

شطرنج، یادآور خرد ایرانی

کاظم قاسمی گل افشانی
دبیر آموزش و پرورش شهرستان چالوس

را آشکار سازیم و سپس نقش خرد ایرانی را در ماجرای یافتن پاسخ معمای شطرنج بررسی کنیم.

شطرنج در تاریخ

شطرنج، ورزشی دوفره و مبارزه‌ای میان صاحبان اندیشه و خرد است و در تعریف آن آمده است: «بازی‌ای است که به وسیله مهره‌ها به اشکال مختلف شاه، وزیر، اسب، رخ، فیل و پیاده بر روی صحنه‌ای چوبین دارای خانه‌های متعدد اجرا می‌شود» (فرهنگ معین، ذیل شطرنج).

درباره مبدأ شطرنج روایت‌های مختلفی نقل شده است. «سازنده این بازی‌ها را به ایرانیان، هندیان و برخی ملت‌های دیگر نسبت داده‌اند» (درّی، ۱۳۹۰: ۷۱). یعقوبی اختراع شطرنج را به هندیان نسبت می‌دهد. او می‌نویسد: «بعضی دانایان هند گفته‌اند: مردم بلاد [هندوستان] با مرگ پیایی، دانشمندان خود را از دست دادند و دولت رو به سستی نهاد... در دوره پادشاهی بلهیت، شخصی به شاه می‌گوید: پادشاه، من برهانی نشان می‌دهم تا فضیلت مرد کاردان و کوتاهی و بیچارگی ناتوان آشکار گردد. آن را نمایشی میان دو نفر قرار دهم تا فضیلت کاردان بر ناتوان و کوشا بر بی‌هنر و دوراندیش بر تبهکار و دانا بر

اشاره

شطرنج یکی از کهن‌ترین بازی‌هایی است که امروزه نیز در میان مردم جهان رواج دارد. اختراع شطرنج را به ملت‌های مختلف نسبت داده‌اند که یکی از آن‌ها هندیان هستند. در این مقاله، آمدن شطرنج به ایران و داستانی که بنا بر آن حکیم ایرانی با اندیشه و خرد خویش موفق می‌شود معمای شطرنج را حل کند، بررسی می‌شود.

کلیدواژه‌ها: شطرنج، بزرگمهر، خرد ایرانی، هندیان

شطرنج از سرگرمی‌هایی است که بیش از ۱۵۰۰ سال قدمت دارد. اکثر مورخان، هندیان را واضع شطرنج می‌دانند. شطرنج نماد میدان نبرد است. درباره آمدن شطرنج به ایران در تاریخ آمده است که پادشاه هند شطرنج را در قالب سؤالی به دربار ساسانی فرستاد تا به آن پاسخ دهند. یکی از حکیمان ایرانی به نام بزرگمهر بختگان موفق شد فلسفه شطرنج و روش بازی را دریابد. بزرگمهر از بزرگ‌مردان تاریخ ایران است که به علم و خردمندی شهرت دارد. ما در این مقاله برآنیم که ابتدا تاریخ پیدایش شطرنج

نادان دانسته شود. پس، شطرنج را اختراع نمود و معنی آن به فارسی هشت رج است، یعنی هشت صف و آن را هشت در هشت قرار داد که شصت و چهار خانه باشد» (یعقوبی، ۱۳۷۱، ج ۱: ۱۱۰-۱۰۹).

