

## دقایق بازی نرد در متون منظوم فارسی\*

مهدی رمضانی\*\*

دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه علامه طباطبائی تهران (نویسنده مسئول)

ناصر علیزاده

استاد زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه شهید مدنی آذربایجان

### چکیده

با تحقیق در متون کهن، به برخی از اطلاعات و اصطلاحات تازه‌ای دست می‌یابیم که ما را با ابعاد مختلف زندگی گذشتگان آشنا می‌سازد. وجود این اصطلاحات بعضاً غامض، پژوهندگان متون فارسی را در درک دقیق آثار مختلف، با مشکلاتی مواجه می‌کند؛ چرا که درک این اصطلاحات برای مخاطب امروزی شعر و نشر، به جهت نبود اطلاعات دقیق از چند و چون و کیفیت آن‌ها، چندان آسان به نظر نمی‌رسد. در این بین، گزارش فرهنگ‌نویسان نیز به سبب اطلاعات ناقص و در برخی مواقع مغشوش در این زمینه، چندان گرهی نمی‌گشاید. از جمله این اصطلاحات، مربوط به بازی نرد است. نوشته حاضر بر آن است تا با استفاده از روش استقرایی و 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 غیر از ابن یمن و خاقانی کمتر شاعری است که به این بازی تسلط داشته است. نیز بسامد این اصطلاحات در این متون اغلب برای اغراض بدیعی است.

واژگان کلیدی: نرد، متون منظوم، هفت بازی، کعبتین.

## ۱- مقدمه

نرد (Nard) یا نردشی (Nardsheer)، بازی دو نفره‌ای است که طی آن، مقابل هر نفر دو ردیف قرار دارد و هر ردیف مشتمل بر شش خانه است. در آغاز بازی، هر یک از دو حریف، به ترتیب خاص ۱۵ مهره (سیاه و سفید) را در خانه‌های معین از ۲۴ خانه تخته نرد می‌چینند. سپس، با ریختن طاس به قاعده‌ای معین، بنابر شماره خال‌های طاس، یکی از حریفان یک یا چند مهره را حرکت می‌دهد تا همه آن‌ها در یکی از دو ردیف شش خانه مقابل جمع شود و پس از آن، با ریختن طاس، مهره را از روی تخته برمی‌دارد. برنده کسی است که زودتر مهره‌های خود را برداشته باشد. اگر مهره حریف در ضمن حرکت، به خانه‌ای برسد که فقط یک مهره از حریف در آن است، این مهره کشته می‌شود و صاحب آن باید چندان طاس بریزد تا خال مناسب با خانه‌های خالی حریف پیدا شود و مهره کشته شده خود را از نو بنشانند (رک به محمدخانی، ۱۳۹۲: ۱۲۵). شایان ذکر است که صرف نظر از کاربرد برخی از اصطلاحات خاص نوع قدیمی نوع بازی امروزی با شکل قدیمی آن تفاوت چندانی نکرده است.

در مورد نحوه پیدایش این بازی مطالب مشابهی در کتب مختلف مثبت است که از جمله: «گویا بوزرجمهر نرد را در مقابل شطرنج هندیان ساخت و به این وسیله هندیان را باج‌گزار کشور ایران کرد» (همان: ۱۲۶). و با توجه به اینکه اردشیر بابکان در بازی نرد تبحر داشت، لذا در متون مرتبط نام این پادشاه با نرد عجین شده است: «اردوان، چونش اردشیر بدید، شاد شد، و گرمی کرد، و فرمود که: هر روز با فرزندان خویش به نخچیر و چوگان شوید، و اردشیر همگونه کرد. به یاری یزدان به چوگان و اسواری و چترنگ و نواردشیر و دیگر فرهنگ از ایشان، همگی چیر بود» (نقدی وند، ۱۳۸۲: ۸۴-۷۴).

در مورد فلسفه بازی نرد نیز، نظرات مختلف و متعددی وجود دارد از جمله: «طاس‌های نرد که دائم در حال چرخش‌اند، به گردش اختران و گردش سپهر تشبیه شده‌اند. یک بر روی طاس، نشانه هرمزد یکتا است. دو نشانه مینو و گیتی، سه یعنی پندار نیک، گفتار نیک و کردار نیک. از چهار، چهار آخشبیج و چهار سوی عالم اراده شده است. پنج را خورشید و ماه و ستاره و آتش و آذرخش منظور کرده و از شش خال طاس، شش جشن و نیایش سالیانه را تداعی نموده است» (نوابی، ۱۳۷۸: ۷۲)؛ یا آملی معتقد است: «از اوضاع ملاعب نزدیکتر به اوضاع عالم از وضع نرد اتفاق نیفتاده که دوران کعبتین در طاسک و نقوش مختلف که مبادی بازی‌های متنوع‌اند به مثابت سیر افلاک و سیارات است که مبادی حدوث حادث‌اند و ارباع بساط او که محل ظهور انواع افاعیل‌اند به مثابت عناصر اربعه که ماده اصناف موالیدند یا خود گوئیم چنانکه فصول سال چهارند بساط نیز به چهار قسم مساوی قسمت شده و آنکه بر ۲۴ قسمت کرده‌اند، بنابر آنست که ساعات شبانروز ۲۴ اند و عدد مهره سی نهادند بنابر آنکه هر ماهی را سی روز است و به اعتبار روز و شب، یک نیمه آن سفید و یک نیمه آن سیاه کردند و عدد کعبتین را ۳ بنابر آن نهادند که حرکات اکثر سیارات به سه

فلک تمام شود ممثل و خارج مرکز و تدویر یا خود بنا بر آنکه وجود کواکب و حرکات بعد از سه چیز متحقق شود واجب الوجود تعالی و عقل کل و فلک. و در کعبتین مقابل یک، نقطه ۶ نهاده‌اند و در مقابل دو، ۵ و در مقابل ۳، چهار بنا بر آنکه خواستند نقش از بالا و زیر چون جمع کنند ۷ که عدد سیارات است تجاوز نکند و کعبتین را مسدس بنا بر آن کردند که جهات به حسب مشهور ۶ اند و حکمت در آن که چون مهره ۲ شود از زدن سلامت باشد. این تعلیم الفت و معاضدت مردم است یکدیگر را و عدد منصوبات او را بر هفت نهاده‌اند: فارد، زیاد، سه تا، ده هزار، خانه‌گیر، طویل و منصوبه. و چون این هفت تمام شود باز از سرگیرند بنا بر آنکه ادوار به اعتبار کواکب سیاره هفت‌اند: دور زحل، دور مشتری، دور شمس، دور زهره، دور عطارد، دور قمر. و هر وقت دور قمر به آخر رسد، باز ابتدا از دور زحل کنند. و آنکه عدد خصل زیاده از ۱۷ نباشد بنا بر آنکه عدد منازل دورترین مهره از خانه خود ۱۷ است چه خانه‌ای که در آنجاست چنانچه معهود است حساب نکنند و از آنجا با سرگیرد چه ربع هر یک از مقام ۱۷ باشند. پس بعد هر منزلی خصلی گرفتند و نیز سر آنکه نقش کعبتین از هجده درنگذرد همین است دقیقه که زیرکان را پوشیده است» (رک: آملی ۱۳۸۱: ۳۰۰). این یمین نیز دیدگاهی نزدیک به آملی دارد؛ با این تفاوت که این یمین کعبتین را به مثابه ستارگان انگاشته است:

خلایقش چو حریفان مشتغل به قمار  
دو ره دوازده ساعات لیل دان و نهار  
که سی عدد بود آیام مه به وقت شمار  
که هست صورت این هفت کواکب سیار  
چو اختران که بر افلاک می کنند دوار  
که روح در گرو است و حریف بس طرار  
(ابن یمین، ۱۳۶۳: ۴۱۴)

چهار رکن جهان را بساط نرد انگار  
شمار خانه که در چارسوی او بینی  
شمار مهره او سی عدد به سان مه است  
بیا و زیر و زیر نقش کعبتین ببین  
روان به تاس درون کعبتین غلطانش  
به احتیاطرو ای دل که دستخون است این

## ۲- پیشینه پژوهش

چندین پژوهش درباره بازی نرد انجام گرفته است که از آن جمله می‌توان به مقالاتی از قبیل: «کعبتین سه شش، سه یک، دو شش، دو یک» (محمدجعفر محبوب، ۱۳۷۴)، «مناظره شطرنج و نرد (تصنیف حسام صراف خوارزمی)» (نصرالله پورجوادی، ۱۳۸۳) و پایاننامه‌ای تحت عنوان «نرد و شطرنج در شعر فارسی تا قرن هشتم» (سلیمانی، ۱۳۸۵)، اشاره کرد.

## ۳- بحث: هفت بازی نرد

نرّادان، برای مشخص شدن برنده بازی معمولاً هفت بار با یکدیگر به بازی می‌پردازند که هر دست بازی نام مخصوصی دارد. اسامی بازی‌های نرد به ترتیب عبارتند از: فارد، زیاد، ستاره (سه تا)،

هزاران (ده هزار)، خانه‌گیر، طویل و منصوبه. برخی نیز معتقدند که پیشتر بازی‌های نرد دو بوده است (فارد و خانه‌گیر) و پنج بازی بعدها اضافه شده است (رک: آملی، ۱۳۷۹: ۲۰۹). از جمله معدود شاعرانی که هفت بازی نرد را در شعر خود ایراد کرده است، ابن یمین است:

به راستی پس از این در زمانه «فارد»  
که تا «زیاد» کنی داو رتبت و مقدار  
اگر فره به هنر زین «سه تا» موالیدی  
ز «ده هزار» حریف شگرف باک مدار  
به کوی صبردرون «خانه‌گیر» و ششدر کن  
امل «طویل» مدار و ره طمع مسپار  
به گفت ابن یمین کار اگر کنی نبود  
تو را گشادن «منصوبه» فلک دشوار  
(ابن یمین، ۱۳۶۳: ۲۴۵)

با تأمل در ابیات فوق می‌توان چنین استنباط کرد که که غیر از اصطلاح «منصوبه»، که مخصوص بازی نرد و شطرنج است و ایهام بسیار ضعیفی نیز در آن وجود دارد، شاعر از دیگر اصطلاحات بازی برای ساخت ایهام تناسب استفاده کرده است.

#### فارد

«دور اول از بازی نرد در قدیم» (معین، ۱۳۷۱: ذیل واژه)؛ «... بر وزن بارد، یکی از بازی‌های نرد است و آن به فرید شهرت دارد» (خلف تبریزی، ۱۳۶۲: ذیل واژه):

وه که در بازی فارد چه ظرافت‌ها کرد  
ذوق آنم نرود در همه عمرم از یاد  
(ابن یمین، ۱۳۶۳: ۱۱۸)

عطار در بیت تخلص از غزلی نغز و دلکش و با کاربرد کلمه «فرید» که نام شاعر است، ایهام تناسب ایجاد کرده است:

نیست آسان عشق جانان باختن  
دل فشاندن بعد از آن جان باختن...  
چون فرید از هر چه باشد مفلس است  
زان نباید نرد جانان باختن  
(عطار، ۱۳۸۴: ۵۲۴)

سلمان نیز همین کار را با واژه «خانه‌گیر» و «ششدر» بیان کرده است:

قرض خواهانم یکایک بستند از من به وجه  
گر ز انعام تو اسبی داشتم یا استری  
نیست روی آنکه راه خانه‌گیرم زین بساط  
این چنین فارد که من افتاده‌ام در ششدری  
(سلمان، ۱۳۷۶: ۲۰۵)

کمال خجندی، علاوه بر ساخت ایهام تناسب، به اصطلاح غامض «غایبانه باختن» - که اصطلاح خاص بازی شطرنج است - نیز اشاره کرده است:

کمال فارد لعب نظر تویی که امروز  
به آن دهان و میان غایبانه باخته‌ای  
(کمال خجندی، ۱۳۷۴: ۳۰۱)

غایبانه باختن در بازی، گویای نهایت مهارت است. علی نویدی ملاطی در مقاله خود در مورد

این اصطلاح چنین نوشته است: "آورده‌اند از محدثان کی در روزگار ماضی، ملوک عرب بر پادشاهان عجم به چند چیز مفاخرت می‌کرده‌اند و یکی از آن، شطرنج از بر باختن بود است. چون اهل عجم در باختن شطرنج به کمال رسیده‌اند، ایشان نیز بر شطرنج از بر باختن واقف شده‌اند و بی شطرنج و بساط، باختن گرفتند و چون این نوع سخت عجیب و غریب بود رغبت ملوک بدین سبب در باختن شطرنج زیادت شد. پس خداوندان فرهنگ طریقی در باختن این نوع را در کتب ثبت کردند تا جماعتی را کی در آموختن این علم رغبتی صادق بود بریشان آسان تر باشد. اما بیاید دانست کی این طریقی با قوت طبع و خاطر صافی و فهم تیز و دل فارغ در توان یافت...» (میکروفیلم ۱۹۲ دانشگاه تهران از نسخه موجود در کتابخانه اسعد افندی ترکیه، به شماره ۲۸۶۶، صص ۱۸۱-۱۷۶).

از آنجا که اندک شواهد به دست آمده در خصوص این اصطلاح از قرن هشتم به بعد است، به نظر می‌رسد که کاربرد آن چندان مقدم بر این قرن نباشد. در تذکره عرفات‌العاشقین به سه شاعر اشاره شده است که در بازی شطرنج مهارت خاصی داشته و به شیوه غایبانه یا هر دو شیوه «غایبانه» و «حاضرانه» به بازی می‌پرداخته‌اند. به نظر می‌رسد تصریح بلیانی بر مهارت این شاعران در بازی به هر دو شیوه، دلیل تاریخی متقنی بر رواج آن در دوره‌های مذکور باشد. تقریرات صاحب عرفات در این خصوص گویاست: «... اما میر رازی از مستعدان زمان خود بوده. مستحضر اکثر علوم، جامع فنون، ... در موسیقی قدرت وافی شافی داشتی و شطرنج غایبانه خوب باختی...» (عرفات-العاشقین، نسخه خطی ملک، ش ۵۳۲۴، گ ۲۷ پ) "رک به: نویدی، ۱۳۸۸: ۱۷). یا حافظ نیز برای ایراد نهایت دغاکاری فلک از این اصطلاح، بهره برده است:

فغان که با همه کس غایبانه باخت فلک  
که کس نبود که دستی ازین دغا ببرد  
(حافظ)

