

## گونه‌ای از بازی شطرنج در شاهنامه فردوسی و سنجش آن با انواع دیگر

احمد گلی\*

مهدی رمضانی\*\*

### چکیده

با تأمل در متون کهن، به برخی اطلاعات و اصطلاحات تازه‌ای دست می‌یابیم که ما را با ابعاد مختلف زندگی گذشتگان آشنا می‌سازد. شاهنامه به عنوان یکی از آبخورهای اصلی فرهنگ باستان، منبعی بس ارزنده در این راستاست. شاعران، برای جلوگیری از تکرار و به تبع آن ممانعت از ملالت کلام و همچنین اظهار فضل، در وهله اول از مسائل و مضامینی هم‌سو با موضوع و اهداف خود بهره می‌برند. فردوسی نیز برای ارتقاء کیفیت هنری اثر ماندگار خود از تأمل برانگیزترین بازی، یعنی شطرنج — که با حماسه تناسب زیاد دارد و صحنه‌های رزم را تداعی می‌کند — استفاده نموده است. نوشته حاضر بر آن است که با بهره‌گیری از شیوه استقرایی و بازخوانی دقیق داستان «گو و طلخند» از شاهنامه و تفحص در منابع اصلی علم ملاحب و سرگرمیها، به این پرسشها پاسخ دهد که آیا ساختار و نحوه این نوع بازی در شطرنج قدیم وجود داشته است یا نه؟ وجوه اختلاف و اشتراک آن چه بوده است؟ حاصل پژوهش نشان می‌دهد، فردوسی در این داستان گونه تازه‌ای از این بازی را ارائه می‌دهد که مسبق به سابقه نیست و با انواع مذکور در کتب مرجع تفاوت‌های قابل توجهی دارد؛ حتی چهره رخ در این بازی کاملاً متفاوت با انواع دیگر می‌باشد و چه بسا که شارحان شاهنامه نیز بدان نپرداخته‌اند.

کلیدواژه‌ها: شطرنج، فردوسی، شاهنامه، رخ، اسب.

\* دانشیار دانشگاه شهید مدنی آذربایجان / ah.goli@gmail.com

\*\* دانشجوی کارشناسی‌ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه شهید مدنی آذربایجان، نویسنده مسئول / mehdi.ramazani85@gmail.Com

## مقدمه

شاهنامه فردوسی یکی از مهمترین و معتبرترین منابع پژوهش در فرهنگ، آیین و رسوم، علوم و فنون، اعتقادات، مناسبات و در یک کلام زندگی پیشینیان است؛ حال آنکه ظرایف برخی اشارات، اصطلاحات و سرگرمیهای رایج زمان در شاهنامه به دلایلی اعم از بعد زمانی، تغییر در شیوه و نوع ملاعب و تفریحات عصر مربوط با زمان حاضر و ...، مکتوم مانده و آن گونه که معمول و مرسوم بوده ایضاح و تبیین نشده است. از جمله موارد درخور توجه، نوع بازی شطرنج در داستان «گو و طلخند» است که شارحان آن طور که باید و شاید به آن نپرداخته‌اند. پژوهش حاضر بر آن است تا با گردآوری قراین و شواهد و اطلاعات مربوط، نکات روشنگری را در اختیار خوانندگان و علاقه‌مندان قرار دهد.

## شطرنج، Shatranj/Chess

شطرنج، از جمله بازیهای بسیار قدیمی است که نظرات درباره معنای آن متفاوت است؛ «شترنگ از ریشه چترنگ پهلوی است که اصل آن از "چاتورانگا" دارای چهار لبه یا چهار حد شامل چهار جزء فیل، رخ، اسب و پیاده است.» (خلف تبریزی ۱۳۶۲: ذیل واژه). «"چتر" به معنی عدد چهار و "انگ" به معنی عضو و مجازاً به معنی رکن است؛ یعنی فوجی را گویند که چهار رکن داشته باشد» (رامپوری ۱۳۶۳: ذیل واژه). «شطرنج معرب شترنگ فارسی، یعنی شش رنگ است» (معلوف ۱۳۶۵: ذیل واژه). «شطرنج معرب "شدرنج" است، به این معنی که هر کس بدان مشغول شود، رنج و ناراحتی‌اش از بین می‌رود. عده‌ای دیگر آن را معرب "صد رنگ" به معنی صد حيله و مکر و گاهی اصل آن را "شط رنج" به معنی کناره یا کرانه رنج و تعب گفته‌اند» (دهخدا ۱۳۷۳: ذیل واژه). «چترنگ، به معنی چهارگوش و چترنگ کردن "chatrang kartan" به معنی شترنج بازی کردن است» (به نقل از فره‌وشی ۱۳۵۹: ذیل واژه: همان ۱۳۷۸: ۱۵؛ و جی. جاماسپ ۱۳۷۱: ذیل گزارش چترنگ).

این بازی، دارای کارکردهای مختلف است؛ از جمله تشحید ذهن، «شطرنج‌بازی از بحر حکیمان و خداوندان فهم و خاطرهای تیز است» (راوندی ۱۳۶۴: ۴۱۵).

«شطرنج باختن ذهن را صاف کند و فکر را قوی گرداند و عقل را بیفزاید» (آملی ۱۳۸۱: ج ۳، ص ۵۶۱) یا اسباب معاشرت بوده است.

اسباب معاشرت مهیا      از لوح کمانچه و چغانه  
طنبور و کتاب و نرد و شطرنج      چنگ و دف و نای و شاخ و شانہ  
بنهاده به پیش انوری را      گنجشک و کبوتر و کلانه  
(انوری ۱۳۷۲: ۴۲۵)

ولی آنچه مسلم است، این است که شطرنج برگرفته از آرایش سپاه در هنگام نبرد است: «اگرچه در او فواید بسیار است و مصالح بی‌شمار، غرض کلی نهاد حرب است» (همان، ۴۱۴):

چون کنی از نطع خاک رقعہ شطرنج رزم      از پس گرد نبرد چرخ شود خاکسار  
(خاقانی ۱۳۷۸: ۱۸۰)

منشأ بازی شطرنج و چگونگی ساخت آن، همچون نامش، مورد اختلاف محققان است؛ در اختراع این بازی، راوندی گوید:

شطرنج را حکمای هند نهادند و به نوشیروان عادل فرستادند و بزرجمهر آن را برگشاد و بر آن یک باب بیفزود. نوشروان آن را به قیصر روم فرستاد. حکمای روم خاطر برگماشتند و ایشان نیز دو باب زیادت کردند (راوندی ۱۳۶۴: ۴۰۷).