ثعالبی نقل می‌کند که در هند میان دو برادر بر سر جانشینی پدر نبرد شکل می‌گیرد که در جریان آن یک برادر کشته می‌شود. برادر پیروز که مدام مورد سرزنش و نفرین مادر قرار دارد، می‌خواهد مادر را از بی‌گناهی خود آگاه کند و روشن سازد که برادرش را آگاهانه نکشته و گزند جنگ، دامن او را گرفته است. برای همین به دانشمندان فرمان می‌دهد چیزی بسازند که جنگ و درگیری دو سپاه و کشته شدن یکی از دو فرمانده را نمایش می‌دهد. آنان شطرنج را می‌سازند و چگونگی درگیری و چیرگی یکی بر دیگری و کار جنگ و چگونگی مرگ شاه را به نمایش درمی‌آورند و با بازی کردن در پیش روی مادر چنان می‌کنند که او از چگونگی کار جنگ آگاه می‌شود و پی می‌برد که پسرش چگونه کشته شده است (ثعالبی، ۱۳۷۲: ۳۵۶). راوندی واضع شطرنج را حکیمی هندی می‌داند که او را صصبة بن باهر (داهر) الهندی می‌نامند (راوندی، ۱۳۶۴: ۴۱۴).

مسعودی از یکی از صاحب‌نظران اهل اسلام نقل می‌کند: «واضع شطرنج معتقد به عدل بوده و انسان را در اعمال خود، مختار می‌دانسته است» (مسعودی، ۱۳۷۴، ج ۲: ۷۰۷). شطرنج نماد کارزار و میدان نبرد است.

آمدن شطرنج به ایران

در روزگار قدیم پادشاهان برای آزمودن هوش و ذکاوت دیگر حکومت‌ها، یکدیگر را برای حل مسئله‌ای به چالش می‌کشیده‌اند. اگر آن حکومت می‌توانست به سؤال پاسخ دهد، به آن خراج می‌دادند و در غیر این صورت به این نکته پی می‌بردند که در میان آنان خردمندی وجود ندارد و غلبه بر آنان آسان خواهد بود. در متون تاریخی آمده است که دیویشرم (دبشلیم)، پادشاه هند که خراج‌گزار ایران بود، شطرنج را به دربار انوشیروان فرستاد و گفت اگر دانشمندان و خردمندان ایران موفق به حل آن شدند، همچنان به ایران باج و خراج می‌دهیم؛ در غیر این صورت، بر شاه ایران لازم است که دیگر از ما خراج نستانند. در واقع، او «برای آزمودن خرد و دانایی ایرانیان و با توجه به سود خویش، شطرنجی را به ایران فرستاد» (مجم‌التواریخ و القصص، بی تا: ۷۵ و تفضلی، ۱۳۸۳: ۲۹۱).

سیامک ادیمی پادشاه هند را که شطرنج را به ایران فرستاد، سچی‌دازم معرفی می‌کند: «یدون گویند که در پادشاهی خسرو انوشیروان از سوی سچی‌دازم شهریار بزرگ هندیان، برای آزمودن خرد و دانایی مردمان ایران‌شهر و برای نگرستن سود خویش، یک جفت شطرنج با شانزده [مهره] ساخته‌شده از زمرد و

شانزده [مهره] ساخته‌شده از یاقوت سرخ فرستاد...» (ادهمی، ۱۳۹۳ الف، ج ۲: ۶۶۰). سرانجام، بزرگمهر، وزیر خردمند خسرو انوشیروان، موفق شد شطرنج بازی کند و به آن معما پاسخ دهد.