### زیاد

«... یکی از بازی‌های نرد است. (برهان قاطع) نام بازی‌ای از هفت بازی نرد به این نوع که هر نقشی که در کعبتین افتد هنگام باختن یکی از آن زیاد بازند (غیاث‌اللغات) نام یکی از بازی‌های نرد مأخوذ از معنی لفظ عربی است چرا که در بازی نرد مذکور در هر نقش یک خال زیاده کرده‌اند و آن را خال زیاد گویند. (آندراج) از اصطلاحات نرد است» (دهخدا، ۱۳۷۳: ذیل واژه). بدین صورت که هر نقشی که در کعبتین آید، یک بر آن زیاد کنند و پیش رانند؛ به عنوان مثال، اگر حریفی نقش پنج می‌زد هنگام حرکت دادن مهره‌ها، شش خانه می‌توانست حرکت کند. با تورقی در دیوان شاعران، متوجه علاقه ایشان در به کارگیری این اصطلاح می‌شویم؛ از جمله دلایل علاقه ایشان عبارتند از: ۱- تقدیراً متضمن عدد یک است ۲- خود واژه به معنی زیادت و اضافی است ۳- با واژه زیاد به معنی نام شخصی در زمان پیامبر که به ایشان دروغ بست (رک به کزازی، ۱۳۸۵: ۳۱)،

جناس تام ایجاد می‌کند:

نام او می دان مبین نقشش که او  
از حکیمان چون زیاد آمد به نرد  
(سنایی، ۱۳۶۲: ۴۱۲)

هر حسابی کرده بر حق ختم چون نرد زیاد  
هر که شش پنچی زده یک بر سر آن آمده  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۳۶۱)

مدرس رضوی در تعلیقات سنایی تعریفی متفاوت از این اصطلاح ارائه کرده است: «آنچه در بازی نرد حریف غالب را از اعداد مطلوب زائد افتد؛ یعنی این کس را اگر برای بازی چهار مطلوب باشد و بر کعبتین شش خال ظاهر گردد، از آن شش، چهارخانه به مهره گرفته دو عدد زائد آید. این دو عدد را که از حاجب زائد بود، خال زیاد گویند» (مدرس رضوی، ۱۳۴۵: ۲۶۱) که با توجه به شواهد دیگر یافته شده، درست به نظر می‌رسد:

خنک آن کس که نقش خویش بشست  
نه کس او را نه او کسی را جست  
همچون نقش زیاد سوی بسیج  
نبود جز یکی و آن یک هیچ  
(سنایی، ۱۳۸۲: ۵۲)

جان دشمن دارشان جسمی است صرف  
چون زیاد از نرد او اسمی است صرف  
(مولوی، ۱۳۸۵، ۱۵: ۹۰)

### سه تا یا ستاره

از جمله اصطلاحات بازی نرد - که در دواوین شاعران و عارفان، به ندرت بدان اشاره شده - سه تا است؛ و در دو بیتی که در ارتباط با این بیت یافت شد، برای ساخت ایهام تناسب از آن استفاده شده است:

سه تا ببردم و با خود ز بیم می‌گفتم  
پگاه خیز و ره خانه گیر و یادبگیر  
(مجد همگر، ۱۳۷۵: ۲۱۰)

از نرد سه تا پای فراتر ننهادیم  
هم خصل به هفده شد و هم داو سرآمد  
(سوزنی، ۱۳۳۸: ۲۵۱)

برات زنجانی در مقاله‌ای با عنوان «تصحیح معانی لغات و اصطلاحات در متون مختلف»، عبارت «نرد سه تا» را به نوعی دیگر معنی کرده است که به زعم نویسندگان این جستار، احتمالاً نیاز به تجدید نظر دارد: «سوزنی با "نرد سه تا" نشان داده است که نرد مورد نظر آنها سه طاسه بوده است» (زنجانی، ۱۳۷۳: ۱۵۸).

### هزاران (ده هزار)

«در شعر خاقانی که می‌آوریم مقصود هزاران (ده هزار) در بازی نرد است بعد از سه تا (بازی سوم):  
"فارد، زیاد، سه تا، ده هزار، خانه گیر، طویل، منصوبه" (نفایس الفنون چاپ شعرانی ج ۳، ص  
۵۷۳)، هزاران، بازی چهارم نرد (برهان)» (سجادی، ۱۳۸۲، ج ۲: ۱۶۱۳)  
در نرد دلبری رخ او مهر و ماه را ده خصل طرح داده و بر ده هزار دست  
(ابن یمین، ۱۳۶۳: ۲۵۵)

«طرح دادن» در بیت فوق، به معنی کنار گذاشتن چند مهره از مهره‌های خود، به جهت ایجاد  
رغبت در حریف و برابر کردن قدرت طرفین است؛ تعداد و کیفیت (ارزشمندی) مهره‌های  
کنار گذاشته شده، بستگی به توافق و قدرت طرف قوی دارد. یا در جای دیگر با صرف نظر از کاربرد  
نام سه بازی نخستین بازی چنین بیان کرده است:

ای برده نرد حسن، ز خوبان روزگار	قدت به راستی چو سهی سرو جویبار
الحق وجود نقش و نشان دهان تو	موهوم نقطه‌ای است نه پنهان و نه آشکار
با ده هزار دشمن اگر یار با من است	دانم مصاف را و نترسم ز کارزار
عشقت چو در سراچه دل خانه گیر شد	زین در اگر بدر شوم، آیم به اضطرار
گر سرو پیش قد تو سر می‌کشد مرنج	عقل <b>طویل</b> را نبود هیچ اختیار
منصوبه هوای تو حافظ کنون چو باخت	در ششدر غمت دلش افتاده مهره وار

(همان: ۱۸۶)

### خانه گیر

«... گیرنده خانه. بازی پنجم است از جمله هفت بازی نرد» (خلف تبریزی، ۱۳۶۲: ذیل واژه).  
«... هفت بازی نرد عبارتند از: فارد، زیاد، ستاره یا ستا، هزاران یا ده هزاران، خانه گیر، طویل و  
منصوبه. گاهی در ترتیب نام بازی‌ها، جای خانه گیر با هزاران عوض می‌شود و خانه گیر را بازی  
چهارم نرد می‌گویند. دهخدا در لغتنامه بنا به نقل از لغتنامه ناظم‌الاطباء و آندراج آن را بازی  
چهارم نرد نوشته است. بنابراین در بین لغتنامه‌ها در ترتیب نام بازی‌های نرد اختلاف‌هایی دیده  
می‌شود. همچنین زهرا محمدخانی، در کتاب تجلی بازی در ادب فارسی، خانه گیر را چهارمین بازی  
نرد معرفی کرده است» (رک: محمدخانی، ۱۳۹۲: ۱۲۹).

گفتی که ز خانه ناگزیر است	این نرد نه نرد خانه گیر است
(نظامی، ۱۳۸۰: ۸۷)	
ترک این حرص خانه گیر بده	فاردی، پای در زیاده منه
	(اوحدی، ۱۳۴۰: ۱۱۶۶)

### طویل

کاربرد این اصطلاح در ادبیات بسیار شاذ و نادر است؛ از معدود ابیات یافته شده، مربوط به دیوان سلمان ساوجی است که از این اصطلاح برای ساخت ایهام تناسب استفاده کرده است:  
گو راه خانه گیر و حکایت مکن طویل      با آنکه ده هزار کسش چون تو چاکر است  
(سلمان، ۱۳۷۱: ۳۵۴)

### منصوبه

منصوبه دارای دو معنی، و مخصوص دو بازی کاملاً متفاوت است؛ معنی اول آن مربوط به بازی نرد می‌باشد: «... 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) در قدیم منصوبه نام هفتمین و آخرین بازی نرد بوده است که نرآدان بعد از بازی طویل آن را بازی می‌کردند:  
گرچه در منصوبه بازی فاردم از ده هزار      چون ببینی از جهات خویشتن در ششدرم  
(خواجوی، ۱۳۶۹: ۹۷)

و معنی دوم مربوط به بازی شطرنج است: اصطلاح منصوبه، به معنی روش‌های مختلفی است که شطرنج‌باز با استفاده از آن حریف را مات می‌کند. برخی مواقع در این منصوبه‌ها (تاکتیک‌ها) طرف مقابل حمله را تشخیص نداده 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. شمس‌الدین محمد بن محمود آملی، در جلد سوم نفایس‌الفتون 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: ۵۶۸).