نیز از آنچه درباره شطرنج در شاهنامه ثعالبی آمده است معلوم می‌شود که مأخذ شاهنامه فردوسی و ثعالبی یکی بوده و هر دو از شاهنامه ابومنصوری گرفته‌اند؛ زیرا مطالب همانند است:

چون عموم سلاطین مطیع نوشیروان بودند و علاوه بر خراج‌گذاری تحف و هدایای بسیار برای او می‌فرستادند هندوستان هم علاوه بر هدایای گرانبهای بسیار که برای او فرستاده بود یک‌دست اسباب‌بازی شطرنج هم به خدمت او تقدیم داشته سفیر خود را گفته بود به او بگوید، که اگر معنی آن را فهمیدی و به استخراج آن موفق شدی من خراج سالیانه کشورم را برای تو می‌فرستم، ولی چنانچه به حل آن موفق نگشتی من خراجی به تو مدیون نیستم. نوشیروان که می‌دانست فقط بودزجمهر قادر به فهم آن است امر کرد که به حل آن بکوشد. بودزجمهر پس از فکر و دقت بسیار به رموز و نقش مهره آن در محاربه

با دیگری واقف گشته گفت این بازی، از نظر جنگ ساخته شده به مهره اصلی سمت شاه داده‌اند و آنکه بعد از وست وزیر و به مهره‌های بزرگ عنوان رؤسای قشون برای انجام کارهای مهم و پیاده‌ها سمت سربازی داده‌اند و حرکت آنها مقابله میدان جنگ را مجسم می‌سازد. فرستاده پادشاه هندوستان از فطانت او متعجب شد و از طرف مولای خود متعهد گردید که خراج را بپردازد (یکتایی ۱۳۴۷: ۶۱).

برخی نیز بر این باورند که شطرنج در ایران اختراع شده و سپس در هند رواج یافته و از آنجا به موطن خود بازگشته است، عده‌ای نیز منشأ شطرنج را بازی چترنگ می‌دانند که در قرن ششم میلادی از هند به ایران وارد شده است:

اگر چه به فرض خاستگاه شطرنج ایران نباشد، ولی به هر حال ایرانیان در ترویج این بازی، نقش غیرقابل انکاری ایفا کرده‌اند. تا جایی که غربیها این بازی را از ایرانیان اخذ کردند و شطرنج مستقیم یا غیرمستقیم، شاید در قرن ۱۰ میلادی یا پیش از آن به وسیله آنها به اروپا راه یافته است (نقدی‌وند ۱۳۸۶: ۷۴-۸۴).

در تلاش برای پیگیری پیشینه این جستار، به غیر از چندین مقاله درباره بازی شطرنج، همچون، «پیشینه تاریخی شطرنج» (مجید یکتایی، ۱۳۴۷)، «شطرنج در گستره ادب فارسی» (سعیدرضا بیات، ۱۳۷۰)، «ریشه‌شناسی اصطلاحات شطرنج» (مصطفی ذاکری، ۱۳۸۱)، «گزارشی درباره شطرنج» (پرویز اذکابی، ۱۳۸۴)، «شطرنج به روایت شاهنامه» (نصرت صفی‌نیا، ۱۳۸۶)، که گزارشی اجمالی و توصیفی است و همچنین کتاب *شطرنج از دیدگاه تاریخ و ادبیات* (عزیز نقدی‌وند، ۱۳۸۲) و همچنین چند کتاب مرتبط از قبیل *نفایس الفنون فی عرایس العیون* (آملی شمس‌الدین، ۱۳۸۱) و *راحة الصدور وآیه السرور* (راوندی، ۱۳۶۴) به پژوهش دیگری به فارسی دست نیافتیم. مطالب پژوهش حاضر به دو بخش نوع و ساختار شطرنج، و توضیحات و شروح شاهنامه درباره این داستان و چگونگی مهره‌ها تنظیم شده است.

شایان ذکر است که این جستار دارای پیچیدگیهایی است که صرفاً ناشی از موضوع آن است.

## بحث

### الف. شکل و ساختار بازی

#### داستان «گو و طلخند»

در شاهنامه، داستان پیدایش شطرنج در ضمن داستانی با عنوان «گو و طلخند» در بخش پادشاهی نوشین‌روان آمده است. داستان از این قرار است که پادشاهی به نام جمهور در هند فرمانروایی می‌کرد. او در حالی که پسر خردسالی به نام گو داشت، بمرد و پس از او بزرگان کشور برادر جمهور به نام مای را که از سوی برادر بر دَئبر حکمرانی داشت، به پادشاهی برداشتند و او بیوه جمهور را نیز به زنی گرفت. پس از مدتی مای نیز در حالی که پسر خردسالی به نام طلخند داشت، درگذشت و بزرگان، اداره کشور را به مادر فرزندان جمهور و مای سپردند تا پسران به سنی برسند که لایق پادشاهی باشند. بعد از بزرگ شدن ایشان، بزرگان کشور در انتخاب یکی از پسران ناتوان بودند. به همین خاطر گروهی به گو و گروهی دیگر به طلخند پیوستند. در نتیجه بین گو و طلخند جنگ درگرفت. هریک بر پیلی نشسته جنگ را فرماندهی می‌کرد. سرانجام طلخند چون بسیاری از یارانش را از دست داد و از پیروزی خود ناامید گشت، بر زین پیل بمرد. مادر چون خبر یافت آتشی برفروخت تا خود را بسوزاند، ولی گو سر رسید و مادرش را در آغوش گرفت و بدو گفت که مرا به برادرکشی متهم مکن! طلخند خودش مرد، من برای تو شرح می‌دهم که طلخند چگونه مرد و چنانچه نپذیرفتی، در پیش تو خود را به آتش می‌افکنم. گو، موبدان و دانشمندان را از سراسر هند به سندلی، پایتخت خود، فراخواند و صحنه جنگ و چگونگی مردن طلخند را برای آنان شرح داد و از آنان خواست تا به او بگویند که این ماجرا را چگونه برای مادرش وصف کند که او آرام گیرد:

یکی تخت کردند ازو چارسوی	دو مردِ گرانمایه و نیک خوی
همانند آن کنده و رزم‌گاه	به روی اندر آورده روی سپاه
بر آن تخت صد خانه کرده نگار	خرامیدن لشکر و شهریار
پس آن‌گه دو لشکر ز ساج و ز عاج	دو شاه سرافراز با فدرو تاج
پیاده پدید اندر او با سوار	صفت کرده آرایش کارزار

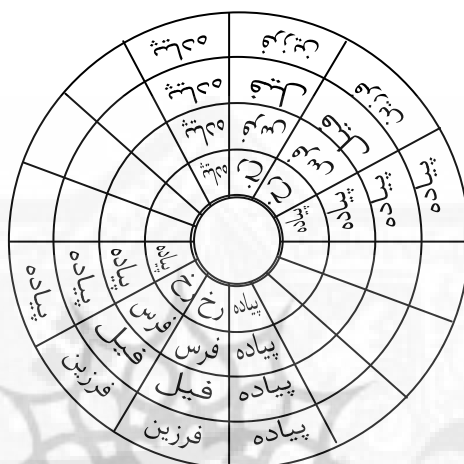
از اسپان و پیلان و دستور شاه  
 همه کرده پیکر به آیین جنگ  
 بیاراسته شاه قلب سپاه  
 ابر دست شاه از دوروبه دو پیل  
 دو اشتر بر پیل کرده به پای  
 به زیر شتر در دو اسپ و دو مرد  
 مبارز دو رخ بر دو روی دو صف  
 پیاده برفتی ز پیش و ز پس  
 چو بگذاشتی تا سر آوردگاه  
 همان نیز فرزانه یک خانه بیش  
 سه خانه برفتی سرافراز پیل  
 سه خانه برفتی شتر هم چنان  
 همان رفتن اسپ سه خانه بود  
 نرفتی کسی پیش رخ کینه خواه  
 چو دیدی کسی شاه را در نبرد  
 شه از خانه خویش برتر شدی  
 وز آن پس بیستند بر شاه راه  
 نگه کرد شاه اندر آن چارسوی  
 از آب و ز کنده بر او بسته راه  
 شد از رنج و از تشنگی شاه مات

مبارز که اسپ افگند بر سپاه  
 یکی تیز و جنبان، یکی با درنگ  
 ز یکدست فرزانه نیک خواه  
 ز پیلان شده گرد هم رنگ نیل  
 نشانده بر ایشان دو پاکیزه رای  
 که پر خاش جویند روز نبرد  
 ز خون جگر بر لب آورده کف  
 کجا بود در جنگ فریاد رس  
 نشستی چو فرزانه بر دست شاه  
 نرفتی، نبودی ازین شاه پیش  
 بدیدی همه رزم گه از دو میل  
 بر آورد گه بر دمان و دنان  
 به رفتن یکی خانه بیگانه بود  
 همی تاختی او همه رزم گاه  
 به آواز گفتی که ای شاه برد  
 همی تا بر او جانی تنگ آمدی  
 رخ و اسپ و فرزین و پیل و سپاه  
 سپه دید افگنده پُرچین بروی  
 چپ و راست و پیش و پس اندر سپاه  
 چنین یافت از چرخ گردان برات  
 (فردوسی ۱۳۸۶: ج ۷، ص ۳۵۸)

#### بررسی ساختار شطرنج‌های قدیمی

آرایش و ساختار این نوع بازی با آنچه در کتب مرجع بدان اشاره شده تفاوت زیادی دارد که برای تفهیم هر چه بیشتر به معرفی انواع مختلف آن پرداخته می‌شود:

۱. شطرنج دایره که «در میان هر دایره، دایره کوچکی گذاشته‌اند که هر گاه شاه درماند در آن دایره رود و آنجا هیچ بر او نیفتد مگر از آنجا بیرون رود و در این شطرنج نیز پیاده فرزین نشود» (آملی ۱۳۸۱: ۵۶۶/۳).



۲. شطرنج بروج «که به ۷ کوب و ۱۲ بروج نهاده‌اند و بروج بر کواکب قسمت کرده‌اند؛ چنانچه سیر خانهای ایشانست و عدد سیر هر یک به مرتبه فلک او نهاده‌اند چنانچه زحل ۷ خانه رود و مشتری ۶ و مریخ ۵ و آفتاب ۴ و زهره ۳ و عطارد ۲ و ماه ۱ و مهره را در میان نطع بنهند و کعبتین بزنند» (همان).

۳. شطرنج ۴ در ۱۶: که در آن تعداد حرکت هر یک از مهره‌ها با انداختن کعبتین مشخص می‌شود؛ برای مثال، «چنانچه یکی آید، پیاده بیازد و اگر دو آید رخ و سه فرس و اگر چهار پیل و اگر پنج آید فرزین و اگر ۶ آید شاه و ...» (همان):

رخ			پیاده	پیاده							پیاده	پیاده			رخ
فرزین	فرس	فیل	پیاده	پیاده							پیاده	پیاده	فیل	فرس	شاه
شاه	فرس	فیل	پیاده	پیاده							پیاده	پیاده	فیل	فرس	فرزین
رخ			پیاده	پیاده							پیاده	پیاده			رخ

۴. شطرنج ذوات الحصون: که «۱۰ در ۱۰ باشد و بر کناره‌های او چهار گوشه چهار خانه دیگر باشد که آن را حصن خوانند و در وی چهار دبابه آورده‌اند که بر مثال رخ رود و لیکن به انحراف و هرگز در این شطرنج بیدق فرزین نشود ... و هرگاه شاه درماند اگر تواند خود را در حصنها اندازد که هیچ چیز بر او نیفتد الا آنکه راه او گرفته شود که بحصن نتواند رفتن» (همان).