بزرگمهر کیست؟

بزرگمهر بختگان وزیر خردمند خسرو انوشیروان ساسانی است. از تولد و کودکی بزرگمهر اطلاع چندانی در دست نیست، جز آنکه او «در کودکی دانش‌آموز مکتب‌خانه‌ای در مرو بود» (عقیلی، ۱۳۳۷: ۱۵) که به واسطه تعبیر کردن خواب خسرو انوشیروان به دربار ساسانی راه پیدا کرد. مورخان در این باره داستان شگفت‌آوری نقل می‌کنند؛ خسرو انوشیروان شبی خواب می‌بیند که کاسه شراب پیش او نهاده و خوکی می‌آید و از آن کاسه شراب می‌نوشد. انوشیروان از موبدان و خواب‌گزاران تعبیر خواب خود را طلب می‌کند، اما هیچ‌یک به شاه جوابی نمی‌دهند. سرانجام، شاه عده‌ای را به اطراف روانه می‌کند تا عالمی را که بتواند خواب شاه را تعبیر کند، بیابند. یکی از این فرستادگان به مکتب‌خانه‌ای در مرو می‌رود و ماجرای خواب انوشیروان را برای استاد آن مکتب‌خانه تعریف می‌کند. در این هنگام، بزرگمهر که دانش‌آموز آن مکتب‌خانه بوده است، می‌گوید من تعبیر خواب شاه را می‌دانم و آن را جز به شاه به کس دیگر نمی‌گویم. بدین ترتیب، بزرگمهر همراه فرستاده انوشیروان به دربار ساسانی می‌آید و تعبیر خواب شاه را که همانا خیانت یکی از همسران شاه به او بوده است، به انوشیروان اطلاع می‌دهد (عقیلی، ۱۳۳۷: ۱۵؛ ثعالبی، ۱۳۷۲: ۳۵۴؛ فردوسی، ۱۳۷۶: ۱۰۶۵-۱۰۶۲).

انوشیروان بعد از حل این مسئله، هوش و ذکاوت بزرگمهر را تحسین کرد، او را از نزدیکی خود قرار داد و بعدها به وزارت منصوب کرد. در تاریخ و ادبیات کشورمان اقدامات زیادی به بزرگمهر نسبت داده شده است که بر خرد و دانایی وی تأکید دارند.

پاسخ به معمای شطرنج

در شاهنامه فردوسی آمده است که روزی به انوشیروان خبر دادند فرستاده‌ای از هند به ایران آمده است. فرستاده به همراه هدایا، شطرنجی با خود آورده بود و نامه‌ای از شاه هند که در آن از خردمندان ایران خواسته بود به معمای شطرنج پاسخ دهند. انوشیروان برای حل معمای شطرنج یک هفته مهلت خواست. پس موبدان و دانشمندان را جمع کرد و جواب معمای بازی شطرنج را از آن‌ها جویا شد، ولی آنان از یافتن جواب اظهار ناتوانی کردند و نتوانستند به حل آن پی ببرند:

یکی گفت و پرسید و دیگر شنید

نیارود کس راه بازی پدید

هنگامی که بزرگمهر به بارگاه آمد و از ورود شطرنج

یکی از حکیمان
ایرانی به نام
بزرگمهر بختگان
موفق شد فلسفه
شطرنج و روش
بازی را دریابد

به ایران و ضعف دانشمندان در حل آن باخبر شد، نزد شاه رفت و از او خواست که در شطرنج دقت کند و به حل آن بی ببرد:

«برفتند یکسر پرآژنگ چهر

بیامد بر شاه بوزر جمهر

به کسری چنین گفت کای پادشا

جهاندار و بیدار و فرمانروا

من این نغز بازی به جای آورم

خرد را بدین رهنمای آورم

بیاورد شطرنج بوزر جمهر

پر اندیشه بنشست و بگشاد چهر

همی جست بازی چپ و دست راست

همی راند تا جای هر یک کجاست

به یک روز و یک شب چو بازی یافت

از ایوان سوی شاه ایران شتافت

بدو گفت کای شاه پیروزبخت

نگه کردم این مهره و مشک و تخت

به خوبی همه بازی آمد به جای

به بخت بلند جهان کدخدای

پس بزرگمهر شطری رنج برای استخراج شطرنج مبدول داشت تا بر آن واقف شد و آن را دریافت. او مهره‌ها را مرتب کرد و نحوه حرکت هر مهره و نتیجه حرکات مهره‌های دیگر را توضیح داد و باعث شگفتی و تحسین حاضران شد. انوشیروان نیز به پاس حل این معما به وی پاداش فراوان داد و خدای را سپاس گفت که او را وزیری چون بزرگمهر عطا نموده است:

چنین گفت کسری که بزدان سپاس

که هستم خردمند و نیکی شناس

مهان تاج و تخت مرا بندهاند

دل و جان به مهر من آکندهاند

شگفتی‌تر از کار بوزر جمهر

که دانش بدو داد چندین سپهر

سپاس از خداوند خورشید و ماه

کزویست پیروزی و دستگاه»

(فردوسی، ۱۳۷۶: ۱۱۱۱-۱۱۰۷؛ ثعالی، ۱۳۷۲:

۳۵۶-۳۵۵).

در کتاب راحة الصدور راوندی به موضوع شطرنج به‌طور مفصل پرداخته شده است. در این کتاب آمده که حکمای هند باب اول شطرنج را وضع کردند و در قالب معتمایی به ایران فرستادند. بزرگمهر نه تنها به معتمای شطرنج پاسخ داد، بلکه یک باب به شطرنج هندیان نیز افزود و رساله‌ای با عنوان مادیگان شترنگ یا گزارش شطرنج نگاشت.

باب اول که حکمای هند نهادند (جدول ۱)

«رقعه‌ای ساختند هشت در هشت که شصت و چهار خانه باشد و هشت پاره آلت و هشت پیاده حاصل کردند و به دو لون از دو طرف تعبیه کردند، شاه و فرزین را وزیرست در قلب بنشانند و بر میمنه و میسره دو فیل بداشتند و در پهلوی فیل‌ها از جانبین دو اسب بنهادند و دو رخ را در زوایا نشانند و در پیش صف پیاده بکشیدند. بدین طریق از جانبین خصمان تعبیه مصاف بکردند و سیر این آلات چنان است: رخ‌ها که در زوایاند راست روند و هر چه توانند همچنان ضرب کنند و فرس‌ها به دو خانه سیر کنند بر بالای پیاده رخ یا به جای پیاده شاه و فرزین، برین شکل می‌دوانند و ضرب می‌کنند و فیل‌ها کژ سیر می‌کنند، یک خانه بگذارند و در دوم نشینند و ضرب آنچه توانند کنند و فرزین بر زوایا رود و از هر چهار جانب کژ ضرب کند و شاه یک یک خانه هر جانب که خواهد رود و ضرب کند و پیادگان راست روند و در دو خانه بر بالا به سیر فرزین کژ ضرب کنند و نشاید که شاه در خانه‌ای رود که آلتی از آن او را ضرب تواند کردن و خصم را رسد که چون رخ در مقابل شاه آید الزام کند که شاه بازد و اگر شاه شطرنج را خانه نباشد مثلاً همه خانه‌ها مستغرق باشد یا اگر خانه‌ای خالی باشد آلتی از خصم بر وی بود، حکم مات بود. اگر چه آلت جمله مانده بود یا بعضی دیگر نتوانند باختن، و خصم بر همه آلت‌ها که بر شاه بود شاه تواند خواست؛ و اگر میانه شاه و رخ آلتی بود که چون خصم آن آلت ببازد، شاه خواهد از عرا او را دو بازی بود و بسیار افتد که خصم به فرس شاه خواهد و فرس بر رخ نیز باشد، ضرورت شاه باید باختن خصم رخ را ضرب کند. این را شاه رخ خوانند و به هر آلت که شاه خواهند اگر بر آلتی دیگر و ضرب کنی رایگان بود و هر پیاده که به سیر به نهایت خانه‌های آلت خصم رسد از جانبین فرزین شود» (راوندی، ۱۳۶۴: ۴۰۹-۴۰۸).

باب دوم که بزرگمهر نهاد (جدول ۲)

«رقعه‌ای مستطیل کرد چهار عرض و شانزده طول، همان شصت و چهار خانه باشد و آلت‌ها همان شانزده است و لون و سیر و ضرب همچنان، اما تعبیه از جانبین به شکلی دیگرست، رخ‌ها در زوایاست و شاه و فرزین در میان و دو فرس در پیش شاه و فرزین و دو فیل در پیش فرس‌ها و در پیش فیلان به دو صف پیاده بنشانند و بر قاعده شطرنج قدیم سیر و ضرب می‌کنند؛ و اگر خواهند که برین رقعه به کعبتین بازد، اول بازی آن است که کعبتین اکثر کند که را نقش بیشتر آید، اول کعبتین بزند و محکوم نقش کعبتین باید بود. اگر زخم کعبتین شش برآید به شاه باید باختن و اگر پنج برآید به فرزین بازد و چون کعبتین چهار برآید به

در روزگار قدیم پادشاهان برای آزمودن هوش و ذکاوت دیگر حکومت‌ها، یکدیگر را برای حل مسئله‌ای به چالش می‌کشیده‌اند. اگر آن حکومت می‌توانست به سؤال پاسخ دهد، به آن خراج می‌دادند و در غیر این صورت به این نکته پی می‌بردند که در میان آنان خردمندی وجود ندارد و غلبه بر آنان آسان خواهد بود

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

بزرگمهر که به خردمندی و حکیمی معروف بود، موفق شد به معمای شطرنج پی ببرد و در مقابل، بازی نرد را بسازد که هندیان نتوانستند آن را پاسخ دهند و به این ترتیب، برتری خرد ایرانی بر هندیان را ثابت کرد