### خصل

«۱- به فتح اول بر وزن وصل به معنی ندب است که داو بر هفت باشد در بازی نرد ۲- شرط و پیمان در تیراندازی و گرویندی قمار نیز هست» (خلف تبریزی، ۱۳۶۲: ذیل واژه)؛ «آنچه از قسم نقود بر سر داو قمار گذارند (آندراج از چراغ هدایت و مدارالافضل و کشف‌الغات)» (سجادی، ۱۳۸۲، ج ۱: ۴۱۱). در بیت زیر از خاقانی، گویا هر دو معنی مدنظر شاعر بوده است و ترجیح یکی بر دیگری توجیه خاصی می‌طلبد:

در نورد از آه سرد این تخت نرد سبز را      کاندر او تا اوست خصلی بی‌دغایی بر نخاست  
(خاقانی، ۱۳۷۸، ۷۴۶)



حوری که در مششدر خوبی جمال او      نه خصل و پنج مهره به ماه تمام داد  
(اوحدی، ۱۳۴۰: ۲۱۱)

منظور از بیت قبل این است که حوری که در رقابت فریبایی نه دست بازی و پنج مهره به  
عنوان آوانس به ماه کامل - که سمبل زیبایی است - داده است.

سرمست عشق سرکشی خاکستری در آتشی      در ششدر عذراوشی صد خصل عذرا ریخته  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۳۵۸)

«خصل عذرا» در مصرع اخیر، به معنی خصل آشکار است و با توجه به واژه‌های «عشق» و  
«عذرا»، که نام معشوقه وامق است، ایهام تناسب در آن وجود دارد.

بر تارک هفت اختر چون خیمه‌زدی زان پس      هم خصل دمامد نه، هم رطل دمامد زن  
(سنایی، ۱۳۶۲: ۴۲۱)

«خصل دمامد نهادن» در بیت مذکور، به معنی نهایت خرمی و سرخوشی است. سیروس  
شمیسا نیز معتقد است: «... خصل مقدار شرط‌بندی است که آن را می‌توان نهایتاً تا هفده برابر زیاد  
کرد (در نهمین بار) که به آن داو تمامی یا تمامی ندب یا دستخون می‌گویند» (شمیسا، ۱۳۷۷، ج  
۲: ۱۰۸۸). به عبارت دیگر، منظور از خصل هفده در ابیات ذیل، نهایت شرط‌بندی است که طرفین،  
پول یا گروی سنگین را به خاطر باخت، متقبل می‌شوند:

هفده سلطان درآمدند ز راه      هفده خصل تمام برده ز ماه  
(نظامی، ۱۳۸۰: ۲۴۱)

دستخون است و هفده خصل حریف      وه که در ششدر خطر ماییم  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۳۵۹)

### وامق و عذرا

عذرا، «... نام منتهای غلبه بازی نرد است (غیاث‌اللغات) در اصطلاح نرآدان چنان است، آنکه  
متواتر یازده ندب از حریف ببرد عذرا برد از حریف و یکی به سه آنچه گرو شده بستاند (برهان  
قاطع)» (دهخدا، ۱۳۷۳: ذیل واژه). با گرم شدن بازی ممکن است طرفین تعداد دفعات بازی را -  
که هفت دست است - افزایش دهند و به یازده برسانند. اگر حریفی یازده بار پی در پی برنده شود  
سه برابر شرط و گرو را از طرف مقابل می‌ستاند که به آن عذرا می‌گویند. حال آنکه نظر میرجلال -  
الدین کزازی، در کتاب گزارش دشواری‌های دیوان خاقانی کمی متفاوت است: «هر کس پی در پی  
هفت ندب از هم‌اورد ببرد، "عذرا" برده است» (کزازی، ۱۳۸۵: ۵۲۰). شایان ذکر است وجود چنین  
اختلاف نظرها، شاید ناشی از متفاوت بودن نوع بازی در برخی زمان‌ها و یا برگرفته از توافق طرفین  
بازی بر تعداد ندب بوده است:

بر نطع کامرانی نور رخت به یک دم      دست هزار عذرا از آفتاب برده

(عطار، ۱۳۷۱، ۷۳۵)

عمر تو هفتاد شد و این کم زنان مهره دزد می برندت هفده عذرا شرم بادت زین قرار  
(همان، ۵۱)

آنچه شاعران را به طرف استخدام اصطلاحات وامق و عذرا سوق می‌دهد، ساخت آرایه ایهام تناسب و جناس تام است که طی آن اشاره‌ای به داستان معروف عاشقانه وامق و عذرا دارد: برای مثال در بیت زیر، در واژه عذرا، جناس تام وجود دارد:

روی آن عذراوش خورشید چهره هفده عذرا برده از ماه سپهر  
(همان، ۴۱)

وامق: «... در اصطلاح نرآدان چنان است، آنکه متواتر یازده ندب از حریف ببرد عذرا برد از حریف و یکی به سه آنچه گرو شده بستاند، و باز چون حریف دوم یازده ندب بتواتر برد گویند وامق برد، یکی به دو از حریف بستاند. (برهان قاطع)» (دهخدا، ۱۳۷۳: ذیل واژه)؛ «... یکی از اصطلاحات نرد قدیم و آن وادی است که بر یازده کشنده» (خلف تبریزی، ۱۳۶۲: ذیل واژه)؛ فرهانی نیز در شرح دیوان انوری معتقد است که: «هر که به تواتر یازده ندب ببرد، آن بازی را گویند که عذرا برد از حریف، یکی به سه آنچه گرو شده بستاند. و آن که چند ندب حریفی شده بود، به عده حریف دوم یازده ندب به تواتر برد، آن بازی را گویند وامق برد» (فرهانی، ۱۳۴۰: ۸۳). به عبارت دیگر، اگر بعد از عذرا بردن حریف اولی، دوباره بازی ادامه یابد و حریف بازنده یازده بار پی در پی بازی را به نفع خویش تمام بکند، می‌گفتند که وی وامق برد؛ یعنی دو برابر موضوع گرو و شرط بازی را از طرف مقابل باز پس می‌گرفت. با تأملی در تعاریف مذکور، می‌توان استنباط کرد که ارزش عذرا از وامق بیشتر است:

رخ عذرای تو آن نقش نماید که از او وامقی نیست که در ششدر عذرای تو نیست  
(مجیرالدین، ۱۳۵۸: ۶۴)

من چو وامق یافتم در پرده سودایت روان زاین روان بازی چه سودم چون تو عذرا می بری  
(سلمان، ۱۳۷۱: ۴۳۰)

### دو شش

«... (اصطلاح نرد) به معنی داو دوازده که در بازی نرد باشد (آنندراج) داوی است در بازی نرد که حریف دوازده آورد و بازی را برد و آن را بهار هم گویند و بهار در اصل باره بوده به معنی دوازده، دوتا شش. جفت شش. نقش دوتا شش که در بازی نرد بر رو [ای کعبتین] قرار گیرد. (از یادداشت مؤلف)» (دهخدا، ۱۳۷۳: ذیل واژه) «... آوردن نقش دو شش در بازی نرد که در آغاز بازی حریف را از خروج خانه وی و نیز ورود به خانه خود باز دارد (لغتنامه ذیل دو شش). آوردن دو تاس که هر یک شش خال داشته باشد. جفت شش» (معین، ۱۳۷۱: ذیل واژه) در بازی نرد بالاترین نقشی که بر روی کعبتین وجود دارد شش است. هر یک از قماربازان برای این که بتوانند بر حریف پیشی

بگیرند سعی می‌کنند که مهره را طوری بنشانند که عدد شش بالا باشد تا بیشترین حرکت را به خود اختصاص دهند.

