند دربار خود به ایران فرستاد. با این شرط که اگر ایرانیان نتوانستند معنی و مفهوم شطرنج را دریابند، باید به هندوان باج و خراج بپردازند (بند ۱ تا ۴) سرانجام پس از سه روز بزرگمهر بختگان معنی و مفهوم شطرنج را، که نماد کارزار است، دریافت و توضیح داد و نقش نمادین هر یک از مهره‌ها را بیان داشت (بند ۵ تا ۱۱). بزرگمهر در برابر، نرد را که به نظر مؤلف نماد جهان بر اساس جهان‌بینی زردشتی است، اختراع کرد و آن را به نام اردشیر بابکان، مؤسس سلسله ساسانی، «نیو اردشیر»^۱ (= نردشیر) نامید و آن را برای شاه تفسیر کرد. شاه، بزرگمهر را مأمور کرد که تخته‌نرد را همراه با هدایای بسیاری به هندوستان برد تا دانشمندان دربار دابشلیم معنی و مفهوم نمادین مهره‌ها و تاس‌ها را بیابند. اما کسی از هندوان نتوانست رمز آن را کشف کند و بزرگمهر پیروزمندانه به ایران بازگشت (بند ۱۹ تا ۳۷).

با توجه به متن گزارش شترنگ بحث‌های متفاوتی پیرامون تحلیل مختصات بازی و شخصیت‌های این داستان و غیره پیش می‌آید که لازم است به گوشه‌ای از آن‌ها بپردازیم. به نظر می‌رسد دست‌کم از پیش‌تر از حدود قرن ششم شطرنج بر روی صفحه‌ای با ۸ مربع در هر گوشه و کم‌وبیش با بخش‌ها و ساختاری که امروزه می‌شناسیم بازی می‌شده است. بدیهی است که مهره‌های شطرنج بر اساس سنت، مطابق با بخش‌های ارتش هند طبقه‌بندی شده‌اند: padata- ratha- asva- hasty که همان فیل‌ها، اسب‌ها، ارابه‌ها و سربازان پیاده‌اند که به وسیله شاه و مشاورش هدایت می‌شدند. چیدمان مهره‌ها در بازی شطرنج در متن گزارش شترنگ شرح داده شده است. (نگاه کنید به بعد)

فردوسی به مهره‌های شطرنج نام‌های ایرانی داده است. شاه، رخ (شاید این نام برابر با پرندۀ افسانه‌ای «سیمرغ» باشد)، دستور، پیل، اسب و پیاده. فردوسی به شطرنجی با صد خانه (۱۰*۱۰) با بخش‌های دیگری به شکل شتر در هر سمت که مابین فیل و اسب قرار دارد اشاره می‌کند. این شاعر نامدار مشاور شاه را فرزین «دانا» نام برده است. عرب‌زبان‌ها این نام را وام گرفته یا اینکه ترجمه کردند که از آنجا به زبان‌های اروپایی راه یافت. متأسفانه در متن گزارش شترنگ تنها چهار مهره شطرنج به روشنی تشریح شده است. در مقابل، دو بخش مهم رخ و ملکه بعدها شکل گرفت.

۱. «نیو» به معنی «دلیر» یا «نیک» است. در اینکه این شخص همان اردشیر بابکان باشد، جای تردید است.

شطرنج ساسانیان (یا درحقیقت همان مجموعه‌ای که در گزارش شرح داده شده و نمی‌توان آن را به عنوان یک معیار مطلق برای تمام کشورهای ایران در دوره ساسانی در نظر گرفت) احتمالاً حضور یک سرکرده (ارشاد) در نزدیکی شاه را طبق یک الگوی هندی نشان می‌دهد. این سرکرده در واقع عملکردهای نظامی را در میدان نبرد هدایت می‌کرد با آنکه خود شاه نیز حضور داشت.