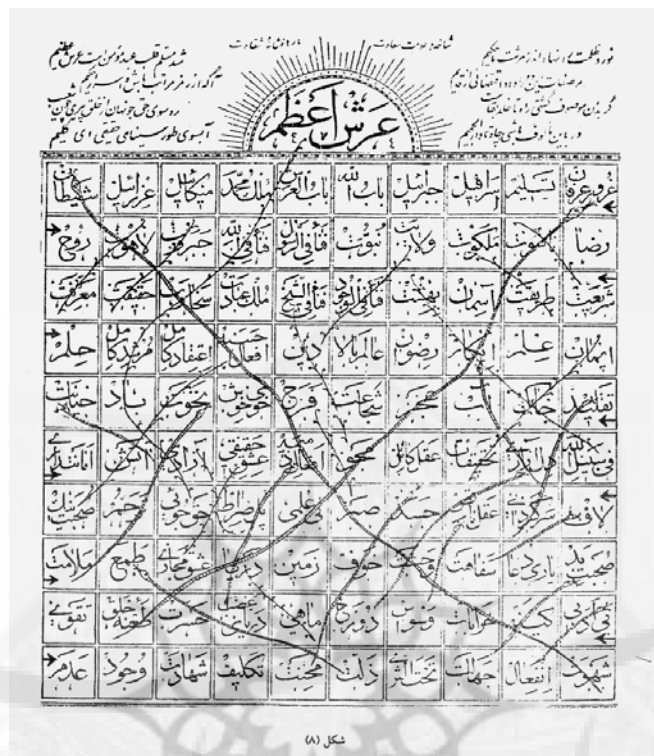
حصن									حصن
رخ	فرس	فیل	دبابه	شاه	فرزین	دبابه	فیل	فرس	رخ
پیاده	پیاده	پیاده	پیاده	پیاده	پیاده	پیاده	پیاده	پیاده	پیاده
پیاده	پیاده	پیاده	پیاده	پیاده	پیاده	پیاده	پیاده	پیاده	پیاده
رخ	فرس	فیل	دبابه	شاه	فرزین	دبابه	فیل	فرس	رخ
حصن									حصن



۵. شطرنج رومی: شباهت زیادی به ذوات‌الحصون دارد با این تفاوت که در این نوع، پیاده به فرزین تبدیل می‌شود.

باب دوم که رومیان نهادند هشت عدد آلت بر شطرنج قدیم زیادت کردند چهار اسد و چهار پیاده و اسد را بعضی شتر کنند رقع‌های ساختند ده در ده که صدخانه باشد اسدها را در زوایا نشانند و سیر و ضرب اسدها بر زوایاست. در زوایا چهار حصن باشد بیرون از صدخانه و ... پیاده که فرزین می‌گردد از آنست که چون پیاده را در حرب چندان قوت بود و عقل دارد که پیش لشکر رود وزارت را سزاوار است (راوندی، *راحة‌الصدر و آية‌السرور*، ص ۴۱۵).

۶. شطرنج العرفاء: نوعی بازی خط‌کشی شده بر مقوا یا کاغذ است که در هر یک از خانه‌های آن یکی از صفات پست یا عالی اخلاقی و درجات تصوف نوشته شده است. بازی از خانه اول که «صفر عدم» نام دارد، آغاز می‌شود و هر بازیکن مهره خویش را با توجه به نقش کعبتین به پیش می‌راند. بازی مار پله امروزی، نوع دیگری از این بازی است و شطرنج العرفاء غیر از نام، هیچ شباهتی به بازی شطرنج مصطلح ندارد (نک: بلاغی ۱۳۶۹: ۱۸۳).



۷. شطرنج هندی: که غیر از چند اختلاف جزئی مطابق با شطرنج کنونی است (نک: راوندی، راحة الصدور و آية السرور، ص ۴۱۵).
۸. شطرنج کبیر: در کتب مرجع در مورد این نوع بازی، توضیح کافی داده نشده است الا اینکه «بر آن زرافه و شیر و چیزهای دیگر درافزوده‌اند که اگر به شرح آن و کیفیت او و صورت بساط آن شروع رود کتابت مطول شود» (شمس‌الدین آملی، نفایس الفنون فی عرایس العیون، ج ۳، ص ۵۶۷)، در ترجمه کتاب عجایب‌المقدور فی نوایب تیمور آمده است که امیر تیمور عشق فراوان به شطرنج داشته است و با شطرنج کبیر با مهره‌های اضافی از قبیل شتر، زرافه، و غیره بازی می‌کرد: ... غالباً در کار بازی شترنگ بود و بدان فکر خود آزموده و پاکیزه می‌داشت فکرش از شترنگ کوچک برتر آمده شترنگ بزرگ می‌باخت که صفحه آن ده در یازده می‌باشد. زوایای آن دو شتر، دو زرافه، دو پیش‌آهنگ، دو زبانه و وزیر است (نجاتی ۱۳۳۹: ۲۹۷).

بازی شطرنج در شاهنامه فردوسی

بازی شطرنج در شاهنامه فردوسی

بازی شطرنج در شاهنامه فردوسی

۶۱	۸۱	۷۱	۶۱	۵۱	۴۱	۳۱	۲۱	۱۱	۰۱
۵۱	۶۱	۸۱	۷۱	۶۱	۵۱	۴۱	۳۱	۲۱	۱۱
۳	۵	۶	۸	۷	۶	۵	۴	۳	۲
		۱			۲				
۱۱	۱۰	۹	۸	۷	۶	۵	۴	۳	۲
۲۲	۲۱	۲۰	۱۹	۱۸	۱۷	۱۶	۱۵	۱۴	۱۳
۲۹		۲۸		۲۷	۲۶	۲۵		۲۴	