زمانی که یکی از حریفان ششدر کرده و مسیر حرکت مهره‌های طرف مقابل را بسته باشد تنها نقش دو شش است که می‌تواند مهره‌های بازیکن را به حرکت آورد و از این سد بگذرد؛ به عنوان مثال، اگر حریفی شش خانه را پشت سر هم با مهره‌هایش ببندد و جای نشستن نباشد تنها با آوردن دو شش می‌تواند تمامی خانه‌ها را پشت سر گذاشته و مهره خود را در جای خالی قرار دهد:

چون دو شش جمع برآید چو یاران مسیح  
بر من این ششدر آیام مگر بگشایید  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۱۵۸)

مقامری صفتی کن طلب که نقش قمار  
دو یک شمارد اگرچه دو شش زند عذرا  
(همان: ۱۱)

پنج یک برگرفته باد فلک  
که دو شش را دو یک شمار کند  
(همان، ۱۷۳)

«سه شش زدن» نیز آوردن سه شش با سه تاس است که نهایت خوش‌اقبالی می‌باشد:

مرا بر کعبتین دل سه شش نقش آمد از وصلش  
زهی نقشی که این بارم چنان آمد که من خواهم  
(همان: ۶۳۶)

نقش سه شش طلب مکن از کعبتین دهر  
کاین نقش پنج روزه برون از خیال نیست  
(عبید زاکانی، ۱۳۷۹: ۲۱۳)

نقطه مقابل سه شش، سه یک است که نهایت ادبار است. هر چند موقعیت بازی تعیین کننده است؛ چراکه بعضاً و در شرایطی خاص، سه یک کارآمدتر است:

وصل تو در خواستم از کعبتین یعنی سه شش  
چون بدیدم جز سه یک از دست هجرانت نبود  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۵۷۶)

زخمی که سه یک بودت خواهی که سه شش گردد  
یک دم سه و یک میخور با یار به صبح اندر  
(همان: ۴۹۷)

«سه و یک» در مصرع دوم، هر دو بیت اشاره به نوعی از شراب است.

شش و پنج نیز به جهت اینکه به نراد اجازه می‌دهد تا حرکت بیشتری بکند، نقش مقبولی است.

شش پنج زنند بر تران نقش  
یک نقش رسد فرو تران را  
(همان: ۸۱۳)

دست حریف خوبتر آید که در قمار  
شش پنج نقش ماست همین ما دو یک زنیم  
(سنایی ۱۳۶۲: ۲۶۵)

### زخم

در بازی نرد هر بار که طرفین بازی تاس‌های خود را بر روی تخته می‌اندازند به آن زخم یا ضربه می‌گویند:

مهرة شادی نشست و ششدره برخاست  
نقش سه شش بر سه زخم کام برآمد  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۲۵۱)

بردم از نرآد گیتی یک دو داو اندر سه زخم  
گرچه از چار آخشیج و پنج حس در ششدرم  
(همان: ۲۴۸)

### نقش

«... خال‌های کنده شده بر روی تاس‌های نرد. داو بازی که بر وفق مراد آید (آندراج) بخت در قمار و تجارت و معاملات» (دهخدا، ۱۳۷۳: ذیل واژه). در بازی نرد بر شش روی کعبتین خال‌هایی از یک تا شش کنده شده است که آنها را نقش می‌گویند:

این فلک کعبتین بی نقش است  
همه بر دستخون قمار کند  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۱۷۳)

هر کس از مهرة مهر تو به نقشی مشغول  
عاقبت با همه کج باخته‌ای یعنی چه؟  
(حافظ، ۱۳۸۵: ۴۰۲)

نقشش از طاسک زر چون همه شش می‌آید  
از چه معنی است فرومانده چو ششدر نرگس  
(سلمان، ۱۳۷۱: ۴۵۱)

دو چشم و دو ابرو دو زلفت گواست  
که نقش تو در نرد خوبی شش است  
(کمال خجندی، ۱۳۷۴: ۱۲۶)

### مجاهز

«... حریف قمار در بازی نرد و شطرنج، قمارباز، مقامر» (معین، ۱۳۷۱: ذیل واژه). علاوه بر نظم، در نثر فارسی هم مجاهز به معنی قمارباز آمده است. «... تا حریف ظریف و مجاهز امین نباشد در آن شروع نشاید پیوست» (منشی، ۱۳۸۱: ۲۹۲):

قمر شد با سر زلفش مقامر  
دل من برده شد کاری است نادر  
دلم بابد جهاز اندر میانه  
چو زلفش با قمر باشد مقامر  
مجاهز بود و حاصل خود نیامد  
مرا خصلی از آن خصمان جائز  
(امیر معزی، ۱۳۶۲: ۲۰۹)

بیاع خان جان مجاهز دلان عشق  
جز صبح نیست جان تو و جان صبحگاه  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۳۷۴)

### شش ضرب

«... داوی است در بازی نرد و آن را شش ضرب نیز گویند. (برهان قاطع) یک نوع داوی در بازی نرد. شش بازی نرد که پیایی از حریف برند. (ناظم‌الاطباء) به اصطلاح نرآدان شش بازی را گویند که پیایی از حریف ببرد (آندراج)» (دهخدا، ۱۳۷۳: ذیل واژه) در شواهد شعری، شش ضرب به معنی نوعی آوانس و ارفاق است که حریف قدر و صاحب نام برای طرف مقابل در نظر می‌گیرد:

عقل را چشم خوشش در نرد عشق می دهد شش ضرب و ششدر می کند  
(انوری، ۱۳۷۲: ۲۰۱)

در مدحت تو بکه هفت اقلیم شش ضربه دهد سخنوران را  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۳۴)

### ششدر / ششدره

هر چیز دارای شش در و شش جهت. در بازی نرد چنان است که یکی از بازیکنان شش خانه مقابل مهره‌های حریف را گرفته باشد و او نتواند مهره‌های خود را حرکت دهد. برای اینکه حریف بتواند از ششدر طرف مقابل بگذرد باید منتظر دو شش باشد تا بتواند مهره‌هایش را عبور دهد:

هست نفس شوم تو چون ازدهایی هفت سر جان تو با ازدهایی هفت سر در ششدر است  
(عطار، ۱۳۷۱: ۳۸)

خاقانی ار چه نرد وفا باخت با غمش در ششدر افتاد که مهره گذر نداشت  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۵۵۸)

«مششدر»، در ششدر مانده. گرفتار:  
هر چند فاردی تو و خصم تو ده هزار داوت رسید و شد به تمامی مششدره  
(خواجو، ۱۳۶۹: ۱۱۹)