از آنجاییکه متن گزارش شطرنج قدیمی‌ترین متنی است که به شطرنج و نرد می‌پردازد شایسته است که اصطلاحات این دو بازی را به صورت جداگانه مورد بررسی قرار دهیم.

چترنگ، به معنی «چهار اندام» و منظور چهار اندام سپاه در هند قدیم است: گردونه، پیل، اسب و پیاده.^۱ شطرنج شکل عربی‌شده چترنگ پهلوی است؛ در تعبیرعامیانه این اصطلاح، به ترتیب آن را با نیرنگ و رنج مرتبط دانسته‌اند. در لغت فرس و برهان قاطع به شکل شترنگ نیز دیده می‌شود.

کارزار (karzar):

Sar.xwad y (سرخدای):

اصطلاحی بوده برای نامیدن شاهان اقوام مختلف، چنانکه در کارنامه اردشیر، قیصر روم و تاب کابل و شاه هندوستان و خاقان ترکستان «سرخدای» نامیده شده‌اند؛ اما برای نامیدن فرمانروایان بزرگ داخلی نیز به کار رفته است.

h (شاه):

همین «شاه» است که در زبان‌های فرنگی از طریق اطلاق جزء به کل! بر نام بازی نهاده شده: chess در انگلیسی و شاخ schach در آلمانی.

M dy n

این اصطلاح لشکری در بندهشن نیز آمده است. این اصطلاح به صورت gund matean در منابع ارمنی نیز دیده می‌شود. منظور از این اصطلاح باید قلب سپاه باشد. در شاهنامه فردوسی از هر دو اصطلاح استفاده شده است.

بیاراست دانا یکی رزمگاه به قلب اندرون ساخته جای شاه

من اینک به هر کار یار توام چو جنگ آوری مایه دار توام.

که مایه همان m yag متون مانوی است و تبدیل ر و ن در dar شاید طبق قاعده باشد.

R x

رخ از اصل اوستایی ra a به معنی گردونه است.

H y g ud d nag چپ و راست

۱ اشاره به چهار اندام سپاه در یادگار زریران نیز دیده می‌شود.

در ترجمه با افزودن جناح معنی این دو اصطلاح روشن تر گشته است.

Farz n فرزین:

همان فرزانه است که به معنی فرزانه و هوشمند که ابدال مصوت آن را به این شکل در آورده. فرزین در بازی شطرنج در متون عربی به صورت فرزانه آمده است.

Art t m s lr ارتشتاران سالار

ارتشتار در اوستا ra ae tartarاً یعنی بر گردونه ایستاده و در متن ما ظاهراً این معنی در نظر بوده نه معنی عام ارتشتار که جنگجو یا رزمی می باشد.

P l پیل

Pu t b g n n s l r پشتیبانان سالار

در کتب عربی به شکل اساوره دیده می شود. یعقوبی آنان را صاحبان جنگ و رهبران سپاه می نامد. در فارسی با اساب rāb یعنی کسی که اسب او را می برد (در واقع یعنی بار اسب).

Pay dag پیاده.

Ham pay dag هم پیاده

«هم» در این اصطلاح اشاره دارد به یکی از میان جمع

یکی روز شاه جهان سوی کوه گذر کرد با چند کس هم گروه

P maz پیش رزم

از آنجاییکه هم پیادگان چنین خوانده شده اند، پس آنان در پیشاپیش سپاه حرکت می کردند.

Dast:

به معنی یک دور بازی.

Ard g:

جنگ. با صفت az n به معنی «بی سلاح» آمده. زین در اصل معنی سلاح می داده است.

Abz r:

امروز به جای آن مهره به کار می بریم. در قدیم لفظ کالا نیز به کار می رفته است.

از آنجاییکه در متن گزارش شترنگ به بازی نرد نیز اشاره شده است لازم است تا بدان نیز اشاره ای شود.