۱ - موضع بیدق رخ ۲ - موضع بیدق اسب ۳ - موضع بیدق دبابه ۴ - موضع بیدق طلیمه  
 ۵ - موضع بیدق زرافه ۶ - موضع بیدق شاه ۷ - موضع بیدق فرزین ۸ - موضع بیدق قیل ۹ - موضع بیدق حمل  
 ۱۰ - موضع بیدق وزیر ۱۱ - موضع بیدق فرزین ۱۲ - موضع بیدق رخ ۱۳ - موضع اسب ۱۴ - موضع دبابه ۱۵ - موضع طلیمه ۱۶ - موضع زرافه ۱۷ - موضع  
 بیدق شاه ۱۸ - موضع زرافه ۱۹ - موضع طلیمه ۲۰ - موضع دبابه ۲۱ - موضع اسب ۲۲ -  
 موضع رخ ۲۳ - موضع قیل ۲۴ - موضع حمل ۲۵ - موضع وزیر ۲۶ - موضع شاه ۲۷ -  
 موضع فرزین ۲۸ - موضع حمل ۲۹ - موضع قیل .

با توجه به آنچه گذشت می‌توان گفت که نوع بازی شطرنج در این داستان، علی‌رغم داشتن وجوه اشتراک، قابل انطباق با هیچ یک از شطرنج‌های مذکور نیست و با هر یک تفاوت‌هایی دارد؛ برای مثال در این داستان خبری از حصنهای چهارگانه موجود در ذوات‌الحصون و رومی نیست و با چهار نوع: دایره‌ای و بروج و  $4 \times 16$  و کبیر نیز کاملاً متفاوت است. این در حالی است که میرجلال‌الدین کزازی در مورد نوع شطرنج در این داستان چنین گوید:

در گذشته، گونه‌ای از شطرنج ده در ده و صدخانه‌ای بوده است و در داستان گو و طلخند نیز، از همین گونه سخن رفته است که آن را «ذوات‌الحصون» می‌نامیده‌اند (کزازی ۱۳۸۶: ۶۲۸).

که به نظر درست نیست؛ چراکه شطرنج ذوات‌الحصون — همانطور که گذشت — سه اختلاف آشکار با نوع شطرنج داستان دارد که عبارتند از: ۱. در شطرنج ذوات‌الحصون، چهار حصن وجود دارد ۲. در طرفین فرزین، مهره دبابه وجود دارد که در داستان دیده نمی‌شود ۳. در ذوات‌الحصون، پیاده تبدیل به فرزین نمی‌شود ولی

در این داستان به فرزین شدن پیاده اشاره شده است. جلال خالقی مطلق نیز گوید: آرایش مهرها در این نوع بازی شطرنج همان است که امروز بازی می‌کنند، مگر اینکه در هر سوی دو شتر در کنار پیل اضافه دارد. راوندی (راحة الصدور، ص ۴۱۲-۴۱۴) در قرن ششم هجری چند گونه بازی شطرنج را شرح می‌دهد که در یکی از آنها «باب دوم که رومیان نهادند» به مهره اضافی، اسد یا شتر اشاره دارد، منتها در این نوع بازی اسد یا شیر در کناره‌ها در کنار رخ قرار گرفته و حرکت و زدن آن با اختلاف اندکی مانند پیل است. این نوع بازی شطرنج به «شطرنج کبیر» معروف بود و نوعی که امروز بازی می‌کنند به شطرنج صغیر (خالقی مطلق ۱۳۸۹: ۳۳۳).

با اینکه استاد خالقی در قسمت اول این توضیح به خصوصیات شطرنج رومی — که ده در ده است — پرداخته‌اند اما در نهایت به شطرنج کبیر — که ده در یازده است — اشاره کرده‌اند؛ در واقع، نوع شطرنج در داستان شاهنامه هیچ یک از انواع مذکور در توضیح ایشان نیست. شایان ذکر است که در شروح دیگر شاهنامه به کم و کیف این داستان پرداخته نشده است.

#### ب. بررسی مهرها

بررسی و تبیین چگونگی حرکات و چینش مهرها ما را در درک هر چه بیشتر و آشنایی با این نوع بازی کمک خواهد کرد. برای این منظور از تحلیل بیت به بیت داستان و ایراد شاهد مثال از شاعران دیگر ناگزیریم. با توجه به اینکه بررسی همه مهرها از حوصله بحث خارج است فقط به موارد اختلاف می‌پردازیم:

#### رخ / قلعه (Rokh/Rooks)

رخ، در شکل امروزی بازی شطرنج، یکی از مهره‌های تعیین‌کننده آن است، چرا که بعد از شاه و فرزین (وزیر)، با ارزش‌ترین مهره می‌باشد. جایگاه رخ، در صفحه شطرنج گوشه‌هاست و در ادب فارسی نیز به گوشه‌نشینی مشهور است:

گیرد از دیگران کناره چون رخ      صدرها گر برو دهند چو شاه  
(انوری، دیوان، ۳۶۴)

در داستان شاهنامه صفت‌هایی در مورد مهره «رخ» به کار رفته است که نظر هر

خواننده کنجکاو را به خود جلب می‌کند:

مبارز دو رخ بر دو روی دو صف  
نرفتی کسی پیش رخ کینه‌خواه  
ز خون جگر بر لب آورده کف  
همی تاختی او همه رزم‌گاه

(فردوسی، شاهنامه، ج ۷، ص ۳۵۸)

در وهله اول آنچه به ذهن خطور می‌کند عقیده به حیوان بودن «رخ» است و آنچه این فرضیه را بیش از پیش تقویت می‌کند این بیت از مولوی است که در آن رخ را حیوانی دو شاخ معرفی می‌کند:

تا کی دو شاخه چون رخی؟ تا کی چو بیدق کم تکی؟

تا کی چو فرزین کژروی؟ فرزانه شو فرزانه شو

(مولوی، کلیات شمس، غ ۲۱۳۱)

در اغلب کتب مرجع، اطلاعات کامل و متقنی در مورد «رخ» داده نشده است و بیشتر بر اساس نظر شخصی است:

در ریشه‌شناسی این واژه، بعضی از محققان مهره رخ را در بازی شطرنج با پرنده‌ای افسانه‌ای و عظیم‌الجثه که در هند می‌زیست مرتبط می‌دانند (ذاکری ۱۳۸۱: ۳۵).