همه عاجز ششدر و مهره در کف به همت مششدر گشایی نیایی  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۴۱۷)

### دستخون

«... داوی از داوهای نرد. بازی آخرین نرد است که کسی همه چیزش را باخته باشد و دیگر چیزی نداشته، گرو بر سر خود یا به یکی از اعضای خود بسته باشد و حریف ششدر کرده و او را بر هفده کشیده باشد» (خلف تبریزی، ۱۳۶۲: ذیل واژه)

در عشق ز تیغ و سر نیندیشم در کوی تو از خطر نیندیشم  
در دست تو چون به دستخون ماندن از ششدر تو گذر نیندیشم  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۶۴۵)

مال وهستی باختن سهل است از اول دست لیک دستخون ماندن به پایان برنتابد هر دلی  
(همان: ۶۸۴)

دستخون است و هفده خصل حریف      وه که در ششدر خطر ماییم  
(همان: ۴۸۴)

### نَدَب

«... داوکشیدن بر هفت باشد در بازی نرد و آن را به عربی عذرا خوانند. چون داو بازی از هفت بگذرد و به یازده رسد آن را تمامی نَدَب و داوفره گویند و به عربی وامق خوانند و چون بر هفده رسد آن را دستخون گویند و اگر از دستخون بگذرد حکم اول را پیدا می کنند» (خلف تبریزی، ۱۳۶۲: ذیل واژه)؛ «... نَدَب افزونی کردن بازی نرد است. وقتی که بازی چرب شود و به مرتبه هفت برسد و چون از هفت به یازده رسد نهایت افزونی است گویند که فرد برد و آن را تمامی نَدَب گویند و آن که پی در پی یازده ندب برد، گویند عذرا برد. (غیاث اللغات) آنچه به آن گرو بسته شود. (فرهنگ نظام)» (دهخدا، ۱۳۷۳: ذیل واژه)؛ «... داوکشیدن بر هفت در بازی نرد. آنچه که بر سر آن گرو بسته باشند که بازنده به برنده دهد. گرو قمار. دفعه، باره، یک ندب یک دفعه» (معین، ۱۳۷۱: ذیل واژه):

اجلش در ندب اول گویند برخیز      دستخون باخته شد جای به یاران پرداز  
(انوری، ۱۳۷۲: ۲۷۴)  
که دست یازیدم همی، زلفش طرازیدم همی      که نرد بازیدم همی، یک بوسه بود و یک ندب  
(سنایی، ۱۳۶۲: ۲۳۴)  
در گرو عشق او جان و دلی داشتم      در سه ندب دستخون هر سه نگارم ببرد  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۵۲۰)  
پاکبازان طریقت را صفت دانی که چیست      بر بساط نرد درد اول ندب جان باختن  
(سعدی، ۱۳۸۱: ۱۶۵)

### قمره

«... قمار خانه. آخرین بازی نرد است که کسی بر سر خود یا یکی از اعضای خویش [گرو] بسته باشد؛ دستخون» (معین، ۱۳۷۱: ذیل واژه). که احتمالاً و با توجه به ابیات خاقانی، معنی اول مقبول تر است:

در قمره زمانه فتادی به دستخون      وامل کعبتین که حریفی است بس دغا  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۱۶)  
دستخون است در این قمره خاکی که منم      آه اگر ششدره دور قمر بگشایید  
(همان: ۱۵۹)

## داو

«... ۱- نوبت بازی نرد و شطرنج و مانند آنها، نوبت قمار ۲- زیاده کردن خصل قمار و آن از هفده زیاده نمی‌باشد چه ازدیاد آن بجز طاق نیست و مراتب اعداد منحصر است تا به نه، پس داو اول یکی است و دوم سه و سیم پنج و همچنین هفت و نه و یازده تا هفده که مرتبه نهم اعداد است. ۴- دعوی کاری، ادعای امری ۵- به معنی فحش و دشنام هم آمده ۶- هر چینه و مرتبه و رده باشد که از دیوار گلی بر بالای هم گذارند و آن را دای هم گویند» (خلف تبریزی، ۱۳۶۲: ذیل واژه)

گاهی در بازی نرد به جهت شیرین و جذابیت بیش از حد آن با درخواست یکی از طرفین داو یا مقدار دفعات بازی افزایش می‌یابد. در این نوع بازی‌ها معمولاً شخص بازنده درخواست می‌کند که داو بازی زیادتر شود تا شکست خویش را به نوعی جبران کند؛ به طور مثال، اگر دو حریف طبق توافق دو بار با یکدیگر بازی کنند، بعد از اتمام آن شخص بازنده باید خصل یا گرو مشخص شده را به حریف بپردازد. حال اگر دوباره یکی از طرفین درخواست داو بیشتر کند بار دیگر هر دو به بازی ادامه می‌دهند. به این طریق با افزایش داو مقدار گرو نیز افزونتر می‌گردد تا جایی که به هفده می‌رسد. طبق قانون بعد از هفده، بازی حکم اول را پیدا می‌کند و گرو به هیچ‌ده نمی‌رسد.

داو	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹
	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
خصل	۱	۳	۵	۷	۹	۱۱	۱۳	۱۵	۱۷

(سلیمانی، ۱۳۸۵: ۴۱)

گرچه از چار آخشیج و پنج حس در ششدرم  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۱۵۹)

بردم از نرآد گیتی یک دو داو اندر سه زخم

خطش اکنون داو افزون می‌کند  
(انوری، ۱۳۷۲: ۳۰۵)

حسن او در نرد خوبی داو خواست

عشق است و داو اول بر نقد جان توان زد  
(حافظ، ۱۳۸۵: ۲۶۱)

اهل نظر دو عالم در یک نظر ببازند

## داو تمامت

«داو تمامت و تمامی‌زدن»، در معنی «با نهایت و با کمال ادعا کاری را به انجام رساندن» است. بالا بردن دفعات بازی و گرو آن تا حد آخر. در بازی نرد زمانی که بازی ادامه می‌یابد و نرآدان با نهایت توان و رغبت به آن مشغول می‌شوند، در نهایت گرو و دفعات بازی را افزایش می‌دهند که به آن داو تمام یا کمال می‌گویند:

در قمار حُسن با ماه تمام	دعوی داو تمامست می کند (انوری، ۱۳۷۲: ۱۳۰)
می زدم در طلبش داو تمامی لیکن	مهرة مهر برافشانند و دغا کرد و برفت (خواجو: ۱۳۶۹: ۶۷)
ای داده به روی تو قمر داو تمامی	پیش تو کمر بسته اسیران به غلامی (اوحدی، ۱۳۴۰: ۷۲۱)

### تاس

«... طاس در اصل فارسی تاس است، فارسی زبانان عربی‌دان به طاء نویسنند و رواج گرفت از عالم طپیدن و طلا به معنی طشت کلان و گهری. (غیاث‌اللغات) پنگان. (لغتنامه‌ اسدی). فنجان. ظرفی که در آن آشامند. ظرف شراب. (دهار) طاس که بدان آب خورند. (منتهی‌الارب) پیاله. تشت» (دهخدا، ۱۳۷۳: ذیل واژه). محمدجعفر محجوب، معتقد است که: «آن جفت مهرة را که امروزه معمولاً "طاس" می‌نامند، در قدیم "کعبتین" می‌گفته‌اند و چون برای راست باختن و پیشگیری از هر گونه تقلب و "طاس گرفتن" آن دو را در طاسک می‌گذاشته و می‌ریخته‌اند تا دست نردباز با آن تماس نداشته باشد، رفته رفته به علت دشواری نام مهرة‌ها (کعبتین) و آسانی نام ظرف آن (طاس)، نام ظرف به مظروف اطلاق شد و آن را "طاس" خواندند» (محجوب، ۱۳۷۴: ۸۸)