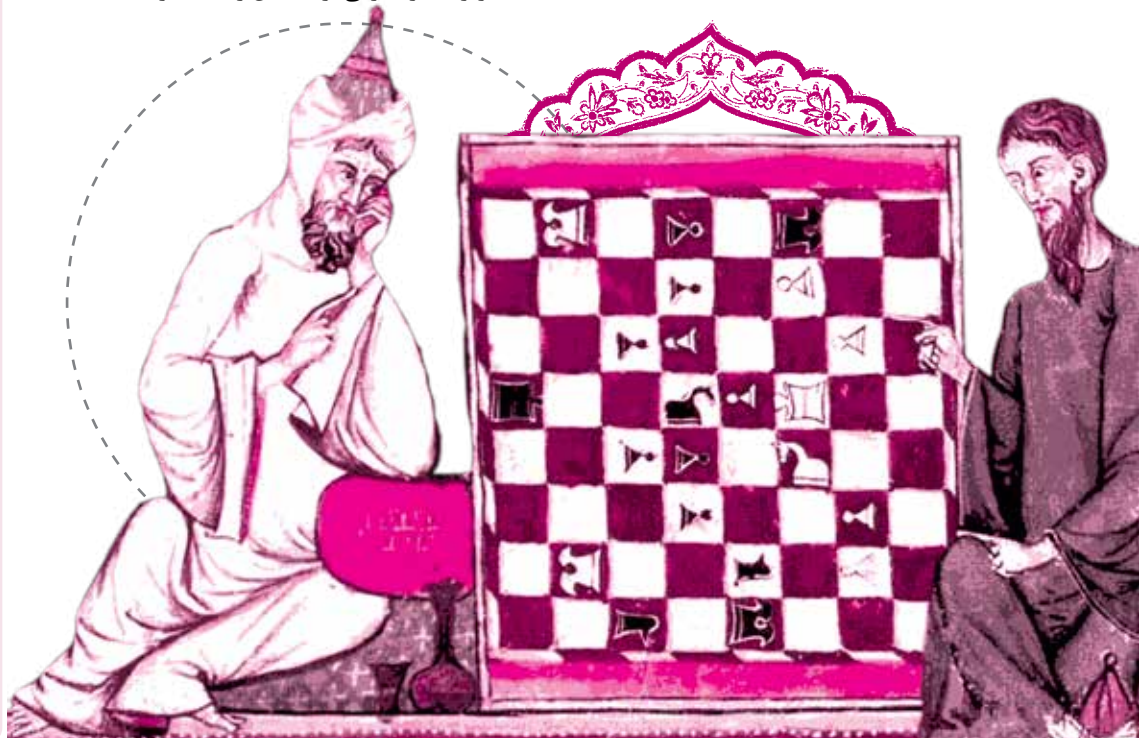
جدول ۲: باب دوم که بزرگمهر نهاد

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

نتیجه

بسیاری از مورخان و ادیبان همچون یعقوبی، فردوسی، ثعالبی، رواندی و... اختراع شطرنج را به هندیان نسبت داده‌اند. شاه هند برای آزمودن خرد ایرانیان آن را به دربار خسرو انوشیروان فرستاد. پادشاه ساسانی وزیری داشت بزرگمهر نام. بزرگمهر که به خردمندی و حکیمی معروف بود، موفق شد به معمای شطرنج پی ببرد و در مقابل، بازی نرد را بسازد که هندیان نتوانستند آن را پاسخ دهند و به این ترتیب، برتری خرد ایرانی بر هندیان را ثابت کرد.

فیل باید باختن و چون سه برآید به اسب و اگر نقش کعبتین دو برآید به رخ باید باختن و اگر یک برآید به پیادگان؛ و چون نقش شش زرد ناچار به شاه باید باختن. اگر شاه شطرنج را خانه نبود حکم مات نباشد مثالش چون مششدر نرد باشد و هر آلت را که خانه نبود نیازد، و اگر چه کالای خصم جمله به جای ضرب باشد نتوان زد تا نقش برآید؛ چنان که اگر رخ خصم در خانه‌ای است و پیاده آن می‌تواند گفتن ضرب نکند تا نقش یک برآید و همچنین هر پیاده‌ای که به سیر به خانه شانزدهمین رسد فرزین شود» (همان، ۴۱۰).



منابع

۱. ادھمی، سیامک (۱۳۹۳). «خدمات خسرو انوشیروان». ترجمه مهرداد قدرت‌دیزجی. تاریخ جامع ایران. ج ۲. تهران: مرکز دائرةالمعارف بزرگ اسلامی.
۲. تفضلی، احمد (۱۳۸۳). تاریخ ادبیات ایران پیش از اسلام. به کوشش ژاله آموزگار. چاپ چهارم. تهران: سخن.
۳. ثعالبی، مرغنی، حسین بن محمد (۱۳۷۲). شاهنامه کهن (پارسی تاریخ غرالسیر). پارسی گردان: سیدمحمد روحانی. مشهد: دانشگاه فردوسی.
۴. دزی، زهرا (۱۳۹۰). بزرگمهر حکیم از ورای ادب و تاریخ. تهران: زوآر.
۵. رواندی، محمدبن علی بن سلیمان (۱۳۶۴). راحة الصدور و آية السرور. تصحیح محمد اقبال و مجتبی مینوی. چاپ دوم. تهران: امیرکبیر.
۶. عقیلی، سیفال‌الدین حاجی‌بن نظام (۱۳۷۷). آثار الوزراء. تصحیح و افزون یادداشت‌هایی بر کتاب از میرجلال‌الدین حسینی محدث ارموی. تهران: دانشگاه تهران.
۷. عوفی، سدیدالدین محمد (۱۳۸۷). جوامع الحکایات و لواعج الروایات. جزء دوم از قسم اول. تصحیح امیربانو مصفا (کریمی). تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
۸. فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۷۶). شاهنامه. چاپ دوم. تهران: قطره.
۹. مسعودی، ابوالحسن علی بن حسین (۱۳۷۴). مروج الذهب و معادن الجواهر. ترجمه ابوالقاسم پاینده. چاپ پنجم. تهران: علمی و فرهنگی.
۱۰. معین، محمد (۱۳۷۵). فرهنگ فارسی، تهران: امیرکبیر.
۱۱. ناشناخته (۱۳۱۸). مجمل‌التواریخ و القصص. تحقیق ملک‌الشعرای بهار. تهران: کلاله خاور.
۱۲. یعقوبی، احمدبن ابی‌یعقوب ابن واضح (۱۳۷۱). تاریخ یعقوبی. ترجمه محمدابراهیم آیتی. چاپ ششم. تهران: علمی و فرهنگی.