یا:

رخ جانوری است مانند شتر و او را دو کوهان باشد و دندانهای پیشین تیز دارد و هیچ حیوانی ازو نجهد و از این جهت حکمای هند رخ شطرنج را بدو تشبیه کرده‌اند که او بر همه آلات غالب است. لعاب دهن او و زبل و بول او زهر قاتل است و هر چه در نظر او آید صید کند به واسطه آنکه در دویدن با باد برابری کند (ثروتیان ۱۳۵۲: ۱۴۱).

و این، به نظر موجه می‌نماید؛ چرا که مهره‌های کنار رخ (اسب، فیل و شتر) نیز از جمله حیوانات عظیم‌الجثه می‌باشند؛ و بر همین اساس است که رخ، «در بازی‌های قدیمی، قدرتمندترین مهره شطرنج به شمار می‌آمده است» (نقدی‌وند ۱۳۸۱: ۵۶) و عبارات «ز خون جگر بر لب آورده کف»، «کینه خواه» و «تاختی او همه رزم‌گاه» در داستان شاهنامه نیز می‌تواند به ترتیب باشد متناسب با «لعاب دهن او و زبل و بول او زهر قاتل است»، «هر چه در نظر او آید صید کند» و «در دویدن با باد

برابری کند». شاید هم به دلیل همین خصوصیات است که فردوسی صفت «مبارز» را برای رخ ذکر کرده است؛ همچنین با قیاس بیت ۶ و ۱۲ که در هر دو عنصر «مبارز» ایراد شده، محتمل است که رخ شطرنج پهلوانی بوده که بر سپاه حمله می‌کرده است:

از اسپان و پیلان و دستور شاه      مبارز که اسپ افگند بر سپاه  
(فردوسی، شاهنامه، ج ۷، ص ۳۵۸)

شایان ذکر است که در برخی از انواع قدیمی شطرنج، توضیحاتی در مورد «رخ» گفته شده که نه تنها گویای حیوان بودن نیست بلکه دال بر مکان بودن و متناسب با شکل امروزی آن است؛ برای مثال در نوع رومی آمده است: «رخها بر کنار از آند تا مبارزان را جای فراخ باشد و کار تواند کرد» (راوندی، *راحة الصدور و آية السرور*، ص ۴۱۴). و این، دو توجیه و توضیح متفاوت در مورد رخ است که بیانگر گونه‌های مختلف شطرنج است.

#### اسب / فرس (Knight/Asb)

با عنایت به اینکه طرح بازی شطرنج برگرفته از میدان جنگ است، چینش و حرکت مهره‌ها نیز تقریباً مطابق با آن است:

پیادگان را از آن در پیش داشت که پادشاه در میان باید به لشکر استوار و فرزین از بهر آنکه وزیرست هم پهلوی وی نشست و فیلان در پهلوی ایشان از آند تا استظهار ایشان باشد و اسبان در پهلوی فیلان بجای سواران تا دواند و ... (همان: ۴۱۴).

در واقع حرکت مهره‌ها اغلب براساس خصوصیت ظاهری، صفتها و ملایمات آنها تعریف شده است. در همین راستا شاید بتوان برای حرکت هر یک از مهره‌ها توجیهی ذکر کرد. برای مثال:

پیاده از بهر آن یک خانه رود تا از سوار دور نماند و شاه از آن یک خانه رود که روا نیست او را حرب کردن و دور رفتن و فرزین را هم چنین و قوت او از شاه از بهر آن است که شاه به تدبیر او کار کند ... (همان).

۱. این واژه برگرفته از بحث مربوط به استعاره در کتاب دکتر شمیسا است. منظور، هر آنچه مربوط به چیزی باشد است.

در این میان، اسب تنها مهره‌ای است که چون مسیر حرکتش نسبت به دیگر مهره‌ها پیچیده‌تر است (=حرف «L» انگلیسی) شاعران و عارفان، کمتر به مضمون آفرینی از اسب پرداخته‌اند و برای نوع حرکت آن توجیهی منطقی و مقبول وجود ندارد. در داستان شاهنامه به این حرکت اسب چنین اشاره شده است:

همان رفتن اسب سه خانه بود      به رفتن یکی خانه بیگانه بود  
(فردوسی، شاهنامه، ج ۷، ص ۳۵۸)

حرکت اسب هم با آنچه امروزه در شطرنج معمول است فرق می‌کرده است. معنی مصراع دوم دقیقاً دانسته نیست و از ترجمه بنداری نیز معنی این مصراع بر نمی‌آید. شاید مراد این است که اسب در حرکت خود از یک خانه حریف (بیگانه) که مهره‌اش در آن قرار دارد می‌تواند بگذرد یا بجهد. یا اینکه اسب در مسیر خود از سه خانه‌ای که می‌توانست حرکت کند یک خانه را کج می‌رفت. در اینجا بیگانه را، بی‌ارتباط با مسیر قبلی، معنی کنیم (خالقی مطلق ۱۳۸۹: ۳۳۴).

که درست است و دقیقاً حرکت اسب در انواع قدیمی، همچون شکل امروزی بود. حال آنکه دلیل و چگونگی آن به هیچ‌وجه قابل توجیه نیست؛ چراکه نه برگرفته از نحوه راه رفتن و دویدن اسب است و نه ناشی از خصوصیات ذاتی آن؛ به نظر می‌رسد این حرکت برگرفته از صورت فلکی «فرس تام» باشد چرا که توجیه این حرکت با مشبه‌به قرار دادن «گردن اسب و صورتش» نسبت به مشبه‌به «L» تناسب بیشتری دارد. دلیل این مدعا اهمیتی است که قدماء به علم نجوم و صور فلکی می‌دادند. با توجه به آنچه گذشت و شکل زیر، نظر اخیر خالقی مطلق در مورد معنی واژه «بیگانه»، یعنی بی‌ارتباط با مسیر قبلی، درست می‌نماید.