مفکن گزافه مهرة در این طاس روزگار  
پرهیز از آن حریف که هست اوستاد نرد  
(مولوی، ۱۳۸۷: ۳۴۰)

خمش! گزاف مینداز مهرة اندر طاس  
به ما گذار که اوستاد این نردیم  
(همان: ۷۲۰)

### کعب و کعبتین

«... شتالنگ. چنگاله کوب. پژول (زمخشری) بجول. پجول. بژول. اشتالنگ. قاب. قاپ. قاپ ۲- تاس بازی نرد ج کعب ۳- مچ پای انسان. بعضی‌ها بین ساق و قدم دانند و بعضی دیگر مفاصل زیر عظم (ناظم‌الاطباء) استخوان بلند پشت پای که بستن‌گاه شراک باشد. (منتهی‌الارب) استخوان متصل به ساق است و به فارسی قاب نامند و بهترین او کعب‌گاو و خوک است و خواص کعب خوک مذکور شد و سوخته کعب البقر جهت سپرز و تقویت باه و با عسل جهت تقویت جگر تفریح دل نافع و قدر شربت‌ش تا سه قاشق. (تحفة حکیم مؤمن) صقلابیان همه پیراهن و موزه‌یی تا به کعب پوشند. (حدودالعالم)» (دهخدا، ۱۳۷۳: ذیل واژه) «... هر بند استخوان شتالنگ. استخوان بلند پشت پای که محل بستن شراک است ج کعب، استخوان مربع که بدان نرد بازند. هر یک از



کعبتین. تاس. «معین، ۱۳۷۱: ذیل واژه»

اصطلاح کعب که برای تاس به کار می رود به جهت معنای لغوی آن بوده است زیرا تاس را از استخوان می ساختند. در قدیم بعضی از قبایل باستانی با استخوان‌های چهار، هشت و دوازده روی که بر زمین می ریختند با یکدیگر به بازی می پرداختند. با گذر زمان مردم خیلی زود استخوان‌های شش روی را - که از زانوی پای جلویی حیوانات به دست می آید و آسانتر و زودتر بر زمین می نشیند - در بازی انتخاب کردند و با شرط بندی، با یکدیگر به بازی پرداختند. زیرا این استخوان‌ها به جهت نشستن و قرار گرفتن در زمین بسیار مناسب بودند و می توانستند در شش حالت مختلف بر زمین قرار گیرند. گاهی برای بهتر ایستادن استخوان‌ها برآمدگی و فرورفتگی آنها را با ساییدن از بین می بردند تا هر شش جهت آنها به طور مساوی صاف شود. به این ترتیب استخوان‌های حیوانات را می توان اجداد اولیه «تاس» یا «کعب» دانست. (تفضلی، ۱۳۸۶: ۲۹)

«درباره تلفظ واژه "کعبتین" نیز بیش از دو احتمال وجود ندارد؛ نخست این که علامت "ین" نشانه تشبیه است و در نتیجه به صورت "تین" (ayn) و یا امروزه به شکل "تین" (eyn) تلفظ می شود. پس تلفظ این واژه به صورت کعبتین (ka batayn) خواهد بود به معنی دو کعبه. از نظر کمیت هجایی نیز، هجای سوم کعبتین (تین) معادل یک هجای کشیده (صامت + مصوت کوتاه + صامت + صامت) است:

بگردانیم با هم کعبتینی      چو دیدم در بساطت نقد عینی  
(خسرونامه، ۱۳۳۹: ۳۱۲ ب ۶۶۰۰)

در اینجا کعبتین در موضع قافیه افتاده و با عین هم قافیه شده است. بنابراین، بی تردید باید به صورت تین ادا شود.

احتمال دوم این است که علامت "ین" در این واژه نشانه تشبیه نباشد بلکه پسوند نسبت باشد و به صورت "in" (کعبتین بر وزن کمترین) باشد. در نتیجه هجای پایانی آن به صورت صامت + مصوت بلند + صامت خواهد بود:

بر بساط نیاز می غلطم      پیش زخم تو کعبتین کردار  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۹۳۸)

زنگ عنا را چو آینه همه رویم      زخم بلا را چو کعبتین همه چشمم  
(همان: ۹۸۱)

کعبتین وار دسـتـمال توایم      همه تن چشم و سوی تو نگران  
(همان: ۹۷۰)

کعبتین را نقشش پروین آورم      چون به یادت کعبتین گیرم به کف  
(همان: ۹۴۹)

بر رقعہ کعبتین همه یکتا برافکنند      هر صبحدم که برچند آن مهره‌ها فلک

آن کعبتین به رقعہ مینا برافکنند	با مهرہا کنیم قدحها چو آسمان (همان: ۱۸۹)
کعبہ کعبتین چہ شوی	بہ زیارت بہ سوی مشتی دون (سنایی، ۱۳۶۲: ۳۴۱)
کعبتین گردان و نظارہ بماند مرد و زن	خیل مستان بر بساط نردبازان گشته جمع (همان: ۲۶۶)

(رک: قهرمانی مقبل و جابری اردکانی، ۱۳۹۱: ۸۷).

### نتیجہ

بہرہ گیری از مضامین متنوع و بہ تبع آن نمادپردازی، از جملہ شیوہهای شاعران برای بیان مطالب و مافی الضمیر است. با توجہ بہ تعدد آبخورہای مضمون آفرینی کہ خود تحت تأثیر عوامل گوناگونی است، شاعران و عارفان برای پرورش ہر چہ بیشتر و انتقال اندیشہهای عرفانی خود، از ہمہ امکانات فرهنگی، زبانی و بیانی، از جملہ بازی‌هایی مانند نرد بہ بہترین شکل ممکن استفادہ کردہاند. این پژوهش با ارائہ اطلاعاتی دربارہ بازی‌های مذکور و ایراد شواہد، سعی کردہ است گامی ولو اندک در فہم ہر چہ بیشتر این متون بردارد. حاصل پژوهش نشان می‌دہد کہ نرد بازی ای است کہ کمتر در خدمت ادبیات عرفانی بودہ و اکثراً از آن برای اغراض بدیعی بہ خصوص ایہام و ایہام تناسب استفادہ شدہ است. همچنین، غیر از ابن یمین، خاقانی و عطار کمتر شاعری است کہ بہ این بازی تسلط داشتہ باشد. از جملہ مهمتین موارد قابل تأمل و بررسی شدہ در این جستار می‌توان بہ موارد ذیل اشارہ کرد:

- از اوضاع ملاعب نزدیکتر بہ اوضاع عالم از وضع نرد اتفاق نیفتادہ است.
- سہ تا، از جملہ اصطلاحات بازی نرد کہ در دواوین شاعران و عارفان، بہ ندرت بدان اشارہ شدہ است.
- منظور از خصل ہفدہ، نہایت شرطبندی است.
- در بازی نرد ارزش عذرا از وامق بیشتر است.
- «سہ شش زدن» آوردن، نہایت خوش اقبالی می‌باشد.
- «شش ضرب» بہ معنی نوعی آوانس و ارفاق است.
- «داو تمامت و تمامی زدن»، در معنی «با نہایت و با کمال ادعا کاری را بہ انجام رساندن» است.
- کعبتین در دواوین شاعران دو کاربرد متفاوت داشت کہ طی آن؛ ۱- علامت «ین» نشانہ تثنیہ است ۲- علامت «ین» در این واژہ پسوند نسبت و بر وزن کمترین است.