قدیمی ترین اشاره به بازی نرد در ایران مربوط به زمان هخامنشی می شود. و این آگاهی را مدیون پلوتارک هستیم. وی در کتاب «زندگی ها» به هنگام سخن از اردشیر دوم هخامنشی می نویسد که کوروش پسر

داریوش دوم و پاریساتیس در جنگ با برادرش اردشیر دوم در سال ۴۰۱ کشته شد و یکی از خواجگان شاه به نام ماساباتس سر و دست راست جسد کوروش را قطع کرد. پلوتارک به داستانی اشاره می کند که در آن

پاریساتیس برای به دست آوردن ماساباتس طرحی می‌ریزد که در آن از بازی تخته‌نرد (یا بازی‌ای شبیه به آن) استفاده می‌کند.

اشاره بعدی به نرد باختن مربوط به دوره اشکانی می‌شود و آن را در حکایت کنتز بوری از جفری چاسر می‌یابیم:

بازنگر که به شاه دمتریوس شاه پارت، چنان که کتاب گوید به ما، فرستاد جفتی تاس زرین به نشانه اهانت، چه دست زده بود به قمار نیز پیش از آن. از این رو می‌شمارد جاه و جلالش را بدون ارزش و اعتبار.^۱

شکل ایرانی بازی نرد در تمام کشورهای شرق نزدیک و آناتولی پراکنده شد. امروزه در ترکیه و کشورهای غربی این بازی را شش بیش (shesh-baish)، نرد (nard)، نردی (nardi) و یا به عربی تاولا (tawla) می‌خوانند. همچنین بیشتر اصطلاحات آن به زبان فارسی است.^۲ برخی از اصطلاحات بازی نرد به قرار زیر می‌باشد:

N w.ardax r نیو اردشیر:

آن بازی که ما نرد می‌نامیم در در متون پهلوی نیو اردشیر نامیده شده است. درباره‌ی خاستگاه این نام نظرات متفاوتی وجود دارد اما هاید در کتابی که حدود سیصد سال پیش درباره‌ی نرد نوشته نظری قابل توجه اظهار داشته است. وی جزء دوم این نام را شیر یا همان حیوان معروف می‌داند، چنانکه نزد عرب‌ها و عبریان و مصریان بازی با مهره‌هایی که به شکل سر سگ بوده‌اند رواج داشته است.

Taxtag تخته

Muhrag مهره

Gard n g گردانگ

به معنی آنچه می‌گردد، کعبتین یا فصین در عربی، امروزه در فارسی تاس/طاس گوئیم. چنین به نظر می‌رسد که در اینجا با نوعی توسیع روبه‌رو هستیم که در آن اطلاق ظرف به مظهر روی داده است. در گذشته هنگام بازی نرد، کعبتین را چون امروز با دست نمی‌ریختند بلکه از درون طاسی بیرون می‌آوردند. چهار شخصیت مهم در این متن فارسی میانه نقش بازی می‌کنند، از میان آن‌ها فقط پادشاه ساسانیان چهره‌ای کاملاً تاریخی و شناخته‌شده دارد. این چهار شخصیت عبارت‌اند از: پادشاه هند، که نام وی

1Groffery Chaucer lte Canterbury tales. Hengwrt manuscript ed by N.F.Blank London 1980.

۲تورج دریایی: گزارش شطرنج، ترجمه شهرام جلیلیان ۲۵

مورد گفت و گوست و دبشلم (d b ah) خوانده می‌شود؛ وزیر او نخنریتوس (taxtr us)؛ و از سوی دیگر، دو چهره ایرانی، یعنی خسرو یکم و وزیر معروف وی وزرگمهر.

خسرو یکم در نوشته‌های تاریخی به خوبی شناخته شده و پژوهش‌های زیادی نیز دربارهٔ هویت تاریخی وزرگمهر انجام گرفته‌است. وزرگمهر پسر بختگ، وزیر معروف ایرانی، خردمندی است که در ادبیات فارسی به نام بزرجمهر شناخته می‌شود. در جاویدان خرد ابن مسکویه هماهنگ با گزارش شطرنج و آموزه‌های زردشتی وزرگمهر دربارهٔ ناپایداری و بی‌وفایی دنیا سخن می‌گوید. اگرچه هنوز اصالت تاریخی وزرگمهر، مبدع نرد، کاملاً روشن و قطعی نیست، اما می‌دانیم که بازی شطرنج در دورهٔ بزرگ انتقال آگاهی‌ها و دانش‌های علمی و هنری هندی به ایران در پایان دورهٔ باستان، از هند به ایران وارد شد. دربارهٔ هویت تاریخی شخصیت‌های هندی متن گزارش شطرنج چندان مطمئن نیستیم.

دربارهٔ شخصیت بزرگمهر بختگان و حقیقت تاریخی او و همچنین پیوند او با داستان شطرنج و اختراع آن نیز نظرات گوناگونی مطرح شده‌است. غالب نظرات به این مطلب اشاره دارند که غیرمحتمل به نظر می‌آید که اختراع بازی نرد به بزرگمهر مربوط باشد. گرچه نویسندگانی همچون ابن ندیم در کتاب الفهرست بیان داشته‌است که بزرگمهر مخترع بازی نرد، تفسیری بر کتاب آنتالوژی (Anthologiae) تألیف ویتوس والنس دربارهٔ ستاره‌شناسی نوشته بود. اما همانگونه که کریستن سن پیشنهاد می‌کند در واقع استدلال‌هایی علیه تعیین هویت وزیر معروف، به نام بزرگمهر بختگان وجود دارد و این نام آنگونه که در گزارش شطرنج آمده (و در یادگار بزرگمهر) صرفاً تشابه اسمی است با یک منجم که مجموعه‌ای دربارهٔ ستاره‌شناسی اثر ویتوس والنس (Vittius valens) را به پهلوی ترجمه کرده‌است.

اگر ما متن گزارش شترنگ و سایر متونی را که به آن اشاره کرده‌اند اشارات جغرافیایی به یک پادشاه هندی در نظر بگیریم، به پاره‌ای از منطقهٔ احتمالی دست خواهیم یافت، که مهم‌ترین آن‌ها قلمرو یک فرمانروا به نام یسودرمه (yas drma) است. در حقیقت ج. مارکوارت و دگروت، دبشلم پادشاه هندی متن گزارش شطرنج را با شاه یسودرمه که در سدهٔ ششم میلادی هم‌روزگار با خسرو یکم بود، یکسان گرفته‌اند. یسودرمه پس از شکست هون‌ها در سدهٔ ششم میلادی، توانست یک قلمرو پادشاهی برای خود به وجود آورد. گسترهٔ فرمانروایی وی با پادشاهی گوپتا هم‌مرز بود که در میانهٔ سدهٔ ششم میلادی گرفتار آشفتگی و گسیختگی شده بود. باید این نکته مهم یادآوری شود که احتمالاً در دوره گوپتا بود که بازی شطرنج، یا ریخت اولیه آن به وجود آمد و همراه با شمار زیادی از دیگر موضوعات علمی همچون ستاره‌شناسی، ریاضیات، ادبیات اندرزی و متن‌های پزشکی به سرزمین‌های دیگر پراکنده شد. در نتیجه آمیزه‌ای از یک پادشاه حماسی و پر آوازه هندی، با یک گسترهٔ پادشاهی افسانه‌ای هند می‌تواند پشت داستان ایرانی گزارش شطرنج و شاهنامه فردوسی نهفته باشد.

درباره نمادهای گفته شده پیرامون تحلیل بازی تخته نرد می توان به این نکته توجه کرد که این فرضیه که نمادهای تشریح شده درباره تخته نرد که در گزارش شطرنج آمده بر اساس یک الگوی یونانی است (همانگونه که نلدکه اشاره کرده است)، به طور قوی به وسیله سایر منابع یونانی حمایت می شود. نمادهای ستاره شناسی و جبرگرای در چارچوب منابع عربی و قرون وسطایی گسترش پیدا کرد. آنچه در بازی نرد اهمیت دارد این است که نرد بر پایه انداختن تاس است، و در نتیجه با بخت بازیکن ارتباطی تنگاتنگ دارد. همچنین طبق پاره ای از سنت های دین زردشتی در دوره ساسانیان، بخت بر زندگانی انسان فرمانروایی و سلطه داشته است.^۱

مسعودی در مروج الذهب می نویسد: «گویند نخستین کس که نرد بساخت و بازی کرد اردشیر بن بابک بود. و بدین وسیله کار جهان را وانمود که چگونه در تغییر است و جهانیان را بازیچه خویش دارد و خانه های نرد را به شمار ماهها دوازده کرد و مهره ها را به تعداد ایام ماه کرد و تاس ها را نمودار تقدیر کرد و که مردم دنیا را بازیچه دارد و کسی که نرد بازی می کند با مستعدت تقدیر در کار بازی به مراد تواند رسید و هوشمند باریک بین بی مساعدت تقدیر در کار جهان حتی هم سنگ ابلهان نتواند شد...» یعقوبی نیز درباره نمادهای شطرنج مطلبی مفصل تر در همین راستا می نویسد.

اما پیرامون انگیزش های نوشتن این متن می توان نشانه هایی یافت. در این داستان تفکرات استعمار طلبانه ساسانی را به روشنی می توان دید. اگرچه این متن به ظاهر در قالب افسانه ای بی ضرر بیان شده است اما برتری هوشمندی ساسانیان، پیروزی بر کشورهای اطراف، جذب فرهنگ های مقروض مانند بازی نرد که در این داستان به عنوان یک بازی ایرانی معرفی شده است نیز دیده می شود. عناصر مذهبی اندکی که در تشریح بازی در این رساله آمده صرفاً عناصر فرهنگی است و به کانون واقعی این کار نمی پردازد. در واقع رساله گزارش شطرنج را می توان به عنوان یک اندرزنامه ساسانی در نظر گرفت، مملو از اطلاعات پراکنده در مورد ارزش های فرهنگی آن زمان، اما نه اندرزنامه ای با ویژگی های مذهبی.

این داستان می کوشد تا چند نکته را کاملاً به خوانندگان بفهماند؛ نخست اینکه نه فقط شاهنشاه ساسانیان از دیگر پادشاهان بزرگ تر است، بلکه ایرانشهر (نام رسمی شاهنشاهی ساسانی) بزرگ تر از دیگر سرزمین هاست. دودیکر اینکه وزرگمهر بزرگ ترین خردمند و فرزانه ایرانی است، و البته خردمندتر از همه دانایان جهان می باشد. وزرگمهر حتی می تواند دانای هندی را سه بار در بازی شطرنج که توسط خود هندی ها پدید آمده بود، شکست دهد و یک بازی تازه به وجود آورد که هندی ها نتوانستند منطق و مفهوم آن را بفهمند.

درباره مخترع بازی نرد نیز اختلاف نظرانی در منابع به چشم می‌خورد به گونه‌ای که گردیزی و صاحب کتاب صورالاقالیم، اردشیر را مخترع این بازی می‌دانند در حالی که شاهنامه، گزارش شطرنج، غرر الاخبار و مجمل التواریخ اختراع آن را به بزرگمهر نسبت می‌دهند و مسعودی در مروج الذهب ساخت آن را به زمان شاهنشاهی برهمن منسوب می‌دارد.

و اما درباره گیهان‌شناسی بازی نرد باید گفت پاسخ وزرگمهر درباره منطق بازی نرد در آموزه‌های زردشتی دارای اهمیت زیادی است. گفته‌های او در باره توضیح منطق بازی، آشکارا اهمیت گیهان‌شناختی این بازی را نشان می‌دهد. در توضیح وزرگمهر، بازی نرد همانند روند خود جهان و زندگی انسانی است. وزرگمهر، بخت را دلیل اصلی آن چیزهایی می‌داند که برای انسان رخ می‌دهد، نقش تاس را در بازی، نشان‌دهنده چگونگی کارکرد بخت می‌انگارد. مهره‌ها بازنمایی انسان‌ها و وظیفه آنها در جهان‌اند، که خود در سلطه هفت سیاره و دوازده برج‌اند.

از همین روست که این مفهوم به نوعی از دیرباز در بین ایرانی‌ها مهم انگاشته می‌شده است. امروزه باختن نرد نه تنها به عنوان وسیله‌ای برای وقت‌گذرانی محبوبیت خود را در ایران حفظ کرده، بلکه دست زدن به آن هنگام برگزاری سیزده بدر نشانه آن است که اعتقاد به سرنوشت و سعی در پیش‌بینی وقایع آینده از طریق ریختن تاس بدون اینکه از آن آگاه باشیم هنوز در ما وجود دارد. برای درک بهتر مطلب سخنی در باب قاب‌بازی می‌آوریم. قاب استخوانی مکعب‌شکل در پاچه عقبی گوسفند است که عربی آن را کعب گویند و به یونانی astragalos در لغت فرس به شکل شتالنگ و پچول/پژول آمده است. منظور از قاب ریختن در اصل فال گرفتن بوده، بدین ترتیب که از شکل قرار گرفتن قاب‌ها پس از ریختنشان بر روی زمین وقایع آینده را پیش‌بینی می‌کردند. بعدها قاب‌بازی وسیله‌ای شد برای سرگرمی و قمار. کعبتین که در پهلوی گردانه و در فارسی امروزی تاس و در یونانی Kybos گویند در واقع شکل مصنوع و تکامل یافته قاب است. ایرانیان اصل جهان را دوازده هزار سال می‌دانستند. و ۱۲ روز اول سال نشانی از این دوازده هزار سال بوده است. با این حساب روز سیزدهم سال برابر با آخرالزمان و وقوع رستاخیز می‌شده. به همین دلیل در این روز خانه را ترک می‌کردند تا در دشت و صحرا از خطر ویرانی خانه‌ها در امان باشند، چرا که در آخرالزمان زلزله روی می‌دهد و پستی و بلندی‌ها از میان می‌رود و زمین هموار می‌گردد. برگزاری سیزده بدر یک تکرار آیینی از وقایع آخرالزمان است که در مقیاسی کوچک همه ساله انجام می‌گیرد تا بدین طریق خطر رستاخیز بزرگ برطرف شود. پس نرد باختن در این روز را می‌توان یادبودی از آیین شتالنگ ریختن قدیم دانست.

نتیجه گیری:

متن گزارش شترنگ و نهش نیو اردشیر یکی از متون فارسی میانه است که به خاستگاه بازی شطرنج و تخته نرد می‌پردازد. این متن را نخستین بار جاماسب آسانا از نسخه MK تصحیح کرد و تا به امروز ترجمه‌های متفاوتی از آن به فارسی و انگلیسی در دست است. این متن خاستگاه بازی شطرنج و نرد را به ترتیب در هند و ایران می‌داند. همچنین، از شخصیت‌هایی نام می‌برد که برخی از آن‌ها برای ما کاملاً شناخته شده هستند. اما، پژوهشگران به مطالب آمده در متن گزارش شطرنج به دیده تردید می‌نگرند و آن را مطابق با واقعیت نمی‌انگارند. امروزه متون دیگری از هند و ایران در دست است که به خاستگاه شطرنج اشاره کرده اند. این یافته‌ها پژوهشگران را به بررسی دقیق‌تر درباره خاستگاه این بازی‌ها، زمان شکل‌گیری، چگونگی فراگیر شدن آن و مسائلی ازین دست واداشته است. درباره خاستگاه بازی شطرنج می‌توان گفت که این بازی از هند برخاسته است و درباره مخترع آن، زمان ابداع و چگونگی انتقال آن به ایران نمی‌توان به صراحت مطلبی را بیان کرد. نماد پردازی بازی شطرنج و تخته نرد که به تفصیل در متن "گزارش شطرنج" اشاره شده، از دیدگاه مذهب زردشتی یا زروانی بیان شده است. این نمادها خود نمودار فرهنگ دوران باستان است. احتمالاً متن "گزارش شطرنج" در دوره انتقال دانش در عصر ساسانی از هند وارد ایران شد و بازپرداختی دوباره آن را به این شکل درآورده است.

منابع و مآخذ:

- بهار، محمدتقی. «گزارش شترنگ و نهادن وینردشیر». *مجله مهر*، شماره ۷.
- تفضلی، احمد. *تاریخ ادبیات ایران پیش از اسلام*. به کوشش ژاله آموزگار. تهران: سخن، ۱۳۷۶.
- دریایی، تورج. *گزارش شطرنج و نهش نیو-اردشیر*. ترجمه شهرام جلیلیان. تهران: توس، ۱۳۹۳.
- عربیان، سعید. *گزارش شترنگ و نهش نیو اردشیر*. تهران: پژوهشکده زبان و گویش، ۱۳۷۱.
- غیبی، بیژن. *دوازده متن باستانی*. تهران: سخن، ۱۳۹۶.
- نوابی، عبدالحسین. *سیر شطرنج ایران در جهان*. تهران: شبانویز، ۱۳۸۲.
- یکتایی، مجید. «شطرنج در داستان‌های ایرانی». *مجله فرهنگ و مردم*.
- Pagliaro, *Il Testo Pahlavico sul Giuoco degli Scacchi*, in *Miscellanea Giovanni Galbiati III, Fontes Ambrosiani VIII*, Milan, 1951, pp. 97-110.
- Antonio Panaino, *WIZĀRIŠN Ī ČĀTRANG UD NIHIŠN Ī NĒW-ARDAXŠĪR*, " *Encyclopædia Iranica*, online edition, 2017, available at <http://www.iranicaonline.org/articles/wizarisn-catrang-nihisn-ardaxi>
- Bo Utas, Mohammad Dabrs qCHSS, *Encyclopædia Iranica*, Vol. V/4, pp. 393-397; an updated version is available online at <http://www.iranicaonline.org/articles/chess-a-board-game>
- Salemann, *Mittelpersische Studien. Erstes Stück (sic), Mélanges Asiatiques tirés du Bulletin de l'Académie Impériale des Sciences de St. Pétersbourg* IX/ 3, 1887, pp. 207-53 [WN, pp. 222-42].
- E. W. West, Note on the Catrang-namak, *JRAS*, 1898, pp. 389-90.
- Geoffrey Chaucer *the Canterbury tales*. Hengwrt manuscript ed by N.F. Blank London 1980.
- J. C. Tarapore, *Vijārishn-i Chatrang or the Explanation of Chatrang and other Texts: Transliteration and Translations into English and Gujarati of the original Pahlavi Texts. With an Introduction*, Bombay, 1932.
- J. M. Jamasp-Asana, *The Pahlavi Texts contained in the Codex MK copied in 1322 A.C. by the Scribe Mehr-Āwân Kai-khûsrû*, Vol. II with an Introduction by B.T.
- M. Lucidi, *Il Testo Pahlavico Vičārišn i čātrang u nihišn i nēv-artaxšēr*, Tesi di laurea, Scuola Orientale, Università di Roma La Sapienza, Rome, 1935-36 (unpublished)
- P. D. B. Sanjana, Ganjesháyagán andarze Átrepát Máráspandán, *Mádigáne Chatrang and Andarze Khusroe Kavátán: The Original Pehlvi Text; the*

same Transliterated in Zend Characters and translated into the Gujarati and English Languages; a Commentary and a Glossary of select Words, Bombay, 1885.

