

رخ شطرنج، همان قلعه نیست
(بررسی تفاوت‌های مهره «رخ» با «قلعه» در شطرنج با تکیه بر متون کهن ادب فارسی)

شیرزاد طایفی^۱، مهدی رمضانی^۲

^۱دانشیار زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران (نویسنده مسئول)

^۲دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران

چکیده

از جمله موضوعاتی که شاعران و نویسندگان در آثار خود با آن مضمون‌آفرینی کرده‌اند، مربوط به بازی شطرنج است. این بازی چون در ادوار مختلف اشکال گوناگونی داشته، اغلب کسانی که با متون ادبی فارسی سروکار داشته‌اند، از آن جمله شارحان، با نادیده گرفتن این امر و صرفاً بر اساس شکل امروزی آن، به فهم، شرح و توضیح متون مرتبط پرداخته‌اند. از جمله این موارد، یکی دانستن اصطلاح «حصن» (= قلعه) با مهره «رخ» است. این پژوهش با بهره‌گیری از روش توصیفی تحلیلی مبتنی بر استقراء، و تتبع در متون کهن فارسی، در پی اثبات تفاوت این دو عنصر در بازی شطرنج است. دستاوردهای پژوهش نشان می‌دهد که «حصن»، جایگاهی در صفحه شطرنج‌های رومی بوده، و با مهره «رخ» تفاوت‌های بارزی داشته است. با مغفول ماندن این موضوع، برخی از شارحان در شرح متون مربوط به این بازی، دچار لغزش شده و از رخ، تحت عنوان «حصن» (قلعه) یاد کرده‌اند که این امر خود، باعث بیراهه رفتن در شرح اصطلاحات، تعابیر، و در نهایت دور شدن از اغراض شاعران و نویسندگان شده است.

کلیدواژگان: شطرنج، حصن، رخ، شروع متون کهن فارسی.

تاریخ ارسال: ۱۳۹۸/۱۲/۲۰ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۱۲/۱۸

ارجاع به این مقاله: طایفی، شیرزاد، رمضانی، مهدی، (۱۳۹۹)، رخ شطرنج، همان قلعه نیست؛ بررسی تفاوت‌های مهره «رخ» با

«قلعه» در شطرنج با تکیه بر متون کهن ادب فارسی، زبان و ادب فارسی (نشریه سابقه دانشکده ادبیات دانشگاه تبریز،

10.22034/perlit.2021.38801.2757

۱. مقدمه

تبع در متون کهن فارسی، به دلیل بُعد زمانی و تغییرات متنوع ناشی از آن، دارای مضامینی است که بدون مطالعات جامع و مانع، زمینه‌ساز لغزش‌های گوناگون است؛ از این رو، برای هر علاقه‌مند و شارحی لازم است که به منظور دریافت مفاهیم مدنظر شاعران و نویسندگان، اطلاعات متناسب با ادوار مورد مطالعه را در نظر داشته باشد. اهمیت این موضوع، زمانی دوچندان می‌شود که برخی شروح حکم فصل الخطاب پیدا می‌کنند و مطالب مندرج در آنها، سلسله‌وار در بین ارباب نظر دست‌به‌دست می‌شود.

در آسیب‌شناسی شروح مختلف متون ادبی، متوجه دو اشکال محتوایی و ساختاری می‌شویم؛ و از این میان، اشکالات محتوایی به دلیل مضمون‌آفرینی شاعران با موارد گوناگون، بسامد بیشتری دارد. از مواردی که شرح شارحان محترم را به چالش کشیده، مسائل مربوط به مضمون‌آفرینی با اصطلاحات علوم و رسوم مختلف، از جمله بازی شطرنج است. این بازی به خاطر کارکردها و مهره‌های متنوع و مطابقت فلسفه وجودی آن با میادین جنگ، مورد توجه درباریان و به تبع آن شاعران و حتی عارفان قرار گرفته است. از جمله پربسامدترین مضمون‌آفرینی‌ها و نمادپردازی‌های این بازی، مربوط به مهره «رخ» است. با سیری در برخی شروح، متوجه می‌شویم که این مهره، با جایگاهی در بازی شطرنج تحت عنوان «حصن» (= قلعه) مترادف گرفته شده و به فهم و شرح نادرستی از متون مربوط دامن زده است. در این پژوهش، سعی کرده‌ایم با ارائه کارکردهای «رخ» و تبیین اشکال گوناگون بازی شطرنج در ادوار مختلف، به بازخوانی روشنگرانه تفاوت‌های این دو تأکید کرده، در نهایت به آسیب‌شناسی برخی شروح مرتبط پردازیم.

۲. پیشینه پژوهش

چندین پژوهش درباره بازی شطرنج انجام گرفته که از آن جمله می‌توان به مقالاتی از قبیل: «عری = عرا» (همایی، ۱۳۳۹)، «پیشینه تاریخی شطرنج» (یکتایی، ۱۳۴۷)، «شطرنج در گستره ادب فارسی» (بیات، ۱۳۷۰)، «ریشه‌شناسی اصطلاحات شطرنج ۱ و ۲» (ذاکری، ۱۳۸۱)، «گزارشی درباره شطرنج» (اذکایی، ۱۳۸۴)، «حافظ و عرصه شطرنج» (نیساری، ۱۳۸۴)، «شطرنج به روایت شاهنامه» (صفی‌نیا، ۱۳۸۶)، «اقتراح بیتی از دیوان حافظ» (علیزاده و رضایی، ۱۳۹۲)، «تأملی بر دقایق بازی شطرنج در شعر شاعران برجسته سبک آذربایجانی و عراقی» (گلی و رضایی، ۱۳۹۳)، «گونه‌ای از بازی شطرنج در شاهنامه فردوسی و سنجش آن با انواع دیگر» (گلی و رضایی، ۱۳۹۴)، «مضمون‌آفرینی و

نمادپردازی از شطرنج در متون منظوم عرفانی» (رمضانی و علیزاده، ۱۳۹۵) و «نکته‌ای نویافته در *اقبال‌نامه* نظامی و دیوان خاقانی» (رمضانی و قلیزاده، ۱۳۹۵)، نیز به چند کتاب مرتبط از قبیل *راحة‌الصدور و آیه‌السرور* (راوندی، ۱۳۶۴)، *نفایس‌الفنون فی عرایس‌العیون* (شمس‌الدین آملی، ۱۳۸۱) و «شطرنج از دیدگاه تاریخ و ادبیات» (نقدی‌وند، ۱۳۸۲) اشاره کرد. با وجود این پژوهش‌ها، در جست‌وجوی پیشینه موضوع جستار پیش رو و با قید احتیاط، پژوهشی که بدین موضوع بپردازد، یافت نشد.

۳. بحث و تحلیل

۳.۱. رخ

در بسیاری از کتب مرجع و مرتبط با شطرنج، اطلاعات کامل و متقنی دربارهٔ مهرهٔ «رخ» ارائه نشده و هر چه هست، در اشاره به نوعی از جانور است. دمیری در *حیات‌الحيوان* رخ را پرندۀ ای معرفی می‌کند که یک بال او ده‌هزار ارش طول دارد و در جزائر دریای چین زندگی می‌کند. او سپس داستان یک تاجر را که به جزیره‌ای در چین سفر کرده بود، نقل می‌کند. وی تخم رخ را مانند گنبد بزرگی در آنجا دیده که با چوب و تبر و سنگ آن را شکستند تا جوجه‌اش بیرون آمد مانند کوهی و سپس پری از بال او را کردند و با خود آوردند و از گوشت آن غذایی پختند، وقتی پیران خوردند، ریش آنها سیاه شد و هرگز سپید نشد و خود رخ مانند ابر بزرگی بر سر آنها آمد و سنگی در پای داشت، به اندازهٔ یک خانهٔ بزرگ که از کشتی بزرگ بود و چون بر کشتی انداخت، کشتی پیش رفته بود و سنگ، پشت آن در دریا فروافتاد و راکبان کشتی نجات یافتند (رک: دمیری، ۱۴۲۴، ج ۱: ۳۶۸). دهخدا دربارهٔ کلمهٔ «رخ» می‌نویسد: «نام مرغی است عظیم که فیل و کرگدن را می‌رباید و بالا می‌برد و به مشابۀ آن، نام مهرهٔ شطرنج است که از دور مهره را می‌زند (غیاث‌اللغات؛ رشیدی، فرهنگ سروری). نام مرغی موهوم مانند سیمرغ و عنقا (آندراج؛ نجم‌آرا)» (دهخدا، ۱۳۷۳: ذیل واژه). «در ریشه‌شناسی این واژه، بعضی از محققان مهرهٔ رخ را در بازی شطرنج با پرندۀ افسانه‌ای و عظیم‌الجثه که در هند می‌زیست، مرتبط می‌دانند» (ذاکری، ۱۳۸۱: ۳۵) و این، به نظر موجه می‌نماید؛ چرا که مهره‌های کنار رخ (اسب، فیل و بعضاً شتر) نیز از جمله حیوانات عظیم‌الجثه هستند.

فردوسی در داستان پیدایش شطرنج در ضمن داستان «گو و طلخند»، ویژگی‌های رخ را چنین

برشمرده است:

یکی تخت کردند ازو چارسوی
همانند آن کننده و رزم گاه
بر آن تخت صد خانه نگار
پس آن گاه دولشکر ز ساج و ز عجاج
پیاده پدید اندر او با سوار
از اسپان و پیلان و دستور شاه
همه کرده پیکر به آیین جنگ
بیاراسته شاه قلب سپاه
آبر دست شاه از دورویه **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
نرفتی کسی پیش رخ کینه خواه
پیاده برفتی ز پیش و ز پس
چو بگذاشتی تا سر آوردگاه

دو مرد گرانمایه و نیک خوی
به روی اندر آورده روی سپاه
خرامیدن لشکر و شهریار
دو شاه سرافراز با فر و تاج
صفت کرده آرایش کارزار
مبارز که اسپ افگند بر سپاه
یکی تیز و جنبان، یکی با درنگ
ز یک دست **فرزانه** نیک خواه
ز پیلان شده گرد هم رنگ نیل
نشانده بر ایشان دو پاکیزه رای
که پرخاش جویند روز نبرد
ز خون جگر بر لب آورده کف
همی تاختی او همه رزم گاه
کجا بود در جنگ فریادرس
نشستی چو فرزانه بر دست شاه
(فردوسی، ۱۳۸۶، ج ۷: ۳۵۸)

با توجه به ابیات فوق، متوجه می شویم که توصیفات مرتبط با رخ، از جمله «ز خون جگر کف بر لب آوردن»، و «تاختن او در همه رزم گاه»، می تواند با این توضیحات کتاب *نفایس الفنون* در مورد پرنده ای با نام رخ متناسب باشد که «**لعاب دهن او (= رخ) و زبل و بول او زهر قاتل است** و هرچه در نظر او آید صید کند به واسطه آنکه **در دویدن با باد برابری کند**» (آملی، ۱۳۷۹: ۱۴۱)؛ بنابراین به نظر می رسد که مهره رخ شطرنج، شکلی از این پرنده عظیم الجثه باشد. حافظ نیز در ابیات زیر با خلق ایهام تناسبی پنهانی، با واژگان رخ و باز، مضمون آفرینی کرده است. رخ که در معنای «گونه و صورت» به کار رفته است به نظر می رسد با توجه به «باز» در معنای مذکور (نوعی پرنده)، معنای «جانوری پرنده» بودن آن به ذهن متبادر می شود.

بر دوخته ام دیده چو **باز** از همه عالم
تا دیده من بر **رخ** زیبای تو باز است
(حافظ، ۱۳۶۸: ۱۱۶)

تکرار همین مورد در بیتی دیگر از حافظ این احتمال را تقویت می کند که حافظ در کاربرد «رخ» در معنای ایهامی «نوعی پرنده عظیم الجثه» تعمدی داشته است. در بیت زیر «رخ نمودن» در معنای «به وقوع پیوستن» به کار رفته است؛ اما رخ در معنای یادشده با باز در معنای ایهامی «باز شکاری» که از کلمه «بازی» در بیت قابل انتزاع است و نیز بیدق و شطرنج ایهام تناسب می سازد (ذوالریاستین، ۱۳۷۹: ۲۱۶).

تا چه بازی رخ نماید بیدقی خواهیم راند عرصه شطرنج رندان را مجال شاه نیست
(حافظ، ۱۳۶۸: ۱۳۰)

احتمال بسیاری می رود منظور مولوی نیز از «دوشاخه بودن رخ» در بیت زیر، اشاره ای به همین جانور باشد؛ چرا که از یک طرف حرکت رخ در معنای مفروض «قلعه / حصن» با دوشاخه بودن آن تناسبی ندارد و از طرف دیگر این حیوان در *نفایس الفنون* به عنوان حیوانی دوکوهانه معرفی شده است که احتمالاً و با قید احتیاط با این بیت متناسب باشد: «رخ جانوری است مانند شتر و او را **دوکوهان** باشد و دندان های پیشین تیز دارد و هیچ حیوانی ازو نجهد و از این جهت حکمای هند رخ شطرنج را بدو تشبیه کرده اند که او بر همه آلات غالب است...» (رک به آملی، ۱۳۷۹: ۱۴۰)، اما درباره اینکه «رخ» افزون بر دوکوهان بودن، دوشاخ هم بوده است مأخذی به دست نگارنده نیامد. بیت مولانا این است:

تا کی دوشاخه چون رخی؟ تا کی چو بیدق تا کی چو فرزین کژروی؟ فرزانه شو فرزانه شو
کم تکی؟
(مولوی، ۱۳۸۷: غ ۱۷۲)

۲.۳. حصن یا قلعه

در جست و جو برای اثبات فرضیه این مقاله و ذکر مشخصات مربوط به حصن (= قلعه)، لازم است انواع مختلف این بازی مورد بررسی قرار گیرد؛ از میان منابع معتبر و قدیمی مرتبط، می توان به کتاب *راحة الصدور و آیه السرور* راوندی که طی آن به انواع مختلف بازی شطرنج و وجوه تشابه و تفارق آنها پرداخته، اشاره کرد:

باب اول که حکمای هند نهادند: «رقعه ساختند هشت در هشت که شصت و چهار خانه باشد و هشت پاره آلت و هشت پیاده حاصل کردند، شاه و فرزین را که وزیرست در قلب بنشانند و بر میمنه و میسره دو فیل گذاشتند و در پهلوی فیلهای از جانبین دو اسب بنهاندند و **دو رخ را در**

زوایا نشانند و در پیش صف پیاده بکشیدند بدین طریق از جانبین خصمان تعبیه مضاف بکردند و سیر این آلات چنانست که **رخها که در زوایا اند راست روند و هرچ توانند همچنان ضرب کنند**، و فرسها بدو خانه سیر کنند بر بالای پیاده رخ یا به جای پیاده شاه و فرزین برین شکل میدوانند و ضرب میکنند و فیله کز سیر میکنند یک خانه بگذارند و در دوم نشینند و ضرب آنچه توانند کنند، و فرزین بر زوایا روذ و از هر چهار جانب کز ضرب کند و پیادگان راست روند و در دو خانه بر بالا بسیر فرزین کز ضرب کنند، و نشاید که شاه در خانه روذ که آلتی از آن او را ضرب تواند کردن...» (راوندی، ۱۳۶۴: ۴۱۱).

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

با توجه به توضیحات راوندی، متوجه می شویم که شطرنج هندی شبیه شطرنج امروزی است و در این شطرنج اثری از قلعه (= حصن) نیست.

باب دوم که بزرجمهر نهاد: «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 بشکلی 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 بدو صف پیاده بنشانده و بر قاعده شطرنج قدیم سیر و ضرب میکنند، و اگر خواهد که برین رقعه بکعبتین باز اول بازی آنست که کعبتین اکثار کند کرا نقش بیشتر آید

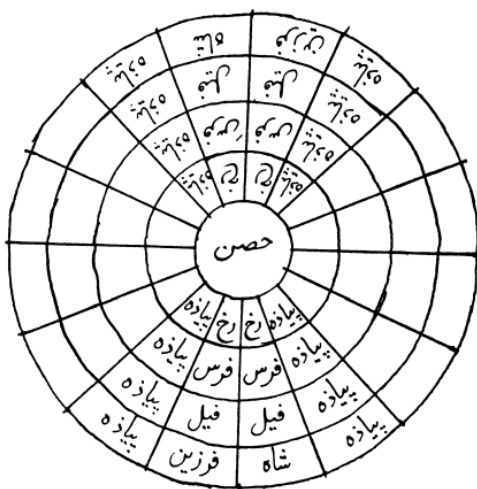
اول کعبتین بزند و محکوم نقش کعبتین باید بود اگر زخم کعبتین شش بر آید بشاه باید باختن و اگر پنج بر آید بفرزین باز و چون کعبتین چهار بر آید بفیل باید باختن و چون سه بر آید باسپ و اگر نقش کعبتین دو بر آید برخ باید باختن و اگر یک بر آید بیاذگان، و چون نقش شش زند ناچار بشاه باید باختن. اگر شاه شطرنج را خانه نبوذ حکم مات نباشد مثالش چون مششدر نرد باشد، و هر آلت را که خانه نبوذ نیازد...» (همان: ۴۱۱). این شطرنج، به نوعی، تلفیقی از شطرنج و نرد بود؛ چرا که مهره‌ها بر حسب نقوش تاس‌ها حرکت می‌کردند.

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

شطرنج بزرجمهر، از لحاظ ظاهر صفحه شطرنج، تعداد خانه‌ها و نحوه استقرار مهره‌ها با شطرنج هندی کاملاً متفاوت است و در آن نیز اثری از قلعه یا حصن در آن دیده نمی‌شود.

باب حکمای روم: در شکل رومی این بازی، به «حصن» و «رخ»، به ترتیب به عنوان «جایگاه» و «مهره» اشاره شده که به نوعی **دو عنصر جدا از هم هستند؛** حصن، جایگاهی است که شاه برای در امان ماندن از ضرب یا کیش شدن، در آن خانه متحصن می‌شود: «رقعه‌ای ساختند بر شکل دایره، اول دایره را حصن ساختند که اگر شاه را اندیشه بود بسیر خویشان را درین حصن اندازد تا از خصم ایمن شوذ بدر آید و کار کند، و چهار دایره بر بالای حصن کشیدند و بهشت قسمت کردند همان شصت و چهار خانه آمد و تعبیه‌اش از جانبین بکردند شاه و فرزین بر کنار نهادند دو فیله در پیش نهادند و فرسها در پیش فیله نهادند و رخها در پیش فرسها بکنار حصن نهادند و پیاذگان را چهار بر میمنه و چهار بر میسر در طول بداشتند از جانبین و درین تعبیه قلب و جناح و میمنه و میسره ظریف ترست و سیر و ضرب بر قاعده شطرنج قدیم است و هر پیاده که بسیر بنهایت خانهای خصم رسد از جانبین فرزین شوذ در مقابل خانه خویش مثلاً هر گه که پیاده شاه بنهایت خانه شاه خصم رسد فرزین شوذ و جمله را هم برین نسق است، و فیله هر چهار بر هم

می‌باشند و یکدیگر را ضرب کنند، و چون شاه در حصن بوذ نه او کس را ضرب کند و نه کس او را برانگیزاند» (همان: ۴۱۲)



جملات مشخص شده در توضیحات مرتبط با این شطرنج، گویای متفاوت بودن رخ و حصن (= قلعه)، و کارکردهای هر کدام است. شایان ذکر است که جایگاه حصن، همان دایره وسطی در شکل فوق است.

باب دوم که رومیان نهادند: در این نوع که تفاوت بارز و چشمگیری نسبت به دیگر انواع دارد، مهره اسد یا شتر به صفحه شطرنج اضافه شده است؛ همچنین تعداد «حصن»ها به چهار عدد در چهار گوشه صفحه شطرنج افزایش یافته است: «هشت عدد آلت بر شطرنج قدیم زیادت کردند چهار اسد و چهار پیاده و اسد را بعضی شتر کنند و رقعهای ساختند ده در ده چنانک صد خانه باشد و در زوایا چهار حصن ساختند بیرون از صد خانه و تعبیه هم بر قاعده شطرنج قدیمست و سیر و ضرب همچنان، و اسدها را در زوایا نشانند و سیر و ضرب اسدها بر زوایاست چون سیر فیل الا آنست که فیل یکخانه بگذارد و به سوم رود، و فیلهای بهم و اسدها ملاقیند بهم رسند و یکدیگر را ضرب کنند، و این چهار خانه حصن که بر زوایاست چون شاه را اندیشه باشد بسیر درین خانه رود ...، و اگر آلتی دیگر از آن خصم در پهلوی وی افتد او را ضرب نتواند کرد تا آنگاه که آمن شوذ و بدر آید نه او کس را ضرب کند و نه کس او را برانگیزاند که این خانهای حصن خود خارج بساط و رقعاند، و درین دو باب که رومیان نهادند حکمت بسیارست و تعبیه بساط دایره معر که گاهی سخت است چنانک

چون در آنجا تأمل کند قلب و جناح و میمنه و میسره همه معلوم شود، و درین خانها حصون حکمت آنست که ملوک را از مقامی حصین ناگزیر است خاصه بوقتی که دشمن چیره شود که آنجا روند و بباشند تا کار بمراد شود باز بیرون آیند و نیز تا کار برآمدن ملوک را نیست که بنفس خود حرکت کنند که چون پادشاه بر جای باشد لشکر خود بر جای ماند» (رک. راوندی، ۱۳۶۴: ۴۱۵).

ش											ش
	۱۳	ق	س	ف	ه	شاه	فیل	س	ق	۱۳	
	۶۴۰	۶۴۰	۶۴۰	۶۴۰	۶۴۰	۶۴۰	۶۴۰	۶۴۰	۶۴۰	۶۴۰	
	پاذه	پاذه	پاذه	پاذه	پاذه	پاذه	پاذه	پاذه	پاذه	پاذه	
	اسد	رخ	فرس	فیل	فرزین	شاه	فیل	فرس	رخ	اسد	
ش											ش

وجود دو عنصر رخ و حصن (= قلعه) در این شطرنج نیز گویای متفاوت بودن این دو عنصر است. شایان ذکر است، انواع دیگری از بازی شطرنج در منابع مختلف وجود دارد که در آنها به یکی از دو عنصر حصن یا رخ اشاره نشده است. (رک به: آملی، ۱۳۷۹، ج ۳: ۵۶۷ و فردوسی، ۱۳۸۶، ج ۷: ۳۵۸ و نجانی، ۱۳۳۹: ۲۹۷)

با تأملی در انواع مختلف شطرنج مذکور، متوجه می شویم که «حصن»:

- نام جایگاهی در صفحه شطرنج است نه نام مهره؛

- کارکرد این جایگاه، تأمین امنیت مهره شاه در زمان تهدید است؛

- صرفاً در نوع رومی وجود داشت نه همه انواع؛

- مترادف با «رخ» نیست؛

- دارای کارکردی مشابه با مهرة «قلعه» در شطرنج امروزی است؛ از این رو «به حصن رفتن

شاه»، مترادف شاه-قلعه (= اصطلاح متداول امروزی) است.

با تأملی چندین باره در متون مختلف و متعدد ادب فارسی، به ابیاتی برخورد کردیم که طی آن

به نوعی به عنصر قلعه (= حصن) و مکان بودن آن، اشاره شده است؛ از جمله ابیات زیر از هفت پیکر

نظامی:

چون بر آن داستان غنود سرم	داستان گوی دور شد ز برم...
چند از این قصه گفت و گو کردم	بیدق از هر سویی فرو کردم
بیش از آن کرده بود فرزین بند	که بر آن قلعه برشوم به کمند

(نظامی، ۱۳۸۷: ۵۰۳)

با توجه به نکات مذکور در مورد انواع شطرنج در ادوار مختلف و بیان وجوه افتراق آنها و نیز

تفاوت بارز دو عنصر «رخ» با «حصن»، متوجه لغزش‌های برخی شارحان و مصححان در تفکیک

آنها می‌شویم. برای مثال، بهروز ثروتیان برای بیت زیر:

مباش غره به بازی خود که در خبر است هزار تعبیه در حکم پادشاه‌انگیزا

(حافظ، ۱۳۶۲: ۱/۵۳۶)

وجه دیگری قائل بوده، و معتقد است که شکل صحیح بیت:

مباش غره به بازی خود که در رخ توست هزار تعبیه حکم پادشاه‌انگیز

است: «رخ: رخسار، مهرة شطرنج (برج). بالکنایه: به بازی خود فریفته مباش که در رخسار تو

هزاران تعبیه نهاده‌اند و شاهان را کیش و مات می‌دهی و یا در قلعه و برج سعادت تو این چنین تعبیه

شده است و این خداداد است. تعبیر: ای دوست! من به امیدی به تو پناه آورده‌ام و آن ولایت تو

است لیکن به بازی خود غره مباش که خداوند، تو را این چنین آفریده است و امر ولایت سرنیشته

توست و می‌توانی شاهان را حکم پادشاه‌انگیز بدهی» (ثروتیان، ۱۳۸۰، د: ۳، ۲۴۸۴). صرف نظر از نقد

صحت و سقم شکل مدنظر ثروتیان، باید گفت که رخ در این بیت به معنی قلعه و حصن نیست و صرفاً به معنی چهره و رخسار است و در معنی نوعی پرنده با واژه «باز» ایهام تناسب دارد.

علیرضا مظفری نیز در کتاب *وصل خورشید* و در شرح بیت زیر:

تا چه بازی رخ نماید بیدقی خواهیم راند
عرصه شطرنج رندان را مجال شاه نیست
(حافظ، ۱۳۶۸:

(۱۳۰)

معتقد است که رخ در معنی قلعه است: «حافظ در برابر مشیت صادره از سوی خدا، مهره پیاده را برای نشان دادن تسلیم و رضا به پیش می کشد؛ چرا که در عرصه شطرنج رندان جایی برای کبر و لجاج در برابر خواست خدا وجود ندارد. منتظریم تا ببینیم که از برج رخنه ناپذیر مشیت خداوندی چه حکمی برای ما صادر می شود تا ما برای نشان دادن تسلیم و رضای خود ضعیف ترین مهره خود را به استقبال آن بفرستیم چون در عرصه شطرنج رندان برای ستیزه رویی و نخوت جایی نیست» (مظفری، ۱۳۸۷: ۹۳). ظاهراً در تلقی ایشان «رخ» نهاد جمله است حال آنکه به نظر ما صرفاً تلقی ایشان از «رخ» در معنای قلعه، مؤلف را واداشته است تا بیت را به گونه ای معنی نماید که معنای این کلمه به عنوان قلعه برجسته شود؛ بنابراین به نظر می رسد «رخ نمودن» در این بیت به معنای «به وقوع پیوستن» است که درباره معنای ایهامی بیشتر سخن گفتیم. (رک به: «رخ» در همین جستار)

همچنین خلیل خطیب رهبر نیز رخ را با حصن (قلعه) یکی دانسته است که با قید احترام، نیاز به بازبینی دارد:

«این معنی روشن است که علم شطرنج، دانشوران و هنرپیشگان هندوستان نهاده اند که منشأ و منبت وجود شماس و موجب اشتهار شطرنج که در اقطار بسیط عالم ذکر آن همه جای گسترده اند، آن است که واضع آن عمل به اسرار جبر و قدر سخت بینا بوده است و از کار تقدیر آفریدگار و تدبیر آفریدگان آگاه، آن را بنهاد و در نهادن آن فرامود که صاحب آن عمل با غایت چابک دستی و به بازی و زیرک دلی، اگرچرخ ری یا فرسی بر خصم طرح دارد، شاید که بوقت باختن از آن حریف کند دست بدباز نادان بازی آید که دست خصم را فروبندد و در مضیقی افتد که هیچ چاره جز دست بازچیدن و بقایم ریختن نداند» (وراوینی، ۱۳۹۲: ۵۳۶). «رخ: به ضم اول نام یکی از مهره های شطرنج که به شکل برج است. خلاصه معنی چند جمله: بنیادگذار بازی شطرنج از رازهای سرنوشت ایزدی و چاره جویی بندگان باخبر بوده است و نیک نشان داده است که گاه شترنج باز

اگرچه یک مهره یا دو مهره بر حریر افزون دارد، تواند بود که رقیب سست کوش گول که بازی نیک نمی‌داند، چنان وی را در تنگنا اندازد که علاجی جز مهره‌ها را از نطع جمع کردن و اظهارعجز نمودن نبیند» (همان: ۵۳۷). با توجه به این توضیحات، ایشان رخ را در این جا به معنی قلعه یا برج یا حصن گرفته‌اند و از آنجا که حصن یک جایگاه است و جایگاه را نمی‌توان طرح داد/ طرح نمود (به قول امروزی آوانس داد) منظور از رخدر این جا صرفاً مهره رخ است. به همین دلیل است که در متون مختلف، به طرح نهادن/ طرح دادن (= آوانس دادن) رخ، و نه حصن اشاره شده است: «چون آن فرزین بندها بدیدم مهره بازچیدم که مرا با ایشان نه سر اسب تاختن بود و نه روی دغاباختن، چه فلک را در دغابازی اسب و رخ طرح می‌نهادند» (رازی، ۱۳۸۱: ۳۳)؛

بگفتمش ز رخ توسست شهر جان روشن ز آفتاب درآموختی جوانمردی
بگفت طرح نهد رخ، رخم دو صد خور را تو چون مرا تبع او کنی زهی سردی
(مولوی، ۱۳۸۳، ج ۲، غ ۳۰۶۶: ۱۰۸۹)

شایان ذکر است که در شکل امروزی بازی شطرنج، در نتیجه ساده‌تر شدن، این دو عنصر (رخ و قلعه) به جای هم استفاده می‌شوند و کارکرد آنها در هم ادغام شده است؛ به عبارت دیگر، در شطرنج امروزی مهره کناری که شکل قلعه و برج دارد، هم می‌تواند حرکت رخ و هم کارکرد حصن را داشته باشد؛ حال آنکه در متون کهن کاملاً متفاوت از هم بوده است.

۴. نتیجه‌گیری

شاعران و نویسندگان، بخشی از ماده کار خود را از ظرفیت‌های پیرامون خود، به‌خصوص مجموعه‌های فکری، فرهنگی، اجتماعی، اعتقادی و... موجود در جامعه و محیط پیرامون و ویژگی‌های خاص طبیعی برمی‌گیرند؛ یکی از این موضوعات، بازی‌های قدیمی، از جمله بازی شطرنج است که شاعران و نویسندگان در جای‌جای متون مختلف، به‌خصوص متون کلاسیک از آن مضمون‌آفرینی کرده‌اند. با تأملی در شروح مربوط به این متون، متوجه برخی اشتباهات فاحش می‌شویم که اغلب ناشی از عدم توجه ایشان به کتب مرجع و قضاوت بر اساس ادبیات یا بیان شفاهی و شکل معاصر آنهاست. یکی از این موارد، یکی دانستن مهره «رخ» با «قلعه» است؛ حال آنکه با بازنگری و تورقی در اشکال مختلف این بازی در برهه‌های مختلفی زمانی و توضیحات مربوط به هر کدام در کتب مرجع و همچنین توجه به مشخصات رخ (= نوعی حیوان عظیم‌الجثه با ویژگی‌های خاص) و حصن (= جایگاهی در صفحه شطرنج)، متوجه اختلاف ماهوی این دو عنصر در اشکال

قدیمی شطرنج می‌شویم. اصلی‌ترین دلیل یکی دانستن این دو عنصر، تبعیت از ادبیات و بیان شفاهی معاصر است؛ چرا که در شکل امروزی، این دو واژه به جای هم استفاده می‌شوند.

پی‌نوشت‌ها:

۱. به قدرت و بازی خود مناز. همان‌طور که معمول و مسبوق به سابقه است، هزاران روش برای برکناری و براندازی تو وجود دارد.
۲. «طرح‌دادن یا طرح‌کردن، عبارت است از اینکه حریف قوی، یک یا دو مهره از مهره‌های کارآمد خود را کنارگذارد و به اصطلاح به حریف، پیشی (آوانس) بدهد تا حریف ضعیف بتواند با او برابری کند و این کار بیشتر برای تحقیر حریف است» (دهخدا، ۱۳۷۳: ذیل واژه).

منابع

- اذکابی، پرویز؛ (۱۳۸۴)، «گزارشی درباره شطرنج (موادی برای تاریخ شطرنج در ایران)»، آینه میراث، ش ۳۰ و ۳۱، صص ۱۴-۴۴.
- آملی، شمس‌الدین محمد؛ (۱۳۷۹)، *نفایس‌الفنون فی عرایس‌العیون*، تهران، کتابفروشی اسلامیة.
- امیرخسرو دهلوی، ابوالحسن؛ (۱۳۶۱)، *دیوان*، سعید نفیسی (با همت و کوشش م. درویش)، چ دوم، تهران، جاویدان.
- بلاغی، سید عبدالحجت؛ (۱۳۶۹)، *کتاب انساب خاندان‌های مردم نایین «مدینه‌العرفاء» و کتاب شطرنج العرفاء*، تهران، سپهر.
- بیات، سعیدرضا؛ (۱۳۷۰)، «شطرنج در گستره ادب فارسی»، چستا، ش ۸۶ و ۸۷، صص ۷۴۲-۷۵۰.
- ثروتیان، بهروز؛ (۱۳۸۰)، *شرح غزلیات حافظ*، تهران: پویندگان دانشگاه.
- حافظ، شمس‌الدین محمد؛ (۱۳۶۲). *دیوان حافظ*، تصحیح پرویز ناتل خانلری، چ دوم، تهران: خوارزمی.
- ؛ (۱۳۶۸)، *دیوان حافظ*، به تصحیح علامه محمد قزوینی و قاسم غنی (با مجموعه تعلیقات و حواشی علامه محمد قزوینی)، به اهتمام ع. جریزه‌دار، چ دوم، تهران: امیرکبیر.
- دمیری کمال‌الدین؛ (۱۴۲۴)، *حیات‌الحویان‌الکبری*، چ دوم، بیروت: دارالکتب العلمیه.
- دهخدا، علی‌اکبر؛ (۱۳۷۳)، *لغتنامه*، زیر نظر محمد معین و سیدجعفر شهیدی، تهران: دانشگاه تهران.
- ذاکری، مصطفی؛ (۱۳۸۱)، «ریشه‌شناسی اصطلاحات شطرنج»، *نامه انجمن*، ش یک تا چهار، صص ۲۲-۳۷.
- ذوالریاستین، محمد؛ (۱۳۷۹)، *فرهنگ واژه‌های ابهامی در اشعار حافظ*، تهران: فرزانه روز.
- راوندی، محمد؛ (۱۳۶۴)، *راحه‌الصدور و آیه‌السرور*، به سعی و تصحیح محمد اقبال با تصحیحات لازم مجتبی مینوی، چ دوم، تهران: امیرکبیر.
- رمضانی، مهدی و قلی‌زاده، حیدر؛ (۱۳۹۵)، «نکته‌ای نویافته در اقبال‌نامه نظامی و دیوان خاقانی»، *بهارستان سخن*، سال سیزدهم، ش ۳۲، صص ۲۲۱-۲۴۵.
- سعدالدین وراوینی. (۱۳۹۲). *مرزبان‌نامه: با معنی واژه‌ها و شرح بیت‌ها و جمله‌های دشوار و برخی نکته‌های دستوری و ادبی*، به کوشش خلیل خطیب‌رهبر، چ نوزدهم، تهران: صفی‌علیشاه.
- صفی‌نیا، نصرت؛ (۱۳۸۶)، «شطرنج به روایت شاهنامه»، *رودکی*، ش ۱۵، صص ۱۵۸-۱۹۵.
- علیزاده، ناصر؛ رضانی، مهدی؛ (۱۳۹۷)، «مضمون‌آفرینی و نمادپردازی از شطرنج در متون منظوم عرفانی»، *عرفان اسلامی دانشگاه آزاد اسلامی واحد زنجان*، پیاپی ۵۷، صص ۴۱-۶۲.

- فردوسی، ابوالقاسم؛ (۱۳۸۶)، شاهنامه، به کوشش جلال خالقی مطلق و ابوالفضل خطیبی، تهران، مرکز دائرةالمعارف بزرگ اسلامی.
- گلی، احمد و رضائی، مهدی؛ (۱۳۹۴)، «گونه‌ای از بازی شطرنج در شاهنامه فردوسی و سنجش آن با انواع دیگر»، میراث مکتوب، ش ۵۶، صص ۱۰۱-۱۲۰.
- -----؛ (۱۳۹۳)، «تأملی بر دقایق بازی شطرنج در شعر شاعران برجسته سبک آذربایجانی و عراقی»، شعرپژوهی (بوستان ادب)، سال ششم ش ۳ (پیاپی ۲۱)، صص ۱۵۷-۱۷۸.
- مظفری، علیرضا؛ (۱۳۸۷)، وصل خورشید: شرح شصت غزل از حافظ، تبریز: آیدین.
- مولوی. جلال‌الدین محمد بلخی؛ (۱۳۸۳)، کلیات دیوان شمس، مطابق نسخه تصحیح‌شده بدیع‌الزمان فروزانفر، چ سوم، تهران: شهزاد.
- نجاتی، محمدعلی؛ (۱۳۳۹)، زندگانی شگفت‌آور تیمور، ترجمه کتاب عجایب‌المقدور فی اخبار تیمور، تهران، بنگاه ترجمه و نشر کتاب.
- نجم‌الدین رازی؛ (۱۳۸۱)، مرموزات اسدی در مرموزات داودی، به اهتمام محمدرضا شفیعی کدکنی، تهران: سخن.
- نظامی گنجوی، الیاس بن محمد؛ (۱۳۸۷)، هفت پیکر، تصحیح بهروز ثروتیان، تهران: امیرکبیر.
- همایی، جلال‌الدین؛ (۱۳۳۹)، «عری = عرا»، یغما، ش ۱۵، صص ۳۰-۳۷.
- یکتایی، مجید؛ (۱۳۴۷)، «پیشینه تاریخی شطرنج»، بررسی تاریخی، ش ۲۴ و ۲۳.