## منابع

- آملی، شمس‌الدین محمد؛ (۱۳۷۹)، *نفایس‌الفنون فی عرایس‌العیون*، چ اول، تهران: کتابفروشی اسلامیة.
- ابن یمین؛ (۱۳۶۳)، *دیوان*، تصحیح حسین علی باستانی‌راد، چ اول، تهران: کتابخانه سنایی.
- امیر معزی، محمد بن عبدالملک نیشابوری (۱۳۶۲)، *کلیات*، مقدمه و تصحیح ناصر هیری، چ اول، تهران: پگاه.
- انوری ابیوردی؛ (۱۳۷۲)، *دیوان*، محمدتقی مدرس رضوی، چ چهارم، تهران: علمی و فرهنگی.
- اوحدی مراغه‌ای؛ (۱۳۴۰)، *کلیات*، به تصحیح سعید نفیسی، چ اول، تهران: امیرکبیر.
- حافظ، شمس‌الدین محمد؛ (۱۳۸۵)، *دیوان*، به تصحیح رشید جداری عیوضی، چ دوم، تهران: امیرکبیر.
- حسینی فراهانی، ابوالحسن؛ (۱۳۴۰)، *شرح مشکلات دیوان انوری*، تهران: دانشگاه تهران.
- خاقانی بدیل‌الدین؛ (۱۳۷۸)، *دیوان*، به تصحیح ضیاء‌الدین سجادی، چ ششم، تهران: زوآر.
- خلف تبریزی، محمدحسین؛ (۱۳۶۲)، *برهان قاطع*، به اهتمام محمد معین، چ پنجم، تهران: امیرکبیر.
- خواجه کرمانی؛ (۱۳۶۹)، *دیوان*، به اهتمام احمد سهیلی خوانساری، چ دوم، تهران: پازنگ.
- تفضلی، ابوالقاسم؛ (۱۳۸۲)، *تخته نرد تدبیر یا تقدیر*، چ اول، تهران: عطایی.
- زنجانی، برات؛ (۱۳۷۳)، «تصحیح معانی لغات و اصطلاحات در متون مختلف»، مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه تهران، بهار ۱۳۷۳، شماره ۱۲۹.
- دهخدا، علی‌اکبر؛ (۱۳۷۳)، *لغتنامه*، زیر نظر محمد معین و سید جعفر شهیدی، چ اول، تهران: دانشگاه تهران.
- سجادی، ضیاء‌الدین؛ (۱۳۸۲)، *فرهنگ لغات و تعبیرات دیوان خاقانی*، چ ۲، تهران: زوآر.
- سعدی شیرازی، مصلح‌الدین عبدالله؛ (۱۳۸۱)، *کلیات*، به تصحیح و مقدمه و تعلیقات بهاء‌الدین خرمشاهی، چ سوم، تهران: دوستان.
- سلمان ساوجی؛ (۱۳۷۱)، *دیوان*، مقدمه و تصحیح ابوالقاسم حالت، به کوشش احمد کرمی، چ اول، تهران: سازمان چاپ خواجه.
- سمرقندی، سوزنی؛ (۱۳۳۸)، *دیوان*، مقدمه و تصحیح ناصرالدین شاه حسینی، چ اول، تهران: امیرکبیر.
- سنایی غزنوی، ابوالمجد مجدود بن آدم؛ (۱۳۶۲)، *دیوان*، به تصحیح تقی مدرس رضوی، چ سوم، تهران: کتابخانه سنایی.
- شمیسا، سیروس؛ (۱۳۷۷)، *فرهنگ اشارات و تلمیحات*، چ اول، تهران: فرهادی.

- عبید زاکانی؛ (۱۳۷۹)، کلیات، تصحیح و تحقیق و شرح پرویز اتابکی، چ اول، تهران، زوار.
- عطار نیشابوری، فریدالدین محمد؛ (۱۳۷۱)، دیوان، به تصحیح تقی تفضلی، چ ششم، تهران: علمی و فرهنگی.
- قهرمانی علی اصغر و جابری سید ناصر؛ (۱۳۹۱)، «چگونگی تلفظ کعبتین در زبان و ادب فارسی»، دو فصلنامه پژوهش های زبان شناسی تطبیقی، سال دوم، شماره ۳.
- کزازی، میر جلال الدین؛ (۱۳۸۵)، گزارش دشواری های خاقانی، چ اول، تهران: نشر مرکز.
- کمال خجندی؛ (۱۳۷۴)، دیوان، دو جلدی. پژوهش و تحقیق ایرج گل سرخی، چ اول، تهران: سروش.
- محبوب، محمد جعفر؛ (۱۳۷۴)، «کعبتین: سه شش، سه یک، دو شش، دو یک»، مجله ایران شناسی، سال ۷، صفحات ۸۶ - ۹۹.
- محمدخانی، زهرا؛ (۱۳۹۲)، تجلی بازی در ادب فارسی، چ اول، تهران: زوار.
- مجدالدین همگر؛ (۱۳۷۵)، دیوان، به تصحیح احمد کرمی، تهران: ناشر ما.
- مجیرالدین بیلقانی؛ (۱۳۵۸)، دیوان، به تصحیح محمد آبادی، چ اول، تبریز: مؤسسه تاریخ و فرهنگ ایران.
- مدرس رضوی، محمد تقی؛ (۱۳۴۵)، تعلیقات حدیقه الحقیقه و شریعه الطریقه، چ اول، تهران: علمی - فرهنگی.
- مسعود سعد؛ (۱۳۸۴)، دیوان / شعار، به اهتمام پرویز بابایی، تهران: نگاه.
- معین، محمد؛ (۱۳۷۱)، فرهنگ فارسی، شش جلد، امیر کبیر: تهران.
- مولوی، جلال الدین محمد؛ (۱۳۸۷)، کلیات دیوان شمس، جلد اول و دوم، مطابق نسخه تصحیح شده بدیع الزمان فروزانفر، چ پنجم، تهران: بهزاد.
- مولوی، جلال الدین محمد؛ (۱۳۷۸)، مثنوی معنوی، بر اساس نسخه تصحیح شده رینولد نیکلسون، چ سوم، تهران: ققنوس..
- نظامی گنجوی؛ (۱۳۸۰)، لیلی و مجنون، با حواشی وحید دستگردی به کوشش سعید حمیدیان، چ چهار، تهران: نشر قطره.
- نظامی گنجوی؛ (۱۳۸۰)، هفت پیکر، با حواشی حسن وحید دستگردی و ویرایش سعید حمیدیان، چ چهار، تهران: نشر قطره.
- نقدی وند، عزیز؛ (۱۳۸۲)، شطرنج از دیدگاه تاریخ و ادبیات، چ اول، تهران: کلیدر.
- نوابی، عبدالحسین؛ (۱۳۷۸)، سیر شطرنج ایران در جهان، تهران: شباویز.
- نویدی، علی؛ (۱۳۸۸)، «غایبانه باختن»، مجله گزارش میراث، شماره ۳۳، سال سوم، دوره دوم.