### شتر (camel/shotor)

از جمله اختلافات گونه بازی در این داستان با دیگر انواع، کاربرد مهره شتر است؛ این مهره فقط در شطرنجی که رومیان اختراع کردند دیده می شود و آن نیز در چهار گوشه صفحه بازی قرار داشت:

باب دوم که رومیان نهادند هشت عدد آلت بر شطرنج قدیم زیادت کردند بعضی شتر کنند و اسدها را در زوایا بنشانند (راوندی، *راحة الصدور و آية السرور*: ۴۱۵).

و این در حالی است که در داستان «گو و طلخند» شتر بین دو مهره فیل و اسب قرار دارد. همچنین در این بازی به چگونگی حرکت این مهره نیز اشاره شده است:

دو اشتر بر پیل کرده به پای	نشانده بر ایشان دو پاکیزه رای
به زیر شتر در دو اسپ و دو مرد	که پرخاش جویند روز نبرد
سه خانه برفتی شتر همچنان	بر آورد گاه بر دمان و دنان

(فردوسی، *شاهنامه*، ج ۷، ص ۳۵۸)

در آثار باقی مانده از ادبیات فارسی تنها مجیرالدین بیلقانی به مهره شتر اشاره کرده است:

شنیده ام که به شطرنج در فزود کسی	یکی شتر ز سر زیرکی و دانایی
نه من کم آدم ای شه ز رقعه شطرنج	چه باشد ار تو به من اشتری در افزایی

(مجیر بیلقانی، *دیوان*، ص ۸۲)



### پیل / فیل (Bishop/phil)

«پیل»، از جمله مهره‌های شطرنج است که جزو سوارها محسوب می‌شود. محل استقرار این دو مهره در آغاز بازی در یک طرف، کنار فرزین و در طرف دیگر کنار شاه است چنانچه در داستان شاهنامه نیز بدان اشاره شده است:

بیاراسته شاه قلب سپاه      ز یک دست فرزانه نیک‌خواه  
آبر دست شاه از دورویه دو پیل      ز پیلان شده گرد هم رنگ نیل  
(فردوسی، شاهنامه، ج ۷، ص ۳۵۸)

انوری نیز در این مورد گفته است:

شها چون پیل و فرزین شه پرستم      نه چون اسب است کارم رخ پرستی  
(انوری، دیوان، ۲۱۶)

حرکت فیل در نوع متداول امروزی، به صورت مورب است و چنان‌که مانعی در مسیر خود نداشته باشد می‌تواند هفت خانه را در یک حرکت طی کند، حال آنکه در این داستان، در مورد حرکت فیل آمده است: فیل اگر از محل استقرار خود سه خانه حرکت کند در وسط صفحه شطرنج قرار می‌گیرد:

سه خانه برفتی سرافراز پیل      بدیدی همه رزمگه از دو میل  
(فردوسی، شاهنامه، ج ۷، ص ۳۵۸)

و این متضمن دو سؤال است: ۱. آیا حرکت اصلی فیل فقط سه خانه بوده؟ ۲. آیا این حرکت به صورت مستقیم بود یا اریب؟ خالقی مطلق معتقد است:

به همین سان حرکت پیل هم فرق می‌کرده، یعنی سه خانه می‌رفته است، ولی گفته نشده که مورب می‌رفته. از آنجا که مستقیم یا مورب حرکت کردن هیچ یک از مهره‌ها مشخص نشده، به نظر می‌رسد منظور حرکت مستقیم رو به جلو است (خالقی مطلق ۱۳۸۹: ۳۳۴).

و این نظر به چند دلیل درست نمی‌نماید: ۱. با تأمل در تاریخچه این بازی مشخص می‌شود که نوع حرکت مهره‌های اصلی در هیچ‌کدام از انواع شطرنج مشابه هم نبوده است و هر کدام عملکرد ویژه‌ای داشته‌اند، حال آنکه در صورت صواب بودن نظر خالقی مطلق، عملکرد و حرکت دو مهره شتر و فیل یکسان خواهد بود که با قوانین

حاکم بر این بازی منافات دارد. ۲. در آثار باقی مانده از ادبیات، کوچکترین اشاره‌ای به حرکت مستقیم این مهره نشده است، ولی شواهدی ولو اندک وجود دارد که فیل به صورت اریب حرکت می‌کرد:

گام پای مردم شوریده خود      هم ز گام دیگران پیدا بود  
یک قدم چون رخ ز بالا تا نشیب      یک قدم چون پیل رفته بر وریب  
(مولوی، مثنوی، د ۲: ۴۲۱)

همچنین در شطرنج ذوات الحصون نیز اشاره‌ای به حرکت زاویه‌دار (اریب) فیل شده است: «پیلان به دوخانه در زوایا از آن روند که استواری از ایشان است تا از دور بایستد و آلات نگاه دارند» (راوندی، *راحة الصدور و آية السرور*، ص ۴۱۴). ۳. با توجه به سه شاهد اخیر از فردوسی، مولوی و راوندی می‌توان نتیجه گرفت که فیل همیشه بدون محدودیت، به صورت اریب (با احتیاط) حرکت می‌کرد؛ حال این حرکت ممکن بود یک قدم (با توجه به بیت مولوی) یا دو قدم (با توجه به *نقائس الفنون* راوندی) یا سه قدم (بیت فردوسی) یا بیشتر باشد. احتمالاً منظور فردوسی — با در نظر داشتن چیدمان اول بازی — چنین بوده است: اگر فیل سه خانه (به صورت اریب) حرکت می‌کرد در موقعیتی قرار می‌گرفت که بر کل صفحه شطرنج تسلط پیدا می‌کرد.

#### نتیجه

بازی شطرنج به مرور زمان تغییرات زیادی یافته است. شاهنامه به عنوان یکی از متون کهن ارزشمند، نوعی از این بازی را معرفی می‌کند که علی‌رغم داشتن شباهت‌ها با انواع دیگر، تفاوت‌های اساسی نیز دارد؛ از مهمترین آنها می‌توان به موارد زیر اشاره کرد: الف. ساختار این بازی ۱۰ × ۱۰ است که از این جهت تنها شبیه نوع ذوات الحصون است. حال آنکه در بقیه موارد این دو بازی تفاوت‌های زیادی با هم دارند. ب. هر چند در انواع دیگر شطرنج، به مهره‌های اضافی دیگر نیز اشاره شده است، ولی در این بازی سخن از مهره‌ای به نام شتر به میان آمده است که ما بین دو

مهرة فیل و اسب قرار دارد و تنها سه قدم می‌تواند حرکت کند که این نوع چپش و حرکت مسبوق به سابق نیست.

از جمله نتایج دیگر این پژوهش:

۱. بر خلاف ظاهر بیت مربوط به مهرة فیل، این مهره در تعدد حرکات محدود به سه حرکت نیست و همانند همه ادوار و انواع به صورت اریب حرکت می‌کند.
۲. همچنین حرکت و خصوصیات مهرة رخ در این بازی، برگرفته از خصوصیات حیوانی به این نام است که در دیگر انواع یا بدان اشاره نشده است و یا در صورت اشاره، به صراحت این بیت نیست.
۳. به نظر می‌رسد چگونگی حرکت اسب برگرفته از صورت فلکی فرس تام باشد.

#### منابع

- آملی، شمس‌الدین محمد، *نفايس الفنون فی عرایس العیون*، ۳ جلد، تهران، کتابفروشی اسلامیة، ۱۳۷۹ ش.
- انوری، دیوان، محمدتقی مدرس رضوی، تهران، علمی و فرهنگی، ۱۳۷۲ ش.
- بلاغی. سید عبدالحجت، ۱۳۶۹، *کتاب انساب خاندانهای مردم نایین «مدینه العرفاء» و کتاب شطرنج العرفاء*، تهران، سپهر.
- بیات، سعیدرضا، ۱۳۷۰، «شطرنج در گستره ادب پارسی»، *نشریه ادبیات و زبانها*، چیستا، ش ۸۶، ص ۲۲-۴۰.
- ثروتیان، بهروز، ۱۳۵۲، *فرهنگ اصطلاحات و تعریفات نفايس الفنون*، تبریز، مؤسسه تاریخ و فرهنگ ایران.
- جی، جاماسپ، متون پهلوی، گزارش سعید عریان، تهران، ناشر کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران، ۱۳۷۱ ش.
- حافظ، شمس‌الدین محمد، دیوان، به تصحیح رشید جداری عیوضی، تهران، امیرکبیر، ۱۳۸۵ ش.
- خاقانی شروانی، دیوان، به تصحیح ضیاء‌الدین سجادی، تهران، زوار، ۱۳۷۸ ش.
- خالقی مطلق، جلال، ۱۳۸۹، *یادداشت‌های شاهنامه*، تهران، مرکز دایرةالمعارف بزرگ اسلامی.
- خلف تبریزی، محمدحسین، ۱۳۶۲، *برهان قاطع*، به اهتمام محمد معین، تهران، امیرکبیر.
- دهخدا، علی‌اکبر، ۱۳۷۳، *لغتنامه*، زیر نظر محمد معین و سید جعفر شهیدی، تهران، دانشگاه تهران.

- دهلوی، امیر خسرو، دیوان، سعید نفیسی (با همت و کوشش م، درویش)، تهران، جاویدان، ۱۳۶۱ ش.
- ذاکری، مصطفی، ۱۳۸۱، «ریشه‌شناسی اصطلاحات شطرنج»، نامه انجمن، شماره یک تا چهار (زمستان و بهار)، ص ۲۲-۳۷.
- رامپوری، غیاث‌الدین محمد، ۱۳۶۳، غیاث‌اللغات، به کوشش منصور ثروت، تهران، سپهر.
- راوندی، راحة‌الصدور و آیه‌السرور، به تصحیح محمد اقبال و تصحیحات لازم مجتبی مینوی، تهران، امیرکبیر، ۱۳۶۴ ش.
- صفی‌پور، نصرت، ۱۳۸۶، «شطرنج به روایت شاهنامه فردوسی»، مجله رودکی، ش ۱۵، ص ۱۸۵-۱۹۵.
- فردوسی، ابوالقاسم حسن، شاهنامه، به کوشش جلال خالقی مطلق و ابوالفضل خطیبی، تهران، مرکز دایرةالمعارف بزرگ اسلامی، ۱۳۸۶ ش.
- فره‌وشی، بهرام، ۱۳۵۸، فرهنگ زبان پهلوی، تهران، دانشگاه تهران.
- کارنامه اردشیر بابکان، ترجمه بهرام فره‌وشی، تهران، دانشگاه تهران، ۱۳۷۸ ش.
- کزازی، میرجلال‌الدین، ۱۳۸۶، نامه باستان، ج هشتم، تهران، سمت.
- مجیرالدین بیلقانی، دیوان، به تصحیح محمد آبادی، تبریز، مؤسسه تاریخ و فرهنگ ایران، ۱۳۵۸ ش.
- معلوف، لوئیس، ۱۳۶۵، المنجد، تهران، اسماعیلیان.
- مولوی، جلال‌الدین محمد، کلیات دیوان شمس، جلد اول و دوم، مطابق نسخه تصحیح شده بدیع الزمان فروزانفر، تهران، بهزاد، ۱۳۸۷ ش.
- مولوی، جلال‌الدین محمد، مثنوی معنوی، ۳ جلدی، بر اساس نسخه تصحیح شده رینولد نیکلسون، تهران، ققنوس، ۱۳۷۸ ش.
- نجاتی، محمدعلی، ۱۳۳۹، زندگانی شگفت‌آور تیمور، ترجمه کتاب عجایب‌المقدور فی اخبار تیمور، تهران، بنگاه ترجمه و نشر کتاب.
- نقدی وند، عزیز، ۱۳۸۲، شطرنج از دیدگاه تاریخ و ادبیات، تهران، کلیدر.
- همایی، جلال‌الدین، ۱۳۳۹، «عری = عرا»، یغما، ش ۱۵ (بهمن ماه)، ص ۳۰-۳۷.