

مجله‌ی شعرپژوهی (بوستان ادب) دانشگاه شیراز
سال ششم، شماره‌ی سوم، پاییز ۱۳۹۳، پیاپی ۲۱

تأملی بر دقایق بازی شطرنج در شعر شاعران برجسته سبک آذربایجانی و عراقی

احمد گلی* مهدی رضانی**

دانشگاه شهید مدنی آذربایجان

چکیده

شاعران و عارفان، به لحاظ برخوردار از پشتوانه‌ی غنی فرهنگی - ادبی و برای اجتناب از تکرار و ملال‌آوری کلام و همچنین برای اظهار فضل، برای بیان مطالب و مافی الضمیر خود از مضامین گوناگونی بهره می‌برند. یکی از این مضامین - که با قید احتیاط می‌توان گفت که ریشه در فرهنگ کهن ایرانی دارد - استفاده از اصطلاحات بازی شطرنج است. بسامد استخدام و مضمون‌آفرینی با این بازی، در قرن‌های ششم تا نهم - که در سبک‌شناسی مقارن با سبک آذربایجانی و عراقی است - بستر مناسبی برای عرضه‌ی ظرایف و دقایق این بازی بوده است. نوشته‌ی حاضر بر آن است تا با بازخوانی دقیق آثار بزرگان شعر و عرفان، به تحلیل روش درست این بازی و پیچیدگی‌ها و ظرایف آن بپردازد. حاصل پژوهش نشان می‌دهد که در سبک آذربایجانی، بیش از سبک عراقی به جزئیات و دقایق این بازی پرداخته شده است؛ دقایقی که شاید در طول تاریخ ادبیات بی‌سابقه باشد. ضمناً در این میان، مولوی و خاقانی از این جهت، یک سر و گردن بالاترند.

واژه‌های کلیدی: شطرنج، سبک آذربایجانی، سبک عراقی، مولوی، خاقانی، شعر فارسی.

۱. مقدمه

شطرنج، از جمله بازی‌های بسیار قدیمی است که هرکسی درباره‌ی معنی آن نظر خاصّ و متفاوتی دارد: «شترنگ از ریشه‌ی چترنگ پهلوی است که اصل آن از «چاتورانگا»

* دانشیار زبان و ادبیات فارسی azarunivmajalleh@yahoo.com

** دانشجوی کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی mehdi.ramazani85@gmail.com (نویسنده‌ی مسئول)

تاریخ دریافت مقاله: ۹۲/۹/۱۹ تاریخ پذیرش مقاله: ۹۳/۴/۱۱

دارای چهار لبه یا چهار حد شامل چهار جزو؛ فیل، رخ، اسب و پیاده» (خلف تبریزی، ۱۳۶۲: ذیل واژه)؛ «چتر» به معنی عدد چهار و «انگ» به معنی عضو و به مجاز به معنی رکن است؛ یعنی فوجی را گویند که چهار رکن داشته باشد» (رامپوری، ۱۳۶۳: ذیل واژه)؛ «شترنج معرب شترنگ فارسی، یعنی شش رنگ است» (معلوف، ۱۳۶۵: ذیل واژه)؛ «شترنج، معرب «شدرنج» است، به این معنی که هرکس بدان مشغول شود، رنج و ناراحتیش از بین می‌رود. عده‌ای دیگر آن را معرب «صدرنگ» به معنی صد حيله و مکر و گاهی اصل آن را «شط رنج» به معنی کناره یا کرانه‌ی رنج و تعب گفته‌اند» (دهخدا، ۱۳۷۳: ذیل واژه)؛ «چترنگ، به معنی چهارگوش و چترنگ کرتن «catrang kartan» به معنی شترنج‌بازی کردن است» (به نقل از فره‌وشی، ۱۳۵۹: ذیل واژه و همان، ۱۳۷۸: ۱۵ و جی. جاماسپ، ۱۳۷۱: ذیل گزارش چترنگ) و ... است.

کهن‌ترین سندی که در آن از لغت شترنج بحث شده، کارنامه‌ی اردشیر بابکان است: «اردوان، چونش اردشیر بدید شاد شد و گرامی کرد و فرمود که: هر روز با فرزندان و سپه‌رگان خویش به نخجیر و چوگان شوید و اردشیر همگونه کرد. به یاری یزدان به چوگان و اسوباری و چترنگ و نو اردشیر و دیگر فرهنگ از ایشان همگی چیر و ورد بود.» (نقدی‌وند، ۱۳۸۶: ۷۴-۸۴). این بازی، دارای کارکردهای مختلف است؛ از جمله تشحیذ ذهن: «شترنج‌بازی از بهر حکیمان و خداوندان فهم و خاطرهای تیز است» (راوندی، ۱۳۶۴: ۴۱۵) یا قمار، سرگرمی و خوش‌باشی:

از لوح کمانچه و چغانه	اسباب معاشرت مهیا
چنگ و دف و نای و شاخ و شانه	طنبور و کتاب و نرد و شترنج
گنجشک و کبوتر و کلانه	بنهاده به پیش انوری را

(انوری، ۱۳۷۲: ۴۲۵)

و یا «روشی است در کار اداره‌ی ملک که در چوبی چند تعبیه کرده شده باشد.» (راوندی، ۱۳۶۴: ۴۰۷) ولی آنچه مسلم است، این بازی 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 خاک‌رقعه‌ی شترنج 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» نویسنده‌ی *راحه‌الصدور و آیه‌السرور* گوید: «شطرنج را حکمای هند نهادند و به نوشیروان عادل فرستادند و بزرجمهر آن را برگشاد و بر آن یک باب بیفزود؛ نوشیروان آن را به قیصر روم فرستاد؛ حکمای روم خاطر برگماشتند و ایشان نیز دو باب زیادت کردند.» (راوندی، ۱۳۶۴: ۴۰۷) «نیز از آن چه درباره‌ی شطرنج در *شاهنامه‌ی* ثعالبی آمده است معلوم می‌شود که مأخذ شاهنامه فردوسی و ثعالبی یکی بوده یا فردوسی از ثعالبی اقتباس نموده است؛ زیرا مطالب همانند است. اینک نوشته‌ی *شاهنامه‌ی* ثعالبی: «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 سالیانه‌ی کشورم را برای تو می‌فرستم؛ ولی چنانچه به حل آن موفق نگشتی. من خراجی به تو مدیون نیستم. نوشیروان که می‌دانست فقط بوذرجمهر قادر به فهم آن است، امر کرد که به حل آن بکوشد. بوذرجمهر پس از فکر و دقت بسیار، به رموز و نقش مهره‌ی آن در محاربه با دیگری واقف گشته گفت این بازی، از نظر جنگ ساخته شده. به مهره‌ی اصلی سمت شاه داده‌اند و آن که بعد ازوست. 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. فرستاده‌ی 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 وسیله‌ی آن‌ها به اروپا راه یافته است.» (نقدی‌وند، ۱۳۸۶: ۷۴-۸۴)

این بازی، در طول تاریخ دست‌خوش دگرگونی‌های زیادی شده است؛ تا جایی که روش و شکل بازی در برخی مناطق مختلف، متفاوت بوده؛ برای مثال، گاهی در منطقه‌ای برخی از مهره‌های بازی، حذف و یا در منطقه‌ای دیگر به مهره‌های آن افزوده شده است:

شنیده‌ام که به شطرنج در فزود کسی یکی شتر ز سر زیرکی و دانایی
نه من کم آدم ای شه ز رقعه‌ی شطرنج چه باشد ار تو به من اشتری در افزایی
(انوری، ۱۳۷۲: ۸۲)

هرچند این بازی در طول زمان تحولات زیادی را پشت سر گذاشته است، با توجه به آثار باقی مانده از شاعران و عارفان و همچنین شطرنجی که حکمای هند ساخته بودند، می‌توان دریافت که این بازی در صفحه‌ای به ابعاد ۸×۸ بازی می‌شد. این صفحه‌ی به ظاهر ۶۴ خانه‌ای، به نوعی است که می‌توان هزاران نوع مختلف از این بازی را روی آن پیاده کرد:

شطرنج که صد هزار خانه ست از جمله‌ی آن دو خانه دیدم

درباره‌ی اختراع شطرنج چنین آمده است که وقتی «صعصه بن داهر» این بازی را اختراع کرد و روش آن را به شاه هند تعلیم داد، شاه از وی خواست تا به عنوان پاداش، چیزی طلب کند و صعصه به ازای خانه‌های صفحه‌ی شطرنج، از پادشاه طلب گندم کرد؛ یعنی، در خانه‌ی اول یک گندم و در خانه‌ی دوم، دو گندم و در خانه‌ی سوم، چهار گندم باشد و به همین طریق تعداد گندم‌ها به صورت تصاعدی ادامه یابد. این درخواست در نظر اول، ناچیز می‌نمود؛ اما بعد از تأمل، معلوم شد دادن این پاداش غیرممکن است؛ چراکه مطابق تصاعد هندسی، تعداد گندم‌های آخرین خانه‌ی شطرنج، عددی معادل 18446744073709551615 می‌شد که از کل محصول گندم هندوستان زیادتر است. خاقانی در بیت زیر، بازی‌های روزگار را مانند حساب تضعیف شطرنج، بی‌شمار بیان می‌کند:

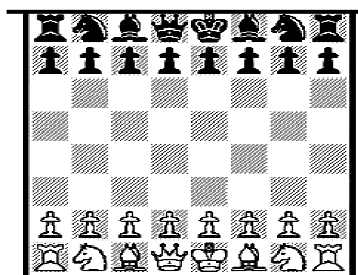
لعب دهرست چو تضعیف حساب شطرنج گرچه پایان طلبندش نه همانا بینند
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۹۶)

شعرای صوفی مشرب، برای بیان و تفهیم هرچه بیش‌تر مسأله‌ی جبر و اختیار، به ترتیب از بازی نرد و شطرنج استفاده می‌کردند؛ چرا که در بازی نرد، نحوه‌ی بازی در

تأملی بر دقایق بازی شطرنج در شعر شاعران برجسته سبک آذربایجانی و عراقی ————— ۱۶۱

ارتباط مستقیم با شانس (توکل) است؛ حال آن که، عنصر اصلی بازی شطرنج، تأمل، تعقل و استفاده از ترفندهای مختلف است:

نیست شطرنج تا تو فکر کنی با توکل بریز مهره چو نبرد
(مولوی، ۱۳۸۷: ۶۹)



در این بازی، پیاده‌ها به عنوان مبارزان، در صف جلو (عرض دوم) و بقیه‌ی مهره‌ها (شاه، وزیر، فیل، اسب، رخ) در ردیف عقب (عرض اول) قرار دارند. در تلاش برای پی‌گیری پیشینه‌ی این جستار، چندین مقاله، همچون: «پیشینه‌ی تاریخی شطرنج» (مجیدیکتایی، ۱۳۴۷)، «شطرنج در گستره‌ی ادب فارسی» (سعیدرضا بیات، ۱۳۷۰)، «ریشه‌شناسی اصطلاحات شطرنج» (مصطفی ذاکری، ۱۳۸۱)، «گزارشی درباره‌ی شطرنج» (پرویز اذکایی، ۱۳۸۴)، «شطرنج به روایت شاهنامه» (نصرت صفی‌نیا، ۱۳۸۶) و کتاب *شطرنج از دیدگاه تاریخ و ادبیات* (عزیز نقدی‌وند، ۱۳۸۲) و هم‌چنین چند کتاب مرتبط از قبیل *نقایس الفنون فی عرایس العیون* (آملی، ۱۳۸۱) *راحه‌الصدور و آیه‌السرور* (راوندی، ۱۳۶۴) انجام گرفته است. با توجه به این که در آثار مذکور اغلب به فلسفه‌ی این بازی و ریشه‌یابی اصطلاحات و مهره‌های آن توجه شده است، کوشیده‌ایم تا در این پژوهش، علاوه بر ایراد شواهد گویا برای هریک از کارکردهای مهره‌های شطرنج، به بیان نکات مکتوم و وجوه پنهان این بازی که کم‌تر بدان توجه شده است، بپردازیم.

۲. بحث

«سبک آذربایجانی از نظر فکری سبک فضل‌نمایی است و در آن اشاره به علوم مختلف، تلمیحات گوناگون از جمله به آداب و رسوم، اشاره به فولکلور و عقاید عامیانه از جمله طب و نجوم و جانورشناسی عامیانه مطرح است؛ به نحوی که شعر این مکتب غالباً محتاج به شرح و تفسیر است» (شمیسا، ۱۳۸۲: ۱۴۲) در واقع، این سبک بیش‌تر به دنیای بیرون توجه دارد و این امر، درست در مقابل سبک عراقی است که در آن

صحبت از عالم درون و عرفان است؛ به عبارت دیگر، دلیل گزینش این دو مکتب، اولاً نمود حرفه‌ای و نهادینه شده‌ی این بازی در دوره‌های مذکور است، ثانیاً وجود اغلب بزرگان شعر (خاقانی، نظامی، مجیر بیلقانی) و عرفان (عطارد، سنایی، مولوی) و گروه تلفیق (حافظ، اوحدی مراغه‌ای، سلمان ساوجی، خواجه) در این مکتب‌ها است؛ برای مثال، خاقانی فقط به چگونگی حرکت شاه در شطرنج اشاره دارد؛ حال آنکه مولوی از شاه شطرنج، پادشاه کاینات را اراده می‌کند، که همه از اویند و برای او. در ادامه نکات مربوط به هریک از مهره‌های شطرنج بر اساس اهمیت‌شان در این بازی ارائه می‌گردد:

۲. ۱. مضمون‌آفرینی از مهره‌های شطرنج

۲. ۱. ۱. شاه (Shah/ King)

«شاه»، در صفحه‌ی شطرنج با ارزش‌ترین مهره است؛ در واقع، وجود شاه شرط لازم برای ادامه‌ی بازی است؛ چراکه اگر همه‌ی مهره‌ها وجود داشته باشد، ولی شاه، مات شود، بازی تمام می‌شود:

نطح را اسب و پیاده رخ و پیل و فرزین همه هیچند شما قبله رخ شاه کنید
(سنایی، ۱۳۶۲: ۱۰۹)

چون وصال یار نبود گو دل و جانم مباش چون شه و فرزین نباشد خاک بر سر فیل را
(همان: ۲۰۱)

در ادبیات عرفانی، از شطرنج برای بیان اندیشه‌های بلند عرفانی و اخلاقی استفاده شده است؛ صفحه‌ی شطرنج را با تمام مهره‌هایش، نماد جهان و شاه شطرنج را نماد پروردگار متعال قلمداد کرده‌اند:

برد و ماندی هست آخر تا کی ماند کی برد و نه این شطرنج عالم چیست باجنگ و جهاد؟
شاه گوید مر شما را از من است این باد و بود گر نباشد سایه‌ی من بود جمله گشت باد
اسب را قیمت نماند پیل چون پشه شود خانه‌ها ویرانه‌ها گردد چو شهر قوم عاد
اندر این شطرنج برد و ماند یک سان شد مرا تا بدیدم کاین هزاران لعب یک کس می‌نهاد
در نجاتش مات هست و هست در ماتش نجات زان نظر ماتیم ای شه آن نظر بر مات باد
(مولوی، ۱۳۸۷: ۲۰۱)

تأملی بر دقایق بازی شطرنج در شعر شاعران برجسته سبک آذربایجانی و عراقی ————— ۱۶۳

شاه، به تنهایی هیچ قدرتی غیر از رهبری مهره‌ها ندارد و حتی موقعی که تهدید شود، قدرت دفاع از خود را ندارد و سعی در گریز دارد؛ عبارت «خانه‌خانه» در بیت زیر، اشاره به حرکت شاه دارد که فقط می‌تواند یک خانه به دو طرف حرکت کند:

زهی شهی که شهان بر بساط شطرنجت به خانه‌خانه دوند از گریز خانه مات
(مولوی، ۱۳۸۷: ۱۰۲)

اصطلاحات «شاه گفتن»، «شاه خواندن» و «شه شه گفتن»، هر سه به معنی تهدید مهره‌ی شاه است که در شطرنج امروزی بدان «کیش» می‌گویند. حریف با گفتن عباراتی مثل «شاه»، «شه»، «پادشاه»، «پادشاه‌انگیز»، «شه شه»، حریف را از تهدید خود آگاه می‌کند تا طرف مقابل چاره‌ای بیندیشد: «هر بیدقی که براندی، به دفع آن بکوشیدمی و هر شاهی که بخواندی، به فرزین بپوشیدمی تا نقد کیسه‌ی همت درباخت و تیر جعبه‌ی حجت همه بینداخت.» (سعیدی، ۱۳۸۱: ۱۶۶) یا:

به شطرنج خلاف، این نطع خون‌ریز به هر خانه که شد، دادش شه‌انگیز
(نظامی، ۱۳۷۲: ۲۶۴)

گفت شه شه و آن شه کبر آورش یک یک از شطرنج می‌زد بر سرش
(مولوی، ۱۳۷۸: ۴۱۲)

مباش غره به بازی خود که در خبر است هزار تعبیه در حکم پادشاه انگیز
(حافظ، ۱۳۸۵، ۵۱)

سلیم نیساری در توضیح اصطلاح «پادشاه‌انگیز» می‌گوید: «گرهی که در این بیت وجود دارد و تا آن‌گه گشوده نشود، معنی بیت روشن نمی‌شود، ذکر کلمه‌ی پادشاه در ترکیب پادشاه‌انگیز است به جای اصطلاح معهودشاه‌انگیز. بسیاری از کلمات در کاربرد زبان فارسی مترادف‌هایی دارد که برحسب موقعیت و شرایط خاص، از آن استفاده می‌شود؛ مثلاً در برابر کلمه‌ی شاه، خواه در شعر یا در نوشته‌های عادی، کلماتی مانند: «پادشاه، ملک، سلطان، خاقان و...» به کار رفته است. در بازی شطرنج، هر مهره نامی دارد؛ برای پیاده در نوشته‌های قدیم و در شعر فارسی، کلمه‌ی بیدق هم ذکر شده است. شاه‌انگیز در لغت‌نامه‌ی دهخدا در مدخل کلمه‌ی مخفف آن، شه‌انگیز درج شده است؛ با این توضیح که شه‌انگیز، شاه‌انگیز، بیرون راندن شاه است به وسیله‌ی رخ یا پیل یا مهره‌ی دیگر که به اصطلاح امروزی، کیش می‌گویند.» (نیساری، ۱۳۸۴: ۵۳)

در واقع، موقعی حالت مات پیش می‌آید که شاه از سوی حریف، تهدید شود و در این حالت، نه می‌توان مانعی ایجاد کرد و نه خانه‌ای برای فرار داشت:
رو که به یک بازیم که غمزه تو کرد مات چنان گشته‌ام که خانه ندارم
(عطار، ۱۳۷۱: ۵۳۲)

همچنین با توجه به خصوصیات شاه و حرکات آن، شاعران برای مضمون‌آفرینی‌های مختلف از این مهره استفاده کرده‌اند: مثلاً با توجه به این که در شطرنج دو شاه وجود دارد و دائم در جنگ و جدل هستند، مضمونی شبیه «دو شمشیر در یک نیام ننگجد» را آفریده‌اند:
نبینی دو شاه است شطرنج را که بر هر دلی نو کند رنج را
(نظامی، ۱۳۷۲: ۷۲۹)

۲.۱.۲. فرزین

از معدود مهره‌های شطرنج است که با گذشت زمان، نوع حرکت آن تغییر یافته و قدرتش تقویت شده است؛ در قدیم، وزیر مانند شاه، تنها می‌توانست یک خانه به دو طرف حرکت کند:

چو بگذاشتی تا سرآوردگاه نشستی چو فرزانه بر دست شاه
همان نیز فرزانه یک خانه بیش نرفتی نبودی ازین شاه پیش
(فردوسی، ۱۳۶۳: ۷۴۳)

اغلب از نوع حرکت این مهره - که به صورت کج است - مضمون‌آفرینی شده است؛ برای مثال، مولوی نفس را به دلیل کزروی، به فرزین تشبیه کرده است:
راست رود سوی شه جان و دلم همچو رخ گرچه کند کزروی طبع چو فرزین من
(مولوی، ۱۳۸۷: ۵۰۷)

رخ / قلعه (Rokh/Rooks)

«رخ، نام مهره‌ای از بازی شطرنج است که در صفحه‌ی شطرنج، در خانه‌های عرض و ستون به صورت مستقیم حرکت می‌کند و مهره‌های مسیر خود را از بازی خارج می‌سازد.»... رخ، نام جانوری است که مانند عنقا، در خارج وجود ندارد و آن چه گویند که فیل و کرگدن را طعمه‌ی بچه‌های خود می‌کند، غلط و دروغ است و یک مهره از مهره‌های شطرنج به نام او موسوم است و بعضی گویند به این معنی، عربی است.»

تأملی بر دقایق بازی شطرنج در شعر شاعران برجسته سبک آذربایجانی و عراقی ————— ۱۶۵

(خلف تبریزی، ۱۳۶۲: ذیل واژه) «در ریشه‌شناسی این واژه، بعضی از محققان مهره‌ی رخ را در بازی شطرنج با پرنده‌ای افسانه‌ای و عظیم‌الجثه که در هند می‌زیست، مرتبط می‌دانند.» (ذاکری، ۱۳۸۱: ۳۵) و این، به نظر موجه می‌نماید؛ چراکه مهره‌های کنار رخ (اسب و فیل) نیز از جمله حیوانات عظیم‌الجثه‌اند؛ از طرف دیگر، «در بعضی نمونه‌های مهره‌های قدیمی شطرنج که حتی تا چند دهه قبل در ایران هم متداول بوده است، این مهره را به صورت قلعه یا برجی می‌ساخته‌اند که بر بالای آن مرغی بال گشوده باشد.» (نقدی‌وند، ۱۳۸۱: ۵۶) آیا ممکن است در بیت زیر از مولانا دو شاخه‌بودن رخ، علاوه بر نشان دادن جهات حرکت آن، ایهامی نیز داشته باشد به شکل ظاهری حیوانی با دوشاخ؟:

تاکی دوشاخه چون رخی؟ تا کی چو بیدق کم‌تکی؟ تا کی چو فرزین کزروی؟ فرزانه شو فرزانه شو
(مولوی، ۱۳۸۷: ۶۱۸)

رخ، در شکل امروزی این بازی یکی از مهره‌های تعیین‌کننده در بازی شطرنج است؛ چراکه بعد از شاه و فرزین (وزیر)، با ارزش‌ترین مهره و برابر با ۵ بیدق (پیاده) است (رک: ایلیالوویچ، ۱۳۸۹: ۱۵) و این در حالی است که «در بازی‌های قدیمی، رخ، قدرتمندترین مهره‌ی شطرنج به شمار می‌آمده است.» (نقدی‌وند، ۱۳۸۱: ۵۶):

شاه بی‌پیل و اسب و بی‌فرزین خاصه بی‌رخ نیرزدت خرزین
(سنایی، ۱۳۶۲: ۴۷۸)

جایگاه رخ، در صفحه‌ی شطرنج - که به صورت مربع و شامل ۶۴ خانه است گوشه‌هاست و در ادب فارسی نیز به گوشه‌نشینی مشهور:

گیرد از دیگران کناره چو رخ صدرها گبر برو دهند چو شاه
(انوری، ۱۳۶۴: ۳۶۴)

اندرین ایام هر کو همچو فرزین کزرو است دارد از منصب چو فرزین خانه در پهلوی شاه
آن‌که تا بوده است چون رخ راسترو بوده است و هست دایماً در گوشه‌ای محروم و دور از روی شاه
(ابن یمین، ۱۳۶۳: ۷۴۳)

حرکت مهره‌ی رخ، به صورت مستقیم است و در صورتی که مانعی در مسیر مستقیم خود نداشته باشد، می‌تواند با یک حرکت تا خانه‌ی هشتم حرکت کند و به همین دلیل است که برخلاف فرزین، نماد راستروی است:

راست‌رود سوی شه جان و دلم همچو رخ گر چه کند کز روی طبع چو فرزین من
(مولوی، ۱۳۸۷: ۳۱۱)

برخی مواقع، حریف با یک حرکت غافلگیرانه، ضمن کیش دادن شاه، مهره‌ی رخ را نیز زیر ضرب قرار می‌دهد و چون طرف مقابل چاره‌ای جز رفع کیش ندارد، مهره رخ به راحتی کشته می‌شود. به این حرکت غافلگیرانه - که ممکن است با هریک از مهره‌ها انجام شود و قدرت حریف را به شدت بکاهد - «شه رخ»، گفته می‌شود:

تا نقطه خال مشک بر رخ زده‌ای عشق همه نیکوان تو شه‌رخ زده‌ای
طغرای شهنشاه جهان منسوخ است تا خط نکو بر رخ فرخ زده‌ای
(سنایی، ۱۳۶۲: ۴۶۷)

نزدی شاه رخ و فوت شد امکان حافظ چه کنم بازی ایام مرا غافل کرد
(حافظ، دیوان، ۳۴)

باید یادآور شد که اصطلاح «شه‌پیل» نیز دقیقاً مانند «شه‌رخ» است؛ یعنی یک مهره، ضمن کیش دادن به شاه، فیل حریف را هم تهدید می‌کند و چون حریف مجبور است به نوعی رفع کیش کند، فیلی که مورد تهدید بود، کشته می‌شود:

ای بس شه‌پیل‌افکن کافکنده به شه‌پیلی شطرنجی تقدیرش در ماتگه حرمان
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۳۵۹)

از جمله طرق مات کردن، استفاده از دو مهره‌ی رخ است؛ در این روش، دو مهره‌ی رخ با کیش دادن مداوم سعی در کشاندن شاه حریف به خانه‌ی آخر و مات کردن دارند. در واقع مات کردن با «دو رخ» نسبت به روش‌های دیگر، راحت‌ترین شیوه است:

به یک بوی از ارم صد در گشاده به دو رخ ماه را دورخ نهاده
(نظامی، ۱۳۷۲: ۳۵۱)

شه عرصه فلک را به دو رخ دودست برده رخ ماه چارده را به دوشب حجاب بسته
(خواجو، ۱۳۶۹: ۳۱۳)

مادامی که مهره‌ی کناری (اسب) یا مهره‌ی جلویی (پیاده) رخ حرکت نکنند، این مهره نمی‌تواند حرکت کند و در واقع در قید و بند دیگر مهره‌ها قرار دارد؛ به همین خاطر در آثار باقی‌مانده، اغلب اسب و رخ در کنار هم به کار می‌روند:

تأملی بر دقایق بازی شطرنج در شعر شاعران برجسته سبک آذربایجانی و عراقی ————— ۱۶۷

در بند بود رخ همه از اسب و پیاده هر چند همه نطع بود جایگه رخ
(سنایی، ۱۳۶۲: ۱۵۸)

یکی از شگردهای شاعران، استفاده از همین مسایل ریز ولی بسیار مهم است؛
برای مثال، در بیتسوم از غزل زیر:

زاهد ظاهرپرست از حال ما آگاه نیست در حق ما هر چه گوید جای هیچ اکراه نیست
در طریقت هر چه پیش سالک آید خیر اوست در صراط مستقیم ای دل کسی گمراه نیست
تا چه بازی رخ نماید بیدقی خواهیم راند عرصه شطرنج رندان را مجال شاه نیست
(حافظ، ۱۳۸۵: ۳۹)

«با نگاهی مختصر به شروح دیوان حافظ - که هر کسی از ظن خود در مورد این بیت بحث برانگیز اظهار نظر کرده است - می توان دریافت که اغلب حافظ پژوهان، این بیت را از منظر بازی شطرنج و موقعیت مهره های آن، مورد مذاقه قرار نداده اند. اراده ی ذهنی خواجه از ایراد رخ و بیدق با توجه به ایهام تناسب و استخدام در واژه ی شاه، به ترتیب زاهد و سالک است. بدین صورت که حافظ با تمهید مقدماتی، از موضوع تقابل رند و زاهد و عدم التفات امثال رندان و سالکان به زاهدان، در دو بیت آغازین، همان موضوع را در بیت سوم با تغییر هیپوگرام بیان می کند. شعر حافظ در بیت اول، گویای این مطلب است که زاهد پارسانما، خرده گیر و ظاهرپرست، از حال ما رندان آگاهی ندارد و به همین خاطر، نگرش زاهدان نسبت به ما رندان ارزشی ندارد. در بیت دوم از باب ترغیب و تشویق، سلوک در راه راست را تجویز می نماید؛ راهی که علی رغم مشکلات عدیده، هیچ گونه گمراهی در آن وجود ندارد. در بیت سوم با استفاده از ابیات قبلی و با تغییر مضمون، همان مطالب را بیان داشته است: ما (بیدق)، بدون توجه به واکنش زاهدان (رخ) به حرکت خود ادامه خواهیم داد؛ چراکه ما رندان در مسیر سلوک خود، حتی به شاهان نیز کوچک ترین توجهی نداریم. آنچه فرضیه ی مورد نظر را بیش از پیش تقویت می کند، قیاس مصرع دوم و پنجم این غزل است؛ حافظ در بیت دوم در خطاب به زاهد چنین می گوید: در حق ما هر چه گوید؛ حال آن که در مصرع پنجم در مورد رخ می گوید: تا چه بازی رخ نماید؛ که هر دو مصرع، موید فرضیه است.» (ر.ک: علیزاده و رمضان، ۱۳۹۲: ۱۱۰)

۲. ۱. ۳. پیل/فیل (Bishop/phil)

«پیل»، از جمله مهره‌های شطرنج است که جزو سوارها محسوب می‌شود و حرکت آن به صورت مورب است. این مهره مانند رخ، چنان‌چه مانعی در مسیر خود نداشته باشد، می‌تواند هفت خانه را در یک حرکت طی کند؛ هر کدام از دو طرف بازی، دارای دو مهره‌ی فیل هستند که یکی از آنها حتماً باید در خانه‌ی سفید باشد و دیگری در خانه‌ی سیاه. محل استقرار این دو مهره در آغاز بازی در یک طرف، کنار فرزین و در طرف دیگر، کنار شاه است:

شها چون پیل و فرزین شه‌پرستم نه چون اسب است کارم رخ‌پرستی
(انوری، ۱۳۷۲: ۲۱۶)

در صورتی که مهره‌ی فیل با یک یا چند پیاده و به صورت زنجیره‌ای در کنار هم قرار گرفته و از هم‌دیگر حمایت کنند مانعی محکم ایجاد می‌کنند که جز با لطایف‌الحیل، شکستن آن ممکن نیست و بدین حالت «پیل‌بند» گویند:

بند بر پیلتن زمانه نهاد پیل‌بند زمانه را که گشاد؟
(نظامی، ۱۳۷۲: ۷۴۰)

پیاده روان‌گردد پیل‌بلند به هر گوشه‌یی کرده صد پیل‌بند
(همان: ۷۵۱)

حال آن که اصطلاح «فرزین‌بند»، معنایی مثل «پیل‌بند» ندارد و به معنی مکر و ترفند است:

ز فرزین‌بند آن رخ من چه شه‌ماتم چه شه‌ماتم مکن ای شه‌مکافاتم مکن ای شه‌مکافاتم
(مولوی، ۱۳۸۷: ۶۱۲)

هزاران شکر آن شه را که فرزین‌بند او گشتی هزاران منت آن می را که از وی در خماری تو
(همان)

رخ خوبان‌روحانی که هرشاهی که دید آن را ز فرزین‌بند سوداها ز اسب خود پیادستی
(همان: ۵۸۰)

مهره‌ی فیل، اگر از محل استقرار خود سه خانه حرکت کند، در وسط صفحه‌ی شطرنج قرار می‌گیرد و در این حالت، به کل صفحه، احاطه‌ی کامل پیدا می‌کند:

تأملی بر دقایق بازی شطرنج در شعر شاعران برجسته سبک آذربایجانی و عراقی ————— ۱۶۹
سه خانه برفتی سرافراز پیل بدیدی همه رزمگه از دو میل
(فردوسی، ۱۳۷۹، ج ۳: ۱۴)

۲. ۱. ۴. اسب/ فرس (Knight/ asb)

این مهره، مانند رخ و فیل جزو سوارگان شطرنج است که به صورت حرف «L»
انگلیسی حرکت می‌کرده است. اسب تنها مهره‌ای است که می‌تواند از روی مهره‌های
دیگر بپرد:

چون بنهد رخ پیاده در قدم شاه جست دو اسبه ز نیستی و گدایی
(مولوی، ۱۳۸۷: ۷۶۵)

رخ دلفروز تو ماهی خوش است خط عنبرینت سیاهی خوش است
گرت اسب بر سر دواند رواست بنه پیش او رخ که شاهی خوش است
(خواجو، ۱۳۶۹: ۳۸۴)

از طرفی چون مسیر حرکتش نسبت به دیگر مهره‌ها پیچیده‌تر است، به راحتی
می‌تواند حریف را غافلگیر کند. از دلایلی که شاعران و عارفان، کم‌تر به مضمون آفرینی
با اسب پرداخته‌اند، چگونگی حرکت این مهره است. ارزش این مهره از رخ، کم‌تر و
برابر با ارزش فیل است؛ حال آن‌که اغلب شطرنج‌بازان در مرحله‌ی آخر بازی، اسب را
به فیل ترجیح می‌دهند و آن، صرفاً به دلیل جهش و حرکت غافلگیرانه‌ی این مهره
است:

فرس را رخ افکنده در وقت شور فگنده فرس پیل را وقت زور
(نظامی، ۱۳۷۲: ۷۸۰)

از طرف دیگر، ارزش این مهره برابر با سه مهره‌ی پیاده است (ر.ک: ایلیالوویچ،
۱۳۸۹: ۱۵):

گه بگوید که «حذر کن شه شطرنج منم بیدقی گر ببری من برم از تو فرسی»
(مولوی، ۱۳۸۷: ۷۹۱)

جایگاه اسب، در مجاورت مهره‌ی رخ بوده است:

شها چون پیل و فرزین شه‌پرستم نه چون اسب است کارم رخ‌پرستی
(انوری، ۱۳۷۲: ۱۴۶)

۱۷۰ ————— مجله‌ی شعرپژوهی (بوستان ادب) / سال ۶، شماره‌ی ۳، پاییز ۹۳ (پیاپی ۲۱)

برخی مواقع، شرایطی پیش می‌آید که شطرنج‌باز، رندانه مهره‌های با ارزش خود را نیز فدا می‌کند تا حریف را مات کند و یا این‌که یک مهره را با مهره‌ی با ارزش‌تر، تعویض کند:

چون یقین گشتش که خواهد کرد مات فوت اسپ و پیل هستش ترهات
(مولوی، ۱۳۷۸، ۵: ۲۱۴)

۲. ۱. ۵. بیدق / پیاده / بیدق (beydaq/Pawn)

پیاده‌ی شطرنج، از لحاظ ارزشمندی و امتیاز، به ظاهر کم‌ارزش‌ترین مهره‌ی شطرنج است:

از خون پیاده‌ای چه خیزد؟ ای بر رخ تو هزار شه‌مات
(سعدی، ۱۳۸۱: ۲۸)

حال آن‌که این ارزش‌گذاری صرفاً مربوط به آغاز بازی است و چه بسا همین مهره، در خلال بازی، شاه حریف را نیز مات کند:

چشم بد دور ز خال تو که در عرصه‌ی حسن بیدقی راند که برد از مه و خورشید گرو
(حافظ، ۱۳۸۵: ۲۵۱)

همانطور که در جنگ تعداد پیاده‌ها نسبت به سوارها زیاد است و به عنوان فدایی عمل می‌کنند، در بازی شطرنج نیز تعداد پیاده‌ها ۸ عدد است که اغلب برای بیان کثرت به کار می‌روند:

نه چرخ هشت بیدق شطرنج ملک اوست او شاه نصرت از ید بیضای موسوی
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۹۳۵)

مسیر حرکت پیاده به صورت مستقیم است و به همین دلیل در شعر شاعران، و عارفان سمبل راستی و درست‌کاری است:

خاقانی اگر در کف همت گروی هان تا ز پی جاه چو دونان ندوی
فرزین مشوای حکیم تا کژ نشوی آن به که پیاده باشی و راست روی
(همان، ۱۳۷۸: ۷۳۷)

پیاده – که سمبل فداکاری و جان‌فشانی است – از محل استقرار تا پایان صفحه، مسیر هفت‌خانه‌ای را باید بپیماید و در خانه‌ی هفتم، به فرزین تبدیل می‌شود (مطابق قواعد قدیمی بازی)؛ حال آن‌که در قوانین جدید، می‌تواند به مهره‌های رخ، فیل و

تأملی بر دقایق بازی شطرنج در شعر شاعران برجسته سبک آذربایجانی و عراقی ————— ۱۷۱

اسب نیز تبدیل شود؛ ولی چون فرزین نسبت به مهره‌های دیگر، قدرتمندتر است اغلب شطرنج‌بازان این مهره را انتخاب می‌کنند. این هفت مرحله‌ی مهره پیاده، دقیقاً مطابق با هفت‌شهر عشق عطار است؛ هم‌چنان‌که از بین هزاران مرغ، تنها سی مرغ به سیم‌رخ رسیدند، از بین پیاده‌های متعدد نیز تنها یک یا دو پیاده بعد از پشت سر گذاشتن مراحل بسیار سخت و حمایت مهره‌های دیگر، به فرزین تبدیل می‌شود؛ این در حالی است که در اکثر مواقع کشته می‌شوند؛ به عبارت دیگر، ترفیع مهره‌ی بیدق جز با تلاش و هوش شطرنج‌باز به دست نمی‌آید:

خاقانی اگر بسیج رفتن داری	در ره چو پیاده هفت مسکن داری
فرزین نتوانی شدن اندیشم از آنک	در راه بسی سپاه رهزن داری
	(خاقانی، ۱۳۷۸: ۷۳۹)
اگر برجان خود لرزد پیاده	به فرزینی کجا فرزانه گردد
	(عطار، ۱۳۷۱: ۱۷۹)
کس با رخ تو نباخت اسبی	تا جان چو پیاده در نینداخت
	(سعدی، ۱۳۸۱: ۶۰۴)

۳. مضمون‌آفرینی از جنس و رنگ مهره‌های بازی

۳.۱. جنس مهره‌ها

جنس مهره‌ها از جمله مواردی است که در هر برهه از زمان، می‌تواند متفاوت باشد؛ برای مثال، همان‌طور که امروزه برای ساخت مهره‌ها از مواد مختلف اعم از چوب، پلاستیک، فلز و ... استفاده می‌شود، در قدیم نیز جنس مهره‌ها متفاوت و گاه از چوب و گاه از استخوان و عاج فیل بود:

شطرنج چه بود؟ چوبکی چند	از لعب تو چون عود قماری گردد
	(اوحدی، ۱۳۴۰: ۵۵)
از استخوان پیل ندیدی که چرب‌دست	هم پیل سازد از پی شطرنج و پادشا
	(خاقانی، ۱۳۷۸: ۱۵)

از رخ و زلفین او شطرنج‌بازی کرده‌ام زآن که زلفش ساج بود و روی او چون عاج بود
(سنایی، ۱۳۶۲: ۹۳)

۳.۲. نگ مهره‌ها

علاوه بر تغییر و تحول شیوه‌ی بازی شطرنج در گذر زمان، شکل ظاهری آن نیز عوض شده است؛ امروزه رنگ سیاه و سفید مرسوم است حال آنکه در متون کهن، به رنگ سرخ نیز اشاره شده است: «سرخ فیل را از میان شاه سیاه و رخ سرخ بردارد و در میان رقعہ اندازد و از عری شاه خواهد، سیاه آن رخ را که به دویم خانه رخ است، به خانه‌ی اصل آرد و شاه خواهد، سرخ به ضرورت فیل در عری کشد، سیاه به فرزینی که در سیوم خانه فیل است شاه خواهد.» (آملی، ۱۳۷۹، ج ۳: ۵۶۹)

ز آبنوس شب و روز آمده بر رقعہ‌ی دهر دو سپه که آلت شطرنجی سودا بینند
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۹۶)

از غم مات شاه دل خانه به خانه می‌دود رنگ رخ و پیاده‌ها بهر نجات ریخته
(مولوی، ۱۳۸۷: ۷۰۴)

۴. مضمون‌آفرینی از برخی اصطلاحات بازی

۴.۱. قایم

هرچند در مورد این اصطلاح، تعاریف مختلفی گفته شده است؛ آن چه مسلم است، این اصطلاح در شطرنج قدیم معادل «پات» امروزی است. «پات» در واقع، همان نتیجه‌ی مساوی در بازی است و آن از چند حالت خارج نیست؛ حالت اول: برخی مواقع شطرنج‌باز فقط ملزم به حرکت دادن مهره‌ی شاه است؛ ولی چون اگر به هر جانب حرکت کند مورد ضرب «کیش» حریف واقع می‌شود، مجبوراً در جای خود باقی می‌ماند و قادر به حرکت نیست؛ حالت دوم: اگر دو طرف، مهره‌ی لازم را برای مات کردن همدیگر نداشته باشند، به مساوی رضایت می‌دهند و حالت سوم: موقعی است که یکی از دو طرف بازی که نسبت به حریف موقعیت بدتری دارد و نزدیک است که مغلوب شود، حریف را کیش دایم می‌دهد و اجازه‌ی حرکت دیگر را بدان نمی‌دهد و طرف مقابل ناچار، به نتیجه‌ی مساوی رضایت می‌دهد. در کتب مرجع در مورد قایم، چنین نقل شده است: «چون کسی در شطرنج بازی خود را زبون بیند، شاه حریف را پی‌درپی کشت دهد و او را فرصت بازی دیگر ندهد تا قایم شود.» (خلف تبریزی، ۱۳۶۲: ذیل واژه قایم): «بودرجمهر گفت: بیا تا من با تو ببازم. آن شخص پیش آمده یک نیمه شطرنج را بنهاد؛ بودرجمهر نیز چنان بنهاد و دست اول را قایم کرد و دست دیگر از او

تأملی بر دقایق بازی شطرنج در شعر شاعران برجسته سبک آذربایجانی و عراقی ————— ۱۷۳
 برد. (آملی، ۱۳۷۹، ج ۳: ۵۶۳) اصطلاح «به قایم ریختن» نیز تقریباً در همین معنی
 است: «و اگر حریف گوید که «قایم است» فرو ریزد» (همان: ۵۶۳) و یا «اگر حریف بر
 او به چیزی زیاد شود، چنان‌که از روی دانش - بردن یا قایم کردن را امید نباشد تصدیق
 ندهد و بریزد.» (همان: ۵۶۴)

چو در شطرنج شد قایم، بریزد نرد شش پنجی بگویم مات غم باشم اگر این نرد می‌دانم
 (مولوی، ۱۳۸۷: ۴۱۱)
 دلا می‌گرد چون بیدق به گردخانه‌ی آن‌شه بترس از مات و از قایم چون طع عشق گسترده
 (همان: ۷۴۱)

۴. ۲. منصوبه

«... بر وزن و معنی منصوبه است که درست و خوب نشستن نقش و کار و مهمات باشد.
 بازی نرد و شطرنج را نیز گویند.» (خلف تبریزی، ۱۳۶۲: ذیل واژه منصوبه) شمس‌الدین
 محمد بن محمود آملی، در جلد سوم *نهایس‌الفنون* پانزده روش بازی منصوبه را در بازی
 شطرنج بیان کرده است و با ترسیم مهره‌ها بر روی صفحه و توضیح حرکت آن‌ها، به
 طور مفصل در مورد منصوبه‌های استخراج شده از بازی شطرنج شرح داده است. (رک:
 آملی، ۱۳۷۹، ج ۳: ۵۶۸) اصطلاح منصوبه، امروزه به معنی تاکتیک‌های مختلفی است که
 شطرنج‌باز با استفاده از آن، حریف را مات می‌کند. برخی مواقع در این منصوبه‌ها
 (تاکتیک‌ها) طرف مقابل، حمله را تشخیص نمی‌دهد و حرکت‌هایی انجام می‌دهد که او
 را به غافل‌گیری ناگهانی و در نتیجه باخت، نزدیک می‌کند. «منصوبه‌گشایی» نیز در معنی
 تشخیص و دفع حملات حریف است:

چو بهرام این‌چنین شطرنج را باخت	ملک پرویز منصوبه دگر ساخت
بدان آمد که یک منصوبه سازد	که با پیلان به هم شه‌مات سازد
در آن گرمی که بهرام اسب می‌تاخت	به بازی شاه را منصوبه‌ای ساخت
	(نظامی، ۱۳۷۲: ۱۱۴)
میراث ستاره ماه و خورشید	منصوبه‌گشای بیم و امید
	(همان: ۳۹)

۴. ۳. عری / عرا

در بازی شطرنج، حالتی پیش می‌آید که حریف با مهره‌های خود اعم از فیل، رخ، اسب
 و وزیر، شاه را تهدید می‌کند و طرف مقابل به جای حرکت دادن شاه یا زدن مهره‌ی

تهدید کننده، مهره‌ای را به عنوان مانع یا حایل در مسیر تهدید شاه قرار می‌دهد و به هیچ‌وجه نمی‌تواند این مهره را بردارد؛ چراکه شاه در آن حالت، تهدید خواهد شد. این مهره‌ی حایل (اعم از پیاده، رخ، اسب، فیل و وزیر) در این حالت قدرتش به شدت کاهش می‌یابد و اگر حریف زندانه حرکت کند و این مهره‌ی حایل را از طرف دیگر (با مهره‌ای دیگر) تهدید کند، بلافاصله کشته می‌شود و شاه دوباره تهدید می‌شود و این حالت جزو حساس‌ترین وضعیت‌های بازی و یکی از روش‌های در تنگنا قرار دادن شاه و گرفتن مهره از حریف است. امروزه، به این حالت، «آچمز» گویند؛ حال آن که در قدیم، «عری/عرا» گفته می‌شد؛ با این تفاوت که تهدیدکننده حتماً باید مهره‌ی رخ باشد: «عری/عرا... مأخوذ از تازی، به اصطلاح شطرنج‌بازان، مهره‌ای است که میان شاه خود و رخ حریف، حایل سازند برای حفاظت از شاه.» (دهخدا، ۱۳۷۳: ذیل واژه) «... مهره‌ای که در میان شاه خود و رخ حریف، حایل سازند برای حفاظت شاه از کشت و برخاستن آن مشکل است.» (رامپوری، ۱۳۶۳: ذیل واژه)

«چون «در عری افتادن شاه» در شطرنج، نظیر «در ششدره افتادن مهره» در بازی نرد، خطر شهمات شدن و باختن بازی را دارد. شاه در عری، مانند مهره در ششدره به بند افتاده است؛ چنان‌که گویی اسیر زندانی گشته و راه گریز و رهایی او مسدود شده است؛ این جمله‌ها را به طور مجاز و کنایت، در معنی گرفتاری و اسیری و بی‌چارگی و به خطر افتادن و در بند بلا و محنت اسیر شدن و شعف و بدحالی و امثال آن، استعمال می‌کنند.» (همایی، ۱۳۳۹: ۲۵)

شه وقت عری شکار باشد بیدق همه زخم‌خوار باشد
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۲۰۱)

ما بیدقیم و مات عری گشته شاه ما میر اجل نظاره احوال دان ماست
(همان: ۷۹)

در عری شاه‌ماتم ای پری رخ می‌پوش کانک رخ بر رخ نهی اورا چه غم باشد ز مات
(خواجو، ۱۳۶۹: ۳۴)

شطرنج‌بازان مجرب سعی می‌کنند با جابه‌جایی فوری شاه، از این موقعیت فرار کنند تا مهره را از دست ندهند و دوباره تهدید نشوند و به این حرکت، «برخاستن عرا» گویند:

تأملی بر دقایق بازی شطرنج در شعر شاعران برجسته سبک آذربایجانی و عراقی ————— ۱۷۵
شاه نفسش از آن عری برخاست ماهرخ عرصه زان نکوتر ساخت
(عراقی، ۱۳۷۲: ۳۳۷)

۴.۴. طرح دادن

«طرح دادن»، دقیقاً به معنی دادن آوانس و کنار گذاشتن چند مهره از طرف شطرنج‌باز قوی، برای ایجاد رغبت در حریف و برابر کردن قدرت دو طرف است؛ تعداد و کیفیت (ارزشمندی) مهره‌های کنار گذاشته شده، بستگی به توافق و قدرت طرف قوی دارد و این اصطلاح، معادل «شش ضربه نهادن» در بازی نرد است.
خسرو یک سواره را بر رخ نطع نیلگون لعل تو طرح می‌نهد روی تو مات می‌کند
(عطار، ۱۳۷۱: ۳۱۵)

۵. نتیجه‌گیری

از جمله بازی‌هایی که در متون ادبی کاربرد داشته و از اصطلاحات آن برای مضمون‌آفرینی استفاده شده، شطرنج است؛ این پژوهش با ارائه‌ی اطلاعاتی در مورد این بازی و ایراد شواهد، سعی کرده است تا قدمی ولو اندک، در فهم هرچه بیش‌تر این متون بردارد. از جمله نتایج این پژوهش می‌توان به موارد زیر اشاره نمود:

- خاقانی و نظامی در سبک آذربایجانی، و مولوی و حافظ در سبک عراقی، بیش‌تر از دیگران، به ظرایف و دقایق این بازی پرداخته‌اند.
- این بازی در متون عرفانی، نماد جهان مادی و شاه آن، نماد پروردگار است.
- تعدد بازی‌های شطرنج از جمله مواردی است که نظر اغلب شاعران و عارفان را به خود جلب کرده است.
- کاربرد «شاه»، «شه»، «پادشاه»، «پادشاه‌انگیز» و «شه شه»، در هر دو سبک به یک معنی (کیش) است.
- در برخی از انواع شطرنج، «رخ» به معنی حیوانی دو شاخ است.
- «پیاده» در متون عرفانی، اغلب به معنی سالکی است که برای رسیدن به هدف، هفت مرحله را سیر می‌کند.
- «پیل» هم‌چون بازی‌های امروزی به صورت اوریب حرکت می‌کند.
- کاربرد مهره‌ی «اسب» - که به صورت L است - به دلیل حرکت خاصش، نسبت به بقیه‌ی مهره‌ها کم‌تر است.

- شاعران اغلب با علم به قدرت هر یک از مهره‌ها، مضمون‌آفرینی کرده‌اند.
- قایم کردن، منصوبه، عری و طرح دادن در این متون به ترتیب به معانی پات، طرح و نقشه، آچمز و آوانس امروزی به کار رفته‌اند.

فهرست منابع

- آملی، شمس‌الدین محمد. (۱۳۷۹). *نفایس الفنون فی عرایس العیون*. ۳ جلد، تهران: کتابفروشی اسلامیة.
- ابن یمین، امیرفخرالدین محمود. (۱۳۶۳). *دیوان*. تصحیح حسین‌علی باستانی‌راد، تهران: کتابخانه‌ی سنایی.
- انوری، اوحدالدین محمد ابن محمد. (۱۳۷۲). *دیوان*. تصحیح محمدتقی مدرس رضوی، تهران: علمی و فرهنگی.
- اوحدی مراغه‌ای، رکن‌الدین. (۱۳۴۰). *کلیات*. تصحیح سعید نفیسی، تهران: امیرکبیر.
- ایلبلوویچ، مایزلیس. (۱۳۸۹). *مایزلیس تئوری بنیادی شطرنج*. ترجمه‌ی رضا رضایی، تهران: فرزین.
- بیات، سعیدرضا. (۱۳۷۰). «شطرنج در گستره‌ی ادب پارسی». *ادبیات و زبان‌ها، چیستا*، شماره‌ی ۸۶، صص ۲۲-۴۰.
- بیلقانی، مجیرالدین. (۱۳۵۸). *دیوان*. تصحیح سعید نفیسی، تبریز: مؤسسه‌ی تاریخ و فرهنگ ایران.
- جی، جاماسپ. (۱۳۷۱). *متون پهلوی*. گزارش سعید عریان، تهران: ناشر کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران.
- حافظ، شمس‌الدین محمد. (۱۳۸۵). *دیوان*. تصحیح رشید جداری عیوضی، تهران: امیرکبیر.
- خاقانی. افضل‌الدین بدیل بن علی. (۱۳۷۸). *دیوان*. تصحیح ضیاء‌الدین سجادی، تهران: زوآر.
- خجندی، کمال. (۱۳۷۴). *دیوان*. ۲ جلد. پژوهش و تحقیق ایرج گل‌سرخ، تهران: سروش.
- خلف تبریزی، محمدحسین. (۱۳۶۲). *برهان قاطع*. به اهتمام محمد معین، تهران: امیرکبیر.

تأملی بر دقایق بازی شطرنج در شعر شاعران برجسته سبک آذربایجانی و عراقی ————— ۱۷

خواجوی کرمانی، کمال‌الدین ابوالعطاء محمودبن‌علی‌بن‌محمود. (۱۳۶۹). *دیوان*. به اهتمام احمد سهیلی خوانساری، تهران: پاژنگ.

دهخدا، علی‌اکبر. (۱۳۷۳). *لغت‌نامه*. زیر نظر محمد معین و سیدجعفر شهیدی، تهران: دانشگاه تهران.

دهلوی، امیرخسرو. (۱۳۶۱). *دیوان*. تصحیح سعید نفیسی؛ با همت و کوشش م. درویش، تهران: جاویدان.

ذاکری، مصطفی. (۱۳۸۱). «ریشه‌شناسی اصطلاحات شطرنج». *نامه‌ی انجمن*، شماره‌ی ۴-۱، صص ۲۲-۳۷.

رامپوری، غیاث‌الدین محمد. (۱۳۶۳). *غیاث‌اللغات*. به کوشش منصور ثروت، تهران: سپهر.

راوندی. نجم‌الدین ابوبکر. (۱۳۶۴). *راحه‌الصدور و آیه‌السرور*. تصحیح محمد اقبال و تصحیحات لازم مجتبی مینوی، تهران: امیرکبیر

سعدی شیرازی، مصلح‌الدین عبدالله. (۱۳۸۱). *کلیات*. تصحیح، مقدمه و تعلیقات بهاء‌الدین خرمشاهی، تهران: دوستان.

سنایی غزنوی، ابوالمجد مجدود بن آدم. (۱۳۶۲). *دیوان*. تصحیح تقی مدرس رضوی، تهران: کتابخانه‌ی سنایی.

عراقی، فخرالدین ابراهیم. (۱۳۷۲). *مجموعه آثار*. تصحیح نسرین محتشم خزائی، تهران: زوآر.

عطار نیشابوری، فریدالدین محمد. (۱۳۷۱). *دیوان*. تصحیح تقی تفضلی، تهران: علمی و فرهنگی.

علیزاده، ناصر و مهدی رمضانی. (۱۳۹۲). «اقتراح بیتی از دیوان حافظ». *نشریه‌ی سابق دانشکده ادبیات دانشگاه تبریز*، سال ۶۶. شماره‌مسلول ۲۲۷، صص ۹۵-۱۱۵.

فردوسی، ابوالقاسم حسن. (۱۳۸۶). *شاهنامه*. به کوشش جلال خالقی مطلق و ابوالفضل خطیبی، تهران: مرکز دایره‌المعارف بزرگ اسلامی.

فره‌وشی، بهرام. (۱۳۵۸). *فرهنگ زبان پهلوی*. تهران: دانشگاه تهران.

_____ (۱۳۷۸). *کارنامه اردشیر بابکان*. ترجمه‌ی بهرام فره‌وشی، تهران: دانشگاه تهران.

۱۷۸ ————— مجله‌ی شعرپژوهی (بوستان ادب) / سال ۶، شماره‌ی ۳، پاییز ۹۳ (پیاپی ۲۱)

فلکی شروانی. نجم‌الدین محمد. (۱۳۴۵). *دیوان*. به کوشش شهاب طاهری، تهران: کتابخانه‌ی ابن سینا.

معلوف، لوئیس. (۱۳۶۵). *المنجد*. تهران: اسماعیلیان.

مولوی، جلال‌الدین محمد. (۱۳۸۷). *کلیات دیوان شمس*. ج ۱ و ۲. مطابق نسخه‌ی تصحیح شده‌ی بدیع‌الزمان فروزانفر، تهران: بهزاد.

————— (۱۳۷۸)، *مثنوی معنوی*، ۳جلدی. بر اساس نسخه‌ی تصحیح

شده‌ی، رینولد نیکلسون، تهران: ققنوس

نظامی گنجوی، الیاس بن یوسف (۱۳۷۲). *کلیات خمسه نظامی*. تصحیح وحید دستگردی، تهران: نگاه

نیساری، سلیم. (۱۳۸۴). «حافظ و عرصه‌ی شطرنج». *حافظ*، شماره‌ی ۱۹، ص ۵۳.

همایی، جلال‌الدین. (۱۳۳۹). «عری=عرا». *یغما*، شماره‌ی ۱۵، صص ۳۰-۳۷.

یکتایی، مجید. (۱۳۴۸). «پیشینه‌ی تاریخی شطرنج». *بررسی تاریخی*، شماره ۲۴ و ۲